

UN GIOCO FANCIULLESCO DIMENTICATO

Sembrava che si fossero aperte tutte le cateratte del cielo.

Ormai da diversi giorni la pioggia cadeva incessantemente “*pì-suli pìsuli*”⁽¹⁾ e si stava, come “*babbaluci*”,⁽²⁾ tappati in casa. Anche Nerina e Stella, le mie gatte, se ne stavano tutto il giorno malinconicamente raggomitolate l’una accanto all’altra, a dormire sul divano.

Quanta tristezza!

Finalmente la pioggia smise di cadere e, nel cielo appena “lavato”, uscì un caldo sole.

Anch’io decisi di uscire, per “sgranchire” i muscoli e riscaldare le fredde mie ossa.

Così mi misi per il paese a “*tàmbasiari, catàmmari catàmmari*”.⁽³⁾

In uno spiazzale per nulla trafficato da automezzi, un piccolo gruppo di bambini giocava allegramente a rincorrersi, quando uno di loro propose agli altri di fare una gara consistente nel percorrere un tratto della piazza, saltellando su una gamba.

Avevano iniziato il percorso, mi fermavo e li guardavo con meraviglia e commozione, quando... ma... che strano!... la piazza non era più quella e i bambini... i bambini erano smunti, quasi gracili, ma agili nei loro pantaloncini corti trattenuti dalle bretelle di stoffa.



Un po' più avanti una ragazzina saltellava dentro a dei riquadri. Pian piano, prima confusamente e poi in modo più nitido, come ad una moviola, quanti ricordi cominciano a scorrere davanti ai miei occhi, quanti giochi ormai da me "dimenticati" tornano improvvisamente alla mente, giochi che facevano divertire con poco, che permettevano di muoverci, di stare all'aria aperta, di socializzare, di ridere, di piangere, di rincorrere, di saltare, di costruire, di creare; quanti compagni di giochi e compagne vicine di casa; e... in una strada polverosa ma senza pericoli, chi allegramente correva dietro ad un vecchio ed arrugginito cerchio di bicicletta, chi saltava con una corda, chi si rincorreva per strappare la bandiera della "vittoria" o per conquistare uno dei "quattru cantuneri", chi lottava con le spade di legno, immaginandosi moschettiere, chi giocava ai cow boys, puntando all'avversario il dito indice e sparando con la "mano pistola", chi si divertiva a costruire una carriola, il monopattino di legno col quale si correva nelle discese, chi a lanciare "u piriu", chi contava e chi si nascondeva.

Quanta emozione!

Mi sembrava di tornare bambino, di stare in mezzo a loro a giocare.

Immerso in questa mia "visione", incuriosito seguivo l'esito della gara di quella bambina che saltellava da una "casa" all'altra, mentre le altre concorrenti la controllavano, con gli occhi "sgranati", pronte a rilevare anche un impercettibile suo errore. Lei salta, si ferma, stanca ed ansimante, stando su un piede. La meta è davanti, a pochi saltelli. Salta, traballa, poi, raccolte le forze, un ultimo guizzo... riecheggia improvviso nell'aria uno strillo, una risata, un pianto. No... no... non era il grido di gioia, né la risata della vincitrice e neanche il pianto delle ragazze che avevano subito la sconfitta nella competizione, no ..., era il grido di uno dei ragazzini della piazza, più tondo che alto, che, appena iniziato il percorso, inciampa e, "patapùffiti",⁽⁴⁾ per terra "tummulia",⁽⁵⁾ era il suo pianto per non aver potuto finire il percorso, era la risata di scherno dei compagni più agili.

E mentre, triste per quel ragazzino, mi allontanavo dal posto, intenzionato a finire la mia passeggiata, riflettevo su quel gioco: con

quanta agilità e con quanto equilibrio, elasticità e coordinamento quelle ragazzine giocavano! (agilità, equilibrio, elasticità e coordinamento che nessuna palestra di oggi può dare).

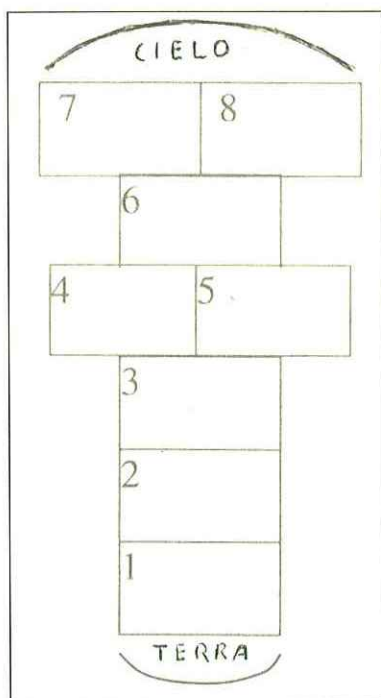
Mentre riprendevo la mia lenta camminata mi sforzavo di ricordare l'esatto nome di quel gioco che consisteva nel saltare dentro riquadri, preferito soprattutto dalle bambine. Era passato molto tempo, difficile mi era ricordare. Forse "a peri zoppu" dal modo di saltellare con un piede.

Così ho cercato notizie.

Il Pitrè⁽⁶⁾ mi dà una mano d'aiuto, internet accresce le mie conoscenze.

Il gioco è semplice, ma molto coinvolgente e si svolge in tre fasi: si tracciano per terra, con un pezzo di carbone o di gesso, delle caselle numerate da uno a otto e si delimita la parte terminale superiore ed inferiore con un semicerchio dentro il quale si scriveva "Cielo" in quello superiore e "Terra" in quello inferiore.

Dopo aver fatto la conta per stabilire l'ordine di partecipazione, il primo giocatore prende posizione dentro il semicerchio in basso e tira una piastrella di coccio o una pietra piatta (*sciappedd(r)a*) nel riquadro contrassegnato col numero 1, evitando di farla cadere fuori dalla "casa" o sopra uno dei lati perimetrali del riquadro. Poi, saltellando, reggendosi su una gamba ("a peri zoppu") salta nei riquadri 2 e 3, poi salta a gambe leggermente divaricate contemporaneamente nei riquadri 4 e 5, di nuovo con un solo piede salta nel riquadro 6 e a gambe divaricate nei riquadri 7 e 8, con un saltello, in sospensione, gira su se stesso e ritorna saltando nei riquadri con le stesse modalità del percorso di andata. Giunto nel riquadro dentro il quale aveva lanciato la piastrella, curvandosi, la prende e torna nel semicerchio in basso. Fi-



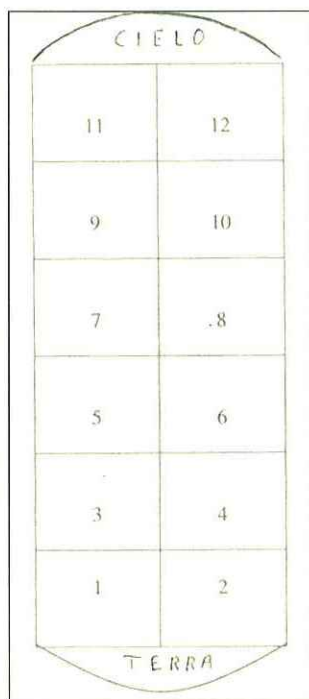
nito il giro, rilancia la piastrella al numero successivo, fino all'8 e ripete il percorso secondo la modalità descritta, a meno che la piastrella non vada a posarsi su una linea di divisione o in un riquadro diverso da quello a cui, volta per volta, era destinata. Ricordo che un altro sbaglio era toccare le linee di divisione con i piedi durante il percorso. In questi casi il giocatore perdeva il turno e poteva ricominciare, partendo dalla casella dove aveva commesso l'errore, soltanto dopo che tutti gli altri avevano giocato. Ultimato il tiro dei lanci in tutti i reparti, il giocatore poteva occupare una casella, della quale diventava proprietario, tracciando un segnale in un angolo. Tutti gli altri giocatori, di volta in volta, devono chiedergli il permesso sia per tirarvi la piastrella sia per poggiarvi il piede. In caso di risposta negativa, il giocatore doveva compiere un salto più lungo per scavalcare la casella.

La fase successiva consisteva nel lanciare nei riquadri la piastrella col piede e poi fare il percorso, mentre nella terza fase la piastrella doveva essere lanciata nei riquadri ad occhi chiusi. Vinceva chi riusciva per primo a possedere più riquadri.

Ma c'era un'altra versione del gioco che prevedeva 12 caselle disposte su due file. Bisognava superare le tre fasi saltando nei riquadri su un piede.

Apprendo, inoltre, che il gioco ha origini antichissime. Alcuni studiosi lo dicono originario dall'antico Egitto e, attraverso le legioni romane, esportato in tutto l'impero. In seguito, tramandato da un popolo all'altro, si è diffuso in tutto il mondo. Vengo a conoscenza che nell'antica Roma il gioco era riprodotto su un marciapiede del Foro romano ed era tramandato col nome di "claudus" cioè dello zoppo.

Successivamente in Italia il gioco, nelle varie regioni, prende il nome di: mondo, lumaca, luna, settimana, salto in paradiso, campana, gamba zoppa, lasagna, pàmpano, stangallucce, disco, campanon, pampa-



na, *nicchia lu palasu*, aria; nei paesi anglo – sassoni è conosciuto col nome di *hop scotch*, in Francia come *marelles*, in Germania *tempel-hupfen*, in India *ekaria dukaria*, in Tunisia *ula*, in Perù *mun-do*, in Nepal *gwain*, in Argentina *rayuela*, in Olanda *hinkelbann*, in Romania *sotronul*. E lo giocavano anche bambini cinesi, russi, scandinavi.

Man mano che le mie conoscenze sul gioco aumentavano, si offuscavano e si confondevano le mie idee. Tutti quei nomi diversi per uno stesso gioco e soprattutto le parole “mondo”, “luna”, “settimana”, “salto in paradiso” e le tre fasi di gioco mi facevano venire un insistente pensiero, che mi “*trasìa a lisinedd(r)a*”⁽⁶⁾ nel cervello: ma era solo un gioco? O forse i nostri genitori e, a loro volta, i nostri nonni ci hanno tramandato, inconsciamente, un rito di un remotissimo passato? Un rito che era divenuto gioco? O un gioco che poteva essere stato influenzato da un rito?

Una raffigurazione del gioco, che riportava scritto nel semicerchio superiore “cielo” e in quello inferiore “terra”, mi dà, improvvisamente, un altro input.

Cerco, desideroso di sapere, altre notizie.

Apprendo che in tal gioco, secondo parecchi studiosi, sopravvivrebbero ricordi di arte magica, di credenze religiose e di astrologia. Le caselle disegnate rappresenterebbero i pianeti, i cieli dell’antichità, i dodici segni dello zodiaco; la piastrella, che viene lanciata, per alcuni, simboleggerebbe il sole che visita tutte le “stanze” dell’Universo e le illumina con la sua luce, per altri, invece, l’anima, la quale, partendo dalla terra, attraverso i vari stadi del gioco, simboleggianti stadi valoriali, e attraverso le tre prove, il cammino di iniziazione, giunge alla salvezza e alla visione di Dio.

Ma è un cammino difficile, pieno di ostacoli da superare, che bisogna percorrere lentamente, a piccoli saltelli, come fa lo zoppo nel camminare.

Ritorno, angosciato, nuovamente nel buio, ma, sempre più spinto “a seguir ... conoscenza”⁽⁸⁾.

Un nuovo pensiero mi assilla incessantemente, quasi a “*camuliàrimi*” il cervello ⁽⁹⁾: ma quali miti o culti vi sopravvivrebbero ?

I miei studi classici mi danno una mano.

Trovo che, nella mitologia, il personaggio più antico e più vicino allo spirito del gioco è senza dubbio Gilgamesh,⁽¹⁰⁾ il mitico e tirannico re dei Sumeri, per due terzi di natura divina e per un terzo umano. Infatti, il tema di fondo della narrazione delle sue imprese è la ricerca che il re sumero fa dell'immortalità. Un viaggio, prima della morte dell'amico Enkidu, inteso come percorso di formazione, ma che, dopo la morte del fedele amico, viene ridimensionato ad una condizione umana. Questa è la parte più dolorosa del cammino di formazione del sovrano sumero, ma è grazie ad essa che si percepisce la grandezza della figura Gilgamesh nella ricerca dell'immortalità e del superamento dei limiti imposti.

Inoltre, fra i miti e i culti più antichi del mondo greco – romano mi viene alla mente quello di Demetra e di Kore, dei misteri di Eleusi, che ebbero una grande influenza sulla vita spirituale della Grecia antica e di Roma, ma soprattutto il più conosciuto: quello di Eracle, l'uomo, l'eroe, il divino.⁽¹¹⁾

Più di quella del re sumero, la figura di Eracle, Ercole per i Romani, è complessa e, spesso, la sua vita, avvolta da un alone di mistero, ha creato una molteplicità di interpretazioni fra gli storici e i ricercatori: il suo destino finale, la morte e l'ascesa all'Olimpo, rappresentano una vicenda che va oltre il racconto mitologico; la sua doppia natura, umana e divina, lo rende uno dei personaggi mitologici più

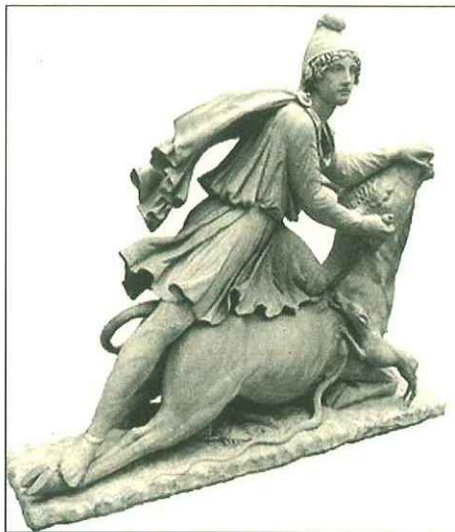


*Eracle incomincia
la sua iniziazione con la libagione*

affascinanti, che incarna il ruolo del discepolo – eroe, il quale, attraverso le sofferenze umane, rappresentate dalle espiazioni di alcuni compiti di carattere simbolico, le 12 fatiche, tende alla sottomissione della natura alla sua volontà e al raggiungimento dell'essere perfetto e divino. In modo appropriato, quindi, scrisse Giovanni Oliva⁽¹²⁾:

Egli è il modello della figura del “grande iniziato ai misteri”, [...] le mitiche dodici “fatiche” da lui compiute durante il peregrinare tra il mondo degli inferi e quello umano vanno intese sia come una metafora della vita sia [...] come un vero e proprio percorso iniziatico di morte simbolica e di rinascita.

Un altro culto, che potrebbe aver riscontri in questo gioco è quello di Mitra,⁽¹³⁾ divinità di origine persiana le cui tracce risalgono al 1300 a.C. Anche la sua vita, come quello di Gilgamesh e di Eracle è avvolta dal mistero. Egli è strettamente associato al dio Sole col quale stringe un patto, preceduto da un banchetto consumato assieme e seguito dall'ascesa, sul carro solare, verso il cielo. Mitra è, inoltre, accompagnato da Veruna, assieme al quale personifica i due aspetti del cielo, diurno e notturno, nonché l'ordine cosmico ed umano. La sua azione ha inizio quando soggioga il Sole, per poi accordarsi con lui e ricevere in dono una corona luminosa, per terminare con l'assunzione in cielo, da dove continua a proteggere gli esseri umani. La sua personalità, pertanto, assume sia un'interpretazione astronomica e astrologica del cielo e delle costellazioni sia una connotazione cosmogonica e soteriologica, mirante alla salvezza dell'uomo attraverso una iniziazione segreta, attraverso sette porte, una per ogni circolo celeste allora noto (Luna, Mercurio, Venere, Sole, Marte, Giove e Saturno), o attraverso sette gradi della gerarchia (corvo, ninfo, soldato, leone, persiano, corriere del sole, padre) ai quali si poteva accedere gradualmente attraverso prove e cerimonie.⁽¹⁴⁾



Mitra uccide il toro

L'approfondimento di quei miti mi fa capire che quei bambini, giocando a “*peri zoppu*” avevano continuato, senza saperlo a man-

tenere in vita un gioco iniziatico, il cui scopo era di penetrare in un labirinto e di riuscire a tornare fuori. Quel gioco dimenticato era, pertanto, la trasposizione in gioco di una immaginaria e suggestiva Divina Commedia: era la narrazione simbolica di un viaggio nell'aldilà; era la peregrinazione attraverso i tre regni dell'oltretomba, dall'abisso infernale all'alto dei cieli, e che nella nostra religione, il Cristianesimo, simboleggia il viaggio sulla terra, che ciascun cristiano compie prima di poter ritornare a Dio, sommo Creatore. E senza alcuna intenzione di voler essere blasfemo, potrei affermare che, giocando a "peri zoppu" o "a campana" o "a paradisu" si è anche simboleggiato la vita di Cristo. Nei riquadri del gioco, infatti, si possono "leggere" dei "momenti" della sua passione. Partendo dal semicerchio in basso, la "Terra", Cristo, Dio-Uomo, con la sua "Ascensione" raggiunge il semicerchio superiore, il "Cielo", e ponendosi accanto al Padre con la sua duplice natura di Dio e di uomo, ha divinizzato la sua umanità nella quale si rispecchia l'umanità di tutti gli esseri.

Mentre sono ancora una volta seduto sul divano con le mie due gatte accoccolate sulle ginocchia, rifletto su questo mio "percorso" iniziato per caso e ringrazio quel sole, che, riscaldandomi e facendomi uscire di casa di conseguenza, mi aveva fatto imbattere in quei ragazzi, e che ora, al termine di un simbolico cammino, mi ha anche illuminato.

Quel gioco fanciullesco dimenticato col quale tanti bambini e bambine della mia generazione inconsapevolmente si erano divertiti, adesso per me, solo un gioco non è stato.

MICHELE RUSSO

Note

- 1 Piovere *pìsuli pìsuli*: pioggia continua, abbondante e fitta in una situazione atmosferica priva di vento.
- 2 *Babbaluci*: lumache.
- 3 *Tàmbasiari, catàmmari catàmmari*: andare a zonzo senza una meta, camminando pian piano.
- 4 *Parapùffiti*: voce onomatopeica per indicare il tonfo in una caduta.
- 5 *Tummuliare*: cadere ruzzoloni.

- 6 Giuseppe Pitrè, *Giochi fanciulleschi siciliani*.
- 7 Trasia a *lisinedd(r)a*: penetrare pian piano come fa il punteruolo del calzolaio (*lisina*) nel cuoio.
- 8 Dante Alighieri, *Divina Commedia, Inferno*, canto XXVI, v. 120.
- 9 *Camuliàri*: rodere lentamente come fa la tarma.
- 10 Gilgamesh, mitico re dei Sumeri, che regnò su una delle più antiche città, Uruk. Le sue vicende sono narrate nel primo poema epico della storia dell'umanità, denominato successivamente Epopea di Gilgamesh. Le imprese dell'eroe furono incise su undici tavolette di argilla che furono rinvenute in frammenti fra i resti della biblioteca reale nel palazzo del re Assurbanibal, a Ninive, capitale del regno assiro. Gilgamesh, mitico e tirannico re dei Sumeri, per due terzi di natura divina e per un terzo umano, costringe i giovani guerrieri della sua città a continui e sfiancanti esercizi finché non incontra Enkidu, creatura selvaggia creata dagli dei per rispondere alle preghiere dei cittadini di Uruk. Gilgamesh ed Enkidu lottano selvaggiamente, durante la festa di Ishkarra, ma, non potendo prevalere l'uno su l'altro, stringono un solenne patto di amicizia. I due eroi si avventurano fuori dalla città per sconfiggere il terribile mostro Khubaba, che sta a guardia della pregiata foresta dei cedri. Uniti combattono e sconfiggono la bestia. I due eroi trionfanti fanno ritorno ad Uruk, dove la dea Ishtar, impressionata dalla bellezza e dal valore di Gilgamesh, gli propone di diventare suo sposo, ricevendone risposta negativa. Ella, quindi, chiede a suo padre Anu di affidarle il Toro celeste, che scatena per le vie di Uruk. I due eroi affrontano il toro per due volte e lo uccidono. Enkidu, tuttavia, per volontà degli dei muore a seguito di una malattia e Gilgamesh, per la prima volta, è affranto dal dolore. Sconvolto, parte, infine, alla ricerca di Utnapishtim, l'antico re di Shuruppak, sopravvissuto al diluvio universale, che è l'unico uomo che conosce il segreto dell'immortalità, ma quando, dopo numerose peripezie, riesce ad incontrarlo, apprende che gli dei non possono esaudire il suo desiderio. Riceve, però, indicazioni su come raccogliere in fondo al mare un'erba simile al biancospino, il cui nome è *vecchio-ritorna-giovane*, che intende portare al suo popolo. Ma dopo averla raccolta gli viene portata via da un serpente.
- 11 Secondo il mito, Eracle era figlio di Alcmena, donna mortale e moglie di Anfitrione, e di Zeus, capo supremo degli dei e del destino degli uomini. Il suo nome significa "la Gloria di Era", ma la dea Era (Giunone per i Romani), moglie di Zeus, fu molto ostile con Eracle e, in un certo senso, fu anche la causa di tutte le sue avventure, quali le famose dodici fatiche che lo vedono affrontare serpenti dalle molteplici testa, leoni dalla pelle impossibile da scalfire, uccelli in grado di lanciare piume affilate come lame. La narrazione degli ultimi eventi che coinvolgono la vita dell'eroe sono di notevole importanza e significativi per inquadrare la figura nel suo aspetto allegorico-simbolico. Si racconta che, prima che tornasse impazzito dall'ultimo viaggio nell'oltretomba, Eracle aveva sposato la vergine guerriera Deianira che aveva difeso dal tentativo del centauro Nesso di violentarla. In procinto di morte il centauro decise di vendicarsi donando a Deianira una tunica impregnata del suo sangue e dicendo che chi l'avrebbe indossato avrebbe amato solo lei. Eracle poi si invaghì di Jole e ripudiò Deianira, la quale, nel tentativo di non perdere Eracle, gli donò la fatale tunica. Il sangue infetto del centauro ebbe effetti devastanti sul corpo dell'eroe che decise di immolare se stesso e il suo atroce dolore nel fuoco sacro e purificatore. Mentre ardeva nel fuoco, improvvisamente il cielo si aprì e comparve Atena con il suo carro, che accolse l'eroe e lo condusse sull'Olimpo, secondo la volontà di Zeus. Là visse con gli dei immortali e, riconciliatosi con Era, ne sposò la figlia Ebe, dea della giovinezza, ricevendo, così, il dono dell'eterna giovinezza.
- 12 Giovanni Oliva, *Il mito di Eracle: l'uomo, l'eroe, il divino*, in: archeosiracusa. wordpress.com
- 13 Il culto del dio Mitra è uno dei culti orientali che, tramite il mondo ellenistico, si diffuse a Roma in alternativa alla religione ufficiale, a partire dalla fine del I secolo d.C. e rag-

giunse il periodo di massima diffusione al tempo degli imperatori Severi. Esistono due leggende differenti riguardo alla nascita di questa divinità, accomunate dalla sua scelta di incarnarsi al fine di sconfiggere il male cosmico e morale, salvando così il genere umano. Secondo la prima leggenda, Mitra sarebbe nato da una pietra, dalla quale sarebbe uscito armato di una daga in una mano, una fiaccola nell'altra e con un berretto frigio sul capo.

La seconda leggenda narra invece che il dio decide di venire al mondo incarnandosi nel ventre di una vergine e vede la luce in una grotta il 25 dicembre e, sempre secondo la leggenda, Mitra avrebbe abbandonato il mondo terreno per tornare in cielo 33 anni dopo essersi incarnato. Qualunque sia stata la sua nascita, la sua fu una vita eroica: dopo aver soggiogato il sole e poi essersi accordato con lui, cattura un toro e se lo porta nella sua grotta superando tutta una serie di difficoltà, causate da un serpente e da uno scorpione, mandati dal dio maligno Ahriman; dal corpo del toro, una volta sgozzato, vengono emanate tutte le piante salutari, in particolare la vite dal suo sangue e il grano dal suo midollo; dal suo seme sarebbero invece nati tutti gli animali utili all'uomo. Al termine del suo operato Mitra, con l'aiuto del Sole, viene assunto in cielo

- 14 Sui sette gradi della iniziazione mitraica ne parla ampiamente San Girolamo, *Epistola CVII, Ad Laetam*.

* * *



Nubia: Mulino restaurato (foto F. Agate)