

Michele Russo

... “*a cacau*”

Un fanciullesco gioco dimenticato

Mi sveglio all'improvviso in piena notte e di quello che sognavo, forse causa del mio improvviso risveglio, tutto svanisce e si cancella, tranne una immagine: quella della Piazza Vittorio Emanuele del mio Paese, così come si presenta attualmente: con le sue palme “*floridane*”, alte e snelle e con i suoi lampioni di recente generazione, però deserta.



Piazza Vittorio Emanuele oggi

Nel buio della notte resto con gli occhi aperti, anche se in dormiveglia.

Piano piano, come in un effetto sfumato cinematografico di “*feedback*”, quella immagine della piazza si trasforma: un'altra si sovrappone lentamente a quella precedente.

Gruppi di due, tre amici e conoscenti si vedono andare su e giù, a passo moderato, da un lato a l'altro della lunghezza della piazza, parlando di calcio e di prospettive di lavoro e di vita futura. Altri, di età più avanzata, alcuni seduti su una panchina, altri stando in piedi. Parlano, quasi sempre con tono pagato e rassegnato dei loro “*acciacchi*”, le malattie dell'età avanzata, elencando le numerose medicine che scandiscono il tempo della loro giornata.. La loro voce si anima soltanto quando

argomento della discussione sono le difficoltà finanziarie che devono affrontare con la sola pensione minima.

Mentre quelle immagini, nel buio della notte, mi scorrevano davanti agli occhi come su uno schermo di un locale di proiezione di films, la visione della piazza si andava trasformando: non più palme, ma frondosi alberi di pino, intervallati da sedili in marmo, spandevano la loro ombra sul sottostante “*terreno battuto*”.

A gruppetti, su tutta la superficie della piazza, bambini giocano chiassosamente sotto lo sguardo vigile dei papà e di qualche nonno.

Mentre, quasi smarrito, osservavo quel “*magico paesaggio*”, piacevoli ricordi della giovinezza mi affioravano alla mente: di quando anch’io, con i miei coetanei, passavo il tempo ad “*allustrare balate*”, andando su e giù per la piazza e, di ancor prima, della fanciullezza, quando giocavamo a rincorrerci o con “*u piriù*”, la trottolina di legno, a “*tri tri*”, al salto alla cavallina o a nascondino.

Che bei ricordi! Che sana allegria di una volta!

Ci si bisticciava talvolta, ma subito si dimenticava tutto, si riprendeva a giocare assieme, da buoni amici.

Mentre ero immerso in queste “*visioni*” mi sento, piano piano, affiorare alla memoria una voce gioiosa che echeggia nella piazza: “*cacau! cacau!*”. Essa mi scuote e mi riporta alla realtà: avevo sognato ad occhi aperti in quel buio della notte, anche se quel grido gioioso “*cacau! cacau!*” continua a rimbombarmi nella testa.

Ricordo: era il grido di “*Vittoria*” di un gioco della mia fanciullezza, ormai del tutto dimenticato: “*a cacau*”.

Era un gioco solo maschile, molto semplice che aveva bisogno di due “*cose*” soltanto: un sedile in marmo levigato di circa due metri e di un tondino in metallo di poco diametro che poteva essere un’antica moneta, o una rondella di ferro, di più facile reperibilità, chiamati, il primo “*palanca*” forse a ricordo di un’antica moneta spagnola del ‘500 in uso in Sicilia, il secondo “*carrino*”, nome sicuramente derivante dalla storpiatura di “*Carlino*”, moneta emessa da Carlo I d’Angiò durante il suo regno nell’Italia meridionale del quale faceva parte anche la Sicilia.

La piazza di Paceco, allora, si era negli anni cinquanta, offriva il terreno di gioco adatto: lungo il suo perimetro, tra un albero di pino e l’altro, era posizionato un sedile in marmo levigato, utilizzato quasi sempre da gruppetti di ragazzi che, nelle calde giornate estive all’ombra dei folti rami dei pini, stavano ore ed ore impegnati in questo gioco che, nella sua tecnica, era simile al gioco dei “*sciappedd(r)i*”, una variante del gioco

delle “*bocce*”, e vi si poteva partecipare singolarmente o in gruppo consegnando una moneta che era sempre una di quelle in uso durante il Regno d’Italia, ormai fuori corso. Su uno dei due lati estremi del sedile, queste monete, diventate la posta in gioco, erano messe in colonna, una sopra l’altra, su un tondino di legno o su una pietruzza piatta detti “*cannedd(r)a*” o semplicemente “*canna*”; i giocatori si posizionavano all’altra estremità e la panchina si trasformava in una immaginaria “*pista*” di gioco.

Per fare la conta e vedere chi deve tirare per primo, ogni giocatore tirava la sua “*palanca*” o “*carrino*” cercando di posizionarsi il più vicino possibile alla “*cannedd(r)a*”, la vicinanza dalla quale stabiliva il turno di gioco.

Lo scopo del gioco era far cadere le monete il più vicino possibile al proprio tiro. Alla fine del turno le monete cadute si distribuivano secondo la distanza dell’oggetto lanciato.

Si direbbe che era cosa semplice fare cadere la posta, ma occorreva molta precisione perché bastava una piccolissima distanza per aggiudicarsi o meno il premio e ciò era talvolta motivo di litigi e, qualche volta, di risse, per cui, qualche volta, si riusciva a vincere per solo “*un pilu di capidd(r)u*”, una distanza impercettibile.

Prima di fare il lancio il giocatore doveva dire lo scopo del suo tiro che poteva essere: “*a ‘ntrummarì*”, a far cadere la colonna di soldi, colpendo il supporto sottostante, o “*a allisciare*”, a far scivolare la rondella in modo tale da posizionarsi il più vicino possibile alla “*canna*”.

Il primo scopo di tiro era il più difficile perché si poteva fare cadere il supporto, ma le monete potevano rotolare lontane e favorire i successivi giocatori.

Se si riusciva nel tiro “*a ‘ntrummarì*” il giro aveva termine e il giocatore vinceva tutte le monete che erano cadute. In questo modo il giocatore aveva fatto “*cacau*”.

La tecnica di gioco seguita da quasi tutti, a meno che non si fosse molto bravi, era “*a allisciari*” e, sperando negli errori degli altri, si tirava a posizionarsi “*pi megghiu*”, il più vicino possibile o quasi sotto la colonna di soldi, o “*pi tappu*”, cioè di ostacolo agli altri che tireranno dopo i quali, con i loro tiri, cercavano di spostare lateralmente le “*palanche*” e i “*carrini*” già posizionati, allontanandoli il più possibile dalla posta dei soldi e di posizionarsi loro il più vicino possibile alla “*canna*”.

Spesso, però, succedeva che si colpiva la “*canna*” e le monete andavano a cadere non solo vicino al proprio tiro ma anche vicino a quelli degli avversari. La vincita veniva distribuita secondo la vicinanza della rondella lanciata. Le monete che restavano vicino

alla “*canna*” tornavano a “*mettersi a munti*” ad aumentare la posta del successivo giro di gioco.

Ma, ahimè!, una mattinata un cantiere si impadronisce della piazza di Paceco; gli operai incominciano a smontare e a caricare su mezzi di trasporto i sedili di marmo.

Si doveva mattonare tutta la piazza.

A lavori ultimati, tra gli alberi di pino vennero sistemate panchine di ferro, molto più comode ed “*ergonomiche*” dei duri sedili di marmo privi di schienale.



Piazza Vittorio Emanuele dopo la mattonatura

Gli adulti, stanchi di andare su e giù, vi potevano trovare riposo e continuare, pacatamente, la loro chiacchierata, ma, da allora si videro meno gruppi di ragazzi che frequentavano la piazza e, soprattutto, non si udì più la voce squillante di un ragazzo che, saltellando di gioia, gridava: “*Cacau! Cacau!*”.

Michele Russo