

USI E COSTUMI ABRUZZESI.

USI E COSTUMI
ABRUZZESI

DESCRITTI

DA

ANTONIO DE NINO.

VOLUME SESTO

GIUOCHI FANCIULLESCHI.

FIRENZE,
TIPOGRAFIA DI G. BARBÈRA.

1897.



Proprietà letteraria.

A

FERDINANDO MARTINI.

Mentre scrivo, vedo sorgere il Sole dalla maestosa catena della Maiella; e penso alla risorgente letizia dei giovani cuori, e ripenso alla tramontata letizia della mia giovinezza e alla presente mia età non più allietata dalla fortuna, ma confortata soltanto dallo spirituale consorzio di pochi e buoni amici. E così, tra quei raggi luminosi, ripenso anche a Voi, raro maestro di elegante dettato; a Voi che m'incoraggiaste nell'inizio di questa raccolta. Memore e grato, dunque, Vi dedico questo volume, invocandovi i maggiori beni dalla dea salute.

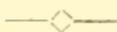
Sulmona, 1° agosto 1897.

A. DE NINO.



V

AL LETTORE.



Questa raccolta, dopo il primo volume di saggio, cominciò organicamente col volume secondo, in cui si fece la sintesi di tutta la vita popolare dell'Abruzzo, la quale si svolse poi nei volumi successivi, fino al quinto. Il sesto, che ora si pubblica, ha uno speciale vantaggio sopra gli altri, dacché si rannoda al tema interessantissimo della educazione fisica. Molti dei giuochi che vi si descrivono, potranno introdursi negli Asili d'infanzia, nella ginnastica delle Scuole primarie e secondarie e nelle Palestre esclusivamente popolari.

È mio proposito continuare la raccolta sino al dodicesimo volume. Riuscirò? Può darsi. Noto in me questo strano fenomeno: mentre le forze fisiche cominciano a venir meno, le forze morali spiegano maggior valore. Staremo a vedere. Mi dà animo il fatto che anche le piante vecchie rifioriscono.

Spero, dunque, che nel prossimo anno io possa dar fuori due altri volumi, di proverbii, cioè, e di canti. E, in questa speranza, intraprendo subito nuove peregrinazioni, interrogando, come di solito, l'umile popolo che insegna sempre la parte piú intima della vita esemplare e ingenua.

INFANZIA.

S'INIZIANO I GIUOCHI
CON LA SCUOLA IMITATIVA.

I.

LA MAMMA GIUOCA COL BAMBINO.



LA mamma fa i primi giuochi col suo bambino, quando gli scambia i fasciatoi, quando lo allatta, quando lo culla, quando egli dorme, quando e' si desta.

§ 1° — *Il solletico.*

Il bambino, o nudo o con la sola camicetta, posa sulle ginocchia della mamma che lo solletica gentilmente con l'indice della mano, sotto le piccole ascelle e sotto il bacinetto della pancia e al collo e alle gotucce e al mento. E il bambino sorride, rapito nel volto paradisiaco della madre; e sgambetta e cerca di afferrare il solleticatore dito per cacciarselo in bocca; e finalmente lo afferra e lo succhia, come succerebbe i capezzoli dei seni. E allora la mamma, per dargli pruova che lo ha compreso, ritira il benedetto indice solleticatore, e vi sostituisce il benedetto capezzolo della poppa.

A questo benedetto capezzolo, prima voluttà del bambino, altore di semplice e vitale nutrimento, inno! (*)

§ 2° -- *La ninna nanna.*

La madre non cessa di trastullare il bambino, quando lo corica nella *scianna*; (1) (b) e gli prega sonno placido e sogni celesti, invocando perciò propizii e Gesù e la Madonna e gli Angioli e i Santi :

O suonne suonne, (*) e llu suonne te dice :
 L'Angele passe e Dije te benedice ;
 E Dije te benedice e la Matonna....
 E la fijola mie me s'addorme.
 O suonne suonne, e llu suonne te venche
 E la Matonne 'mbracce te mantenche. (2) (c)

Il bambino piagnucola con gli occhi socchiusi.
 La mamma rincalza la preghiera :

Tutti li Santi gli vuoglie chiamare,
 E cacchedune ce averà a menire.

(*) Uso generale. (1) Culla.

(b) *Fossacesia.*

(*) L'e finale d'ogni parola di dialetto, se non ha un accento speciale, è sempre muta.

(2) O sonno sonno, e il sonno ti dieo (o ti addice) :
 L'Angelo passa e Dio ti benedice ;
 E Dio ti benedice e la Madonna....
 E la figliuola mia mi s'addormenta.
 O sonno sonno, e il sonno ti venga,
 E la Madonna in braccio ti mantenga.

(c) *Sulmona* e dintorni.

Chiamè 'nu Sante, e ce ne vieve' due,
 Ce ve' nche lla Matonna Sante Luche.
 Chiamè 'nu Sante e ce ne vieve' tré,
 Ce ve' nche lla Matonna Sant' André'.
 Chiamè 'nu Sante e ce ne viêvene quattre,
 Ce ve' nche lla Matonna Sante Marche.
 Chiamè 'nu Sante e ce ne vieve' cinche,
 Ce ve' nche la Matonne San Jacinte.
 Chiamè 'nu Sante e ce ne vieve' sei,
 Ce ve' nche la Matonne Sante Mattée.
 Chiamè 'nu Sante e ce ne vieve' sette,
 Ce ve' nchi lla Matonne Sante Jiseppe.
 Chiamè 'nu Sante e ce ne vieve' otte,
 Ce ve' nchi lla Matonne Sante Rocche.
 Chiamè 'nu Sante e ce ne vieve' nove,
 È lla Matonne nche Sante Necole.
 Chiamè 'nu Sante e ce ne vieve' dece,
 È lla Matonne nche Sante Vencienze.
 Tutte gli Sante nen ce glie ho chiamate,
 Ma cacchetune me l'ha vesetate. (1) (a)

-
- (1) Tutti i Santi li voglio chiamare,
 E qualcheduno ce ne dovrà venire.
 Io chiamo un Santo e ce ne vengono due.
 Ci viene con la Madonna San Luca.
 Chiamo un Santo e ce ne vengono tre,
 Ci viene la Madonna e Sant'Andrea.
 Chiamo un Santo e ce ne vengono quattro.
 Ci viene con la Madonna San Marco.
 Chiamo un Santo e ce ne vengono cinque.
 Ci viene con la Madonna San Giacinto.
 Chiamo un Santo e ce ne vengono sei,
 Ci viene con la Madonna San Matteo.
 Chiamo un Santo e ce ne vengono sette,
 Ci viene con la Madonna San Giuseppe.
 Chiamo un Santo e ce ne vengono otto.

(a) *Pratola Peligna, Sulmona e dintorni.*

Ecco che il bambino dorme. Qualche santo c'è dovuto venire, e la mamma lo crede con religioso sentimento. — Dolce ti sia il sonno, o bambino! Le grazie accrescano la tua bellezza! I gentili fiori di virtù s'aprano numerosi intorno alla tua culla! —

Il bambino si desta. La mamma gli toglie i fasciatoi madidi; lo lava o con acqua tiepida, se la stagione è cruda, o con vino più o meno puro, se si ebbe una vendemmia festante. E ancora, prima di avvolgerlo nelle fasce, chiacchierella con lui; lo solleva; lo invita a muovere le gambette, e gli canta il *Lallerallàh!* — Chi può dire che cosa pensa e che sente una madre in quella scena di tenerezze?

§ 3^o — *A nazzecarella.*

Talvolta la madre siede col bambino in braccio, e dondola la seggiola. Allora fa *a nazzecarella* ^(*) o *a nàzzeca*. ^(v) E anche celia, cantando:

Fatte lu scionne, fije me' belle,
Lu lupe s'ha magnate la picurelle:

Ci viene con la Madonna Santo Rocco,
Chiamo un Santo e ce ne vengono nove,
È la Madonna con Santo Nicola.
Chiamo un Santo e ce ne vengono dieci,
È la Madonna con San Vincenzo.
Tutti i Santi non ce li ho chiamati,
Ma qualcheduno me l'ha visitato.

(*) *Valle Peligna.*

(v) *Isola del Gran Sasso.*

Se l'ha magnate e nin se l'ha finite,
Pecché nn' aveve 'nu 'rosse appetite. (1) (a)

Se il bambino si addormenta, l'ultimo verso è questo:

Ecche lu fije mi' cha s'ha 'ddurmite. (2) (b)

E si conchiude altresí:

Fatte la nonne e fàttela cantanne, -
Nin te resbije si nin ti chiamo mamma. (3) (c)

(1) Fatti il sonno, figlio mio,
Il lupo s'è mangiata la pecorella;
Se l'è mangiata e non se l'è finita,
Perché non aveva un grande appetito.

(a) *Torricella Peligna, Pettorano, Roccapia.*

(2) Ecco il figlio mio che si è addormito.

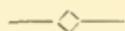
(b) *Pentima, Prezza, Raiano, Vittorito.*

(3) Fatti la nanna e fattela cantando.

E non ti risvegliare se non ti chiama la mamma.

(c) *Pettorano.*

II.

TRA SORELLE E FRATELLI
E RITORNO DEL PADRE.

Toltò dai legami delle fasce, il bambino si affida alle cure della sorella o del fratello, i quali lo baloccano e gl' insegnano a tenersi ritto da sé.

§ 1° — *I primi passi e la carrozza.*

Quindi comincia la scuola dei primi passi, e così spuntano nuove e più sentite le gioie del babbo e della mamma per questa nuova fase di sviluppo fisico, insieme alle rudimentali manifestazioni degli affetti di figlio.

Dopo i primi passi, il bambino si esercita a passeggiare, a curvarsi, a rialzarsi. Al passeggio, è tenuto per mano, di qua e di là, dal fratelluccio e dalla sorelluccia: tutti e tre in fila e di fronte. Camminano adagio adagio, e cantano, portando la battuta coi piedi. Se i piedini del bimbo sono lenti, si rallenta la battuta e la musica:

Jemme a spasse a spasse
Nche ll'Angele Tumasse,

Nche ll'Angele Salevatàure :
 Facemme raziàune. (1) (2)

All' ultimo verso s' inginocchiano, e il fratellino e la sorellina aiutano il minore a inginocchiarsi e a rialzarsi. Ripetono e variano la cantilena, s' inginocchiano e poi su, di un colpo. Se l' esercizio riesce meglio, i due che insegnano convergono la loro persona sorridente verso la testina levata del dolce alunno che li contraccambia con riso di stupore.

Spesso la sorellina che rimane sola in casa, porta a modo suo, in carrozza, il pargoletto : lo fa sedere in una seggiola, inclina la spalliera verso il suo petto, e la strascina al grido : — In carrozza ! trrr ! trrr ! — e poi canticchia :

Nnazzecarella,
 Màmmeta bella !
 Nnazzecarella
 Màmmeta bella. (3) (4)

La seggiola si fa girare per la stanza, fino a quando il bambino non è sazio del giuoco, dandone segno col piagnucolare. Allora si smette.

(1) Gimo a spasso a spasso
 Con l' Angelo Tommaso,
 Con l' Angelo Salvatore :
 Facciamo orazione.

(2) *Pratola Peligna, Raiano, Roccasale, Vittorito...*

(3) *Màmmeta*, mamma tua.

(4) *Valle Peligna*.

Se comincia a farsi sentire il bisogno del cibo, poich  la mamma   fuori di casa, la sorella lusinga il bambino con promesse e fole: — Mo mo: ecco mamma che torna dalla campagna e ti porta le *cerascelle*. (1) — Ma il bambino s'infastidisce e chiama e richiama la mamma e il babbo. E l'altra: — Mo mo.... — Il bambino non crede pi  e piange.

§ 2^o — *Amorevole chiromanzia.*

La sorella con amorosa e insieme scherzosa pazienza, dice: — Vieni qua, fratelluccio mio: dammi la tua manina e poi mangeremo. — Il fratelluccio le si avvicina ritrossetto, mezzo incredulo; stende la manina alla sorella che gi  si   seduta. La manina posa sul ginocchio della sorella, la quale accarezza la manina e fa che tutte le dita rimangano aperte e distese. Ella, guardando e lisciando misteriosamente la mano, dice:

— Ecco la fontanella
Dove beve la paparella. —

Poi, toccando tutti i ditini a uno a uno, a cominciare dal pollice, recita:

Quistu la pija,
Quistu la scanna,
Quistu la pela,

(1) Diminutivo di *ciliege*.

Quistu la mette a cucenà';
 E quistu ch'è ju chin piccirille:
 Se nen me ne dete 'na partecella,
 I' le diche a ogne chivelle. (1) (2)

Il bambino crede che il cibo è pronto ed apre la bocca. Ma la sorella ripete il giuoco. Niente cibo. Il bambino torna a piangere. Allora la sorella si appiglia a un altro diversivo.

§ 3° — *Zumpe zumpitte.*

— Stai buono e stai attento, — ella dice; — ché adesso ti faccio vedere una bella cosa; ti faccio vedere come si fa a *zumpe zumpitte*. — Dispone una sediuola in mezzo alla stanza o alla cucina, e vi monta su, dicendo:

Zumpe zumpitte,
 Calicagnitte;
 Damme la mene,
 Chà vuoglie zumpà'.

(1) Questo la piglia (*la paperella*).
 Questo la scanna,
 Questo la pela,
 Questo la mette a cucinare;
 E questo che è il più piccolino (*dice*):
 Se non me ne date una particella,
 Io lo dico a ognuno.

(2) *Calascio, Carapelle, Casteldelmonte, Castelverchio Carapelle, Carapelle Calvisio, Ofena, Roccalascio...*

Preta liscia e preta nere,
Famme 'sci' le sanghe nere. (1) (a)

O con la finale variata :

Nen me fa' male, cha vuoglie zumpà':
Pesce fritte e baccalà. (2) (b)

O con una semivariante :

Zumpe zumpitte,
Calecagnitte;
Me rompe la cosse,
Me stienghe zitte. (3) (c)

E con un' altra variante nei due versi finali :

Matonne, nen me fa' cascà',
Chà tienghe 'nu pare d' ova:
Pozza fa' 'na bella prova. (4) (d)

E poi, s' ingegna anche per farlo ballare :

Balla balla, picurille,
Chà lu lupe nen ce sta ;

- (1) Salto, saltetto,
O calcagnetto;
Dammi la mano,
Ché voglio saltare.
Pietra liscia e pietra nera,
Fammi uscire il sangue nero.

La pietra nera accenna ai gradini della scala di pietra.

(2) *Ortona a mare e Tollo.*

- (3) Non mi far male, ché voglio saltare:
Pesce fritto e baccalà.

(b) *Popoli.*

- (3)
Mi rompo la coscia,
Mi sto zitto.

(c) *Torricella Peligna.*

- (4) Madonna, non mi fare cascare,
Ché tengo (ho) un paio d' uova:
Possa io fare una bella pruova.

(d) *Celano, Sulmona.*

Sta inserrate a catenille:
 Balla balla, picurille. (1) (a)

Ma già sorella e bambinello sono stanchi di questi svaghi e diversioni, quando, per fortuna, torna finalmente la madre. — Mamma. non lo posso più lusingare: vuole il pancotto.... —

— Aspetta, faremo presto la pizza *d' antrecchische*. (2) (b) — E mentre si prepara la pasta per la focaccia, torna fischiando il padre. Con una mano tien ferma la zappa leggermente inclinata sulla spalla destra, e nasconde la mano sinistra dietro la schiena.

— Che ci rechi? che ci rechi? — dicono, gesticolando, la figlia e il bambino. E questi, anzi, stende le manine in alto, verso il padre, da cui aspetta qualche improvvisata. Il padre, sulle prime, si scher-misce; poi butta giù la zappa, e mostra tre pendoli di ciliege: uno per ciascuno dei figli, perché è ritornato anche il maschietto.

Tutti fanno un lieto zompettío; e, dopo avere ammirato, per pochi minuti, i succosi frutti, se li

(1) Balla balla, pecorella (*maschio*).
 Perchè il lupo non ci sta;
 Sta rinserrato a catenella:
 Balla balla (*dunque*), o pecorella (*idem*).

(2) *Bussi, Capestrano, Ofena, Villa Santa Lucia.*

(2) *di granturco, granturchesco.*

(b) *Pratola Peligna, A Sulmona, ranerille, grano d'India.*

divorano con tutti gli ossi. Né i genitori si oppongono a tale voracità, poichè si crede, sempre però dal popolo minuto, che gli ossi delle ciliege aiutino la digestione!

Ma già la focaccia è cotta, e si sono anche soffritti i cavoli alla *fressora*. (1) (a) Il piatto comune è sulla tavola. Mentre si mangia, silenzio: si chiacchiera dopo.

§ 4° — *Il padre dondola il figlio.*

Anzi non si chiacchiera; si fa chiasso. Il padre prende il bambinello e lo mette accavalcione sulle sue ginocchia e lo tiene fermo per mano e lo dondola innanzi e indietro, mentre verseggia per tradizione:

Setacce mie, setacce;
 De setu citele che ne facee?
 Lu jette 'nmieze a piazze,
 Se lu raccoglie chi ce passe:
 Se lu raccoglie lu tata se'...
 Éccule, éccule lu citelu me'. (2) (b)

(1) *Friggitora*, padella.

(a) *Valle Peligna*.

(2) Staccio mio, staccio;

Di questo citto, o bambino, che me ne faccio?

Lo getto in mezzo alla piazza,

Se lo raccoglie chi ci passa:

Se lo raccoglie il padre suo...

Eccolo, eccolo il bambino mio.

(b) *Francavilla a mare, Vastri, Villamagna*.

E non basta. Si replica, variando e completando :

Setacce mie, setacce,
 Seta citela che ne facce ?
 Jittemel' alla piazze,
 Piazze de Rome.
 Le mammucille d' ore.
 D' ore e d' aregente,
 Che vale cinchecente ;
 E cente e cenquante.
 E lla cagliana cante,
 (o, La pica sempre cante) :
 Fete l' ove a Meccheline :
 Meccheline sete 'nfenestre.
 Po' passe' tre frate
 Nchu nnu cavalle bianche.
 E bianche è la selle....
 E seta citela è tante belle. (1) (2)

Chi più ne ha più ne mette :

Setacce setacce,
 Le pane e la ciacce,

(1) Staccio mio, staccio.
 Di questa citta cho ne faccio ?
 Gettiamola alla piazza,
 Piazza di Roma.
 I bamboocelli d' oro.
 D' oro e d' argento,
 Che vale cinquecento :
 E cento e cinquanta,
 E la gallina canta,
 (o, La pica sempre canta) :
 Fa l' uovo a Michelina ;
 Michelina sta in finestra.
 Poi passano tre frati
 Con un cavallo bianco.
 E bianca è la sella....
 E questa citta è tanto bella.

(2) *Francoavilla a mare.*

Le pane e le vine;
 Stacce, Catarine.
 Catari' jette pe' vine;
 Se rumpé la cannatelle....
 Zicche e zacche, le mazzatelle
 A u culizze de Catarinelle. (1) (a)

Per molto variare natura è bella, dice il Poeta.
 Ed ecco un' altra variante :

Cicche e Ciccantone,
 E rimitte quissu vove;
 E le vacche àssale seta,
 Cha vulemme ji a arà'.
 — A rarà', chi ce va? —
 — Ce va Munzignore. —
 — Vacci tu cha scí carzone. — (2) (b)

- (1) Staccia staccia,
 Il pane e la carne,
 Il pane e il vino;
 Staccia, Caterina.
 Caterina andò per vino;
 Si ruppe il boccaletto (*la boccaletta*, più comune)....
 Zicche e zacche (onomatopeia delle bôtte o battiture,
 ma con le mani)
 Sotto la schiena di Caterinella.

(a) *Villetta Barrea e Barrea, Civitella Alfedena, Pescaseroli.*

- (2) Cecco e Ceccantonio,
 E rimetti cotesto bue;
 E le vacche lasciale stare,
 Che vogliamo gire ad arare.
 — Ad arare, chi ci va? —
 — Ci va Monsignore. —
 — Vacci tu che sei garzone. —

(b) *Pescina e Collearmele, Gioia dei Marsi, Lecce nei Marsi, Ortona dei Marsi, Ortucchio.*

Al dondolio del bambino, si aggiunge anche l'atto di slanciarlo per aria, dicendo:

Èlle lu cillucce, èlle;
Vide, vide quant' è bielle! (1) (*)

Quando è di sera, il padre addita il cielo al bambino; e gli mostra la luna e una delle stelle più luminose. E si ferma a interrogare la stella:

Stella stella,
Damme 'na rame de muluncelle;
E se nen ce mette le sale.
Ji te rompe lu murtale. (2) (b)

L'arte vien meno a dire la insazietà dei figliuoli nei giuochi e la relativa amorosa impazienza dei genitori e poi, a mano a mano, il calmo e beato sonno di tutti, con la sola interruzione, qualche volta, del miagolio del gatto, e sempre poi, a prima mattina, del canto del gallo o del suono della campana accompagnato dal raglio dell'asino che ricorda al padrone l'ora di muoversi per andare al bosco.

(1) Eccolo là, l'uccellino, eccolo:
Vedi, vedi quant' è bello!

(*) *Salmona* e dintorni.

(2) Stella stella,
Dammi un ramo di meluncella;
E se non ci metti il sale,
Io ti rompo il mortaio.

(b) *Valle Peligna*.



PUERIZIA.

GIUOCHI D'IMITAZIONE
CON ATTIVITÀ PERSONALE.

III.

LE FESTICCIUOLE IN CASA E NEL VICINATO.

COME i fanciulli crescono, così allargano la cerchia delle loro idee; e, alla pura imitazione, comincia a subentrare parte dell'attività personale. Essi già fanno le piccole amicizie coi parenti e coi bambini del vicinato. Ognuno cerca di fare una improvvisata all'altro, o mostrando gingilli poco noti o dolciumi, o insegnando una nuova maniera di divertirsi.

§ 1° — *Compra dei giocattoli.*

A ciò contribuiscono le fiere e i grandi mercati. I ragazzi fanno circolo o semicircolo intorno al fusaio che espande tutta la sua suppellettile per terra, sopra un lenzuolo di capecchio. Il fusaio non vende soltanto fusa, ma ogni oggetto lavorato in legno per uso della industria casalinga o come masserizia o come giocattoli. Oltre alle fusa, si vendono naspi, bindoli, rotelle per telai; e poi matterelli, pepaiuole, forchettoni a due o più denti; cucchiaie

dì varie grandezze, piene o forate; mortai coi pestelli; macinelli per tritare caffè; scatole forate per contenere gomitoli; colatoi e altri e altri utensili.

A tutta questa roba adocchiata dalle mamme, i figliuoletti rinunziano; e vogliono invece zufoli e zampogne e candelieri e sacramenti e calici: ogni cosa di legno, per completare gli altarini domestici.

E le mamme cercano di contentarli, secondo le proprie forze. Ma i bambini non sono del tutto contenti; e le tirano per la gonna verso un altro genere di negozio: verso le stoviglie paesane.

Lo stovigliaio spande sopra uno strato di paglia, o anche per terra, la sua stoviglieria; e, accanto, sopra una tavoluccia, pone in fila un esercito di statnette di creta cotta, a vernice colorata o colorate a colla, coi fischietti sporgenti dalla base posteriore. Vi sono fanti e cavalieri; santi e madonne; pesci che, contro natura, cantano; volatili che dicono *cuh! cuh!*; e poi concoline, paiuoli, bicchieri, tegami, pignatte, in proporzioni *lilipuziane*. Con pochi soldi, se ne può fare una discreta provvista. E le mamme, o chi per esse, non vogliono che i loro bambini tornino a casa scontenti. E così, lungo le strade, al vocío e ai varii rumori della gente che va e viene, si mescolano i fischi dei cavallucci e delle statnette e il canto dei *cuh cuh!*

§ 2° — *Gli altarini e le funzioni chiesastiche.*

Il fanciullo piú fortunato in tali acquisti, poiché anche fra la gente popolana c'è chi può spendere meno o piú, invita i parentucci e i compagni delle famiglie amiche, a costruire un altarino.

L'invito va a seconda del gusto di tutti. Prima d'ogni cosa, si appiccica a una parete l'immagine di un santo; si appoggia alla stessa parete un tavolinetto coperto da un asciugamani o da una canicia; intorno alla immagine si fanno pendere festoncini di catenelle di carta a varii colori, e il rimanente spazio del muro si cosparge di stelle con la luna e con l'immaneabile sole: e stelle e sole di orpello stanno lí a dispetto dei piú accreditati sistemi astronomici; e in ultimo, sul tavolino si allineano i candelieri con in mezzo il sacramento di legno e il calice *idem*.

Al cominciare della sacra funzione si accendono i moccoletti, e tutti si levano il cappello e s'inginocchiano. Chi fa da prete, recita le orazioni; e poi eleva il sacramento e dà la benedizione.

§ 3° — *La processione.*

La processione sfla, preceduta dalla banda musicale. Si va l'uno dopo l'altro, come i *Frati*

minori, se sono in pochi e si vuol rappresentare una processione lunga; si va accoppiati, se sono in molti.

I primi a sfilare arieggiano la banda, portando seco gli strumenti acquistati nella fiera: tutti dunque a soffiare nei pifferi, nelle zampogne, nei fischietti, nei *cuh kuh!* E, dietro alla banda, va il portastendardo con una canna in alto, sormontata da una tovaglia o da uno zinale o da una gonnella. Dietro, per chiusura, procede il sacerdote col sacramento in mano; e quelli che non fanno parte della musica strumentale, cantano *Eleisonne! eleisonne!* — Se mancano gli strumenti di creta o di legno, i bandisti suppliscono con uno zeppo che fanno sporgere dalle labbrucce e con la voce imitativa di quei supposti strumenti.

La processione, d'ordinario, gira per tutte le stanze e le camere di casa, se si è in pochi; ma va anche fuori, qualora vi prendano parte i fanciulli del vicinato. Né sempre, però, la processione rientra, in piena regola, donde è uscita; anzi spesso, prima di rientrare, si sfascia o per gare di priorità o per sollazzo rumoroso.

§ 4° — *Papparella, cucinella.*

Giacché le processioni degli adulti finiscono con le *panarde*; ⁽¹⁾ ^(a) i fanciulli, per non essere da meno, finiscono con la *papparella, cucinella*. ⁽²⁾ ^(b) Per far riuscire sontuosi questi pranzetti, ogni convitato reca in comune o pane o cacio o salame e frutta, secondo la stagione. Non mancano le microscopiche boccette con acqua o vino annacquato.

Poi si accende un focherello di stipa, e si finge di cuocere le vivande; e si apparecchia la mensa con le minuscole stoviglie. Si sbocconcella pane e companatico, e si fa la distribuzione. Disposti in circolo, siedono e mangiano e cantano:

Papparella, cucinelle:
Mitte fueche a lla tielle.
La tiella di llu Rre,
E maguemme tutte e tre. ⁽³⁾

Ma se i fanciulli sono piú di tre, all'ultimo verso si sostituisce:

E maguemme quante c'è. ⁽³⁾

⁽¹⁾ Banchetti quasi pubblici in occasione di feste.

^(a) *Valle del Salto e Marsica.*

⁽²⁾ Finta cucina e pranzetti. ^(b) *Valle Peligna.*

⁽³⁾ Papparella, cucinella:
Metti fuoco al tegame,
Il tegame del Re,
E mangiamo tutti e tre.

⁽³⁾ E mangiamo quanto c'è.

Mentre si mangia e beve, il gran mangione grida : — Ohé! chi finisce prima, aiuta gli altri. — Tutti gli altri si affrettano a mangiare e stanno in guardia per non farsi togliere la porzione da chi finisce prima. E anche la *papparella* dunque si chiude, perciò, con un'allegra cagnara. (°)

§ 5° — *A nascunnarella.* (1)

Ma subentra subito il noto giuoco per cui un fanciullo o una fanciulla che destina la sorte, va a nascondersi ; e, quando lo crede opportuno, dà un grido *cuh!* o *cucuh!* o *ciuvih!* o *chicchilichí!*, ec.

E qui, credo io, interessa non poco far cenno dei diversi modi d'interrogare la sorte che sceglie il fanciullo o la fanciulla che deve nascondersi o, come si dice comunemente, mettersi *a covare*. Il sorteggio lo fa il capogiuoco, toccando con la mano il petto di ciascuno, tutti disposti in giro, come se si dovessero numerare; ma invece si recita uno strambotto, facendo un po' di pausa a ogni accento ritmico. La persona destinata sarà quella che si tocca in petto mentre si pronunzia l'ultima parola

(°) *Salmona* e dintorni.

(1) Generalmente così si chiama il giuoco di *rimpiattino*. Prende anche il nome o dal principio della filastrocca o dalla voce di chiamata, quando il fanciullo si è nascosto.

o sillaba. Talvolta si va per esclusione: chi esce, si mette in disparte, ripetendosi sempre lo strambotto; e va *a covare* chi resta ultimo. (*)

Incipit la sequenza dei sorteggi ritmici:

I' tienghe 'nu curtelluce;
 Chi se lu piglie, chi se l'acchiappe:
 Une, due, tre e *schiatte*. (1) (b)

Dopo la parola *schiatte*, il capogioco dice alla fanciulla destinata: — Esci e cova. — E va a nascondersi.

San Francische a lla zuppiere
 Seta magnà' du' tagliuline.
 Lu dièvele malandrine
 Gli tugliose la furcine.
 San Francische uze ne 'ncàreca.
 Nche lle mene se le magne.
 Lu dièvele pe' dispiette
 Fa spurcizie rentr 'a llu liette.
 San Francische vere lu mbusse
 Nche llu curdone glie rompe lu musse. (2)

(*) Uso di quasi tutti i paesi.

(1) Io tengo (*io ho*) un coltelluccio;
 Chi se lo piglia e chi se lo acchiappa:
 Uno, due, tre e *schiatte* (per *celia*, invece di *quattro*).

(b) Questo e i successivi son della *Valle Peligna*.

(2) San Francesco alla zuppiera
 Sta a mangiare due tagliolini.
 Il diavolo malandrino
 Gli tolse la forchetta.
 San Francesco non se ne incarica.
 Con le mani se li mangia.

Elle lu cielle che va 'llu furne:
Curru, curre; vatt' a nascunne. (1)

Sotte a lle scale de San Francische.
Maccarune e casce frische;
Sotte a lle scale de Sante Necole,
Maccarune casce e ove. (2)

Une, due, tre e quattre,
Cinque, sieje, sette e otte,
E facemme la pappa cotte,
E facemme la pastorelle:
Iesce tu chià sei' celiú belle. (3)

Sotte a lle scale de San Caitane,
Maccarune, casce e pane. (4)

Une, due e tre:
I' nen pozze celiú tenó. (5)

Il diavolo per dispetto
Fa sporcizie dentro al letto.
San Francesco vede il bagnato,
Col cordone gli rompe il muso.

(1) Ecco là l' uccello che va al forno:
Corri, corri; vatti a nascondere.

(2) Sotto alla scala di San Francesco,
Maccheroni e cacio fresco;
Sotto alla scala di San Nicola,
Maccheroni, cacio e uova.

(3) Uno, due, tre e quattro.
Cinque, sei, sette e otto,
E facciamo la pappa cotta,
E facciamo la pastorella:
Esci tu che sei piú bella.

(4) Sotto le scale di San Gaetano,
Maccheroni, cacio e pane.

(5) Uno, due e tre:
Io non posso piú tenere.

Sotta 'na funtecelle
 Ce steve 'na caglinelle,
 Che file e che tesse,
 E l'àneme glie se n'esce.
 Se n'esce da luntane,
 Va rembatte a llu spetale.
 Se n'esce la cucuzze,
 Va rembatte dentr 'a 'nnu puzze. ⁽¹⁾

Ah ah ah... (toccaudosi tre volte la bocca con
 la palma della mano, e poi canta):

A llundrine a llundrine,
 E spacca carracine:
 E spacca curdelle,
 Isce fore pullastrelle.
 Pullastrelle fu chiappate
 E felice maretate.
 E cuntemme le ventequattro (de jatte:
 Musse (oppure *ogne*) de puorche e mustacce
 Une, due, tre e quattre. ⁽²⁾

⁽¹⁾ Sotto una fontanella
 Ci stava una gallinella.
 Che fila e che tesse,
 E l'anima gli se n'esce.
 Se n'esce da lontano,
 Va a rimbattersi allo spedale.
 Se n'esce la cocuzza (*la testa*),
 Va a rimbattersi dentro a un pozzo.

⁽²⁾ Ah ah ah...
 A londrino a londrino (?)
 E spacca fichi (dal lat. *carica*);
 E spacca cordelle,
 Esci fuori, pollastrella.
 Pollastrella fu chiappata
 E felicemente maritata.
 E contiamo le ventiquattro
 Muso o unghia di porco e mostaccio di gatto:
 Uno, due, tre e quattro.

Sotte 'na prete ce sta 'na rose :
 Curre Vincienze vva pija la spose ;
 Curre Vincienze vva ppija l' anelle :
 Isce tu chà sci' echiù belle. (1)

Sotte la priévele ce nasce l' éuve,
 Prima cerva e po' matéure.
 Mene lu viente a tucculià' :
 Pepe, cannelle, carifulà'. (2)

Ich, ich, ioc :
 'Na felle de recotte :
 Tu schiatte e ji abbotte. (3)

Cove a cuvarêsce :
 Andò' te trove, alloche te bêsce. (4) (2)

Sotto a 'nnu pide di miréne,
 Ci staté' Sant' Iléne ;
 E chi scrocca a lli campéne :
 Tu sci' figlie de napoletene. (5)

(1) Sotto una pietra ci sta una rosa :
 Corri, Vincenzo, va a pigliare la sposa.
 Corri, Vincenzo, va a pigliare l' anello :
 Esci tu, ché sei più bello.

(2) Sotto la pergola ci nasce l' uva.
 Prima acerba e poi matura.
 Tira il vento a bussare o a percuotere :
 Pepe, cannella e garofano o garofanata.

(3) Ich, ich, iocch :
 Una fetta di ricotta :
 Tu schiatta e io abbotto o soffio.

(4) Cova e covareggia :
 Dove ti trovo, là ti bacio.

(*) Questo e i successivi sono di *Ortona a mare*.

(5) Sotto a un piede di amareno o amarino,
 Ci sta Santa Elena (?);
 E chi scocca alle campane (*sbatacchiare*):
 Tu sei figlia di napoletana.

Sopre e soprittàvela,
 S'è maritète Làvera,
 Làvera de Rome
 Che te' la crone d'òure,
 E d'ore e d'argente.
 Che te' li cinchecente;
 Li cinche e li cinquante.
 La pica canta cante.
 E canta lla viòle
 Lu mastre di lla scole:
 Lu mastre picurille
 Che recíte l'angilille;
 L'angilille 'mparadise,
 A chêsà te' feste e rise. (1)

Ville villute,
 Cavalle pizzute,
 Cchi file e cchi tesse,
 E cavalle se n' esce;
 Se n' esce a llu ciardine.
 Magna maccarune e tagliuline. (2) (*)

(1) Sopra e sopra tavola.
 Si è maritata Laura,
 Laura di Roma,
 Che tiene la corona d'oro.
 E d'oro e d'argento,
 Che tiene i cinquecento:
 I cinque e i cinquanta,
 La pica canta canta,
 E canta la viola o alla viola
 Il maestro di scuola:
 Il maestro piccolino
 Che recita (*insegna a leggere*) agli angioletti:
 Gli angioletti in paradiso.
 A casa tua festa e riso.

(2) Vello velluto,
 Cavallo puntuto o puntaguto,
 Che fila e che tesse,
 E cavallo se n' esce;
 Se n' esce al giardino,
 Mangia maccheroni e tagliolini.

(*) Questo e i successivi sono di *Francavilla a mare*.

Turze turze, marmaruzze
 Turzetelle a lla fontane,
 Una sciacqua e una allave,
 'Natra preca Sante Vite,
 Che ce manna lu marite.
 Lu marite seta 'ncastelle:
 Che ce manna l'aucelle.
 L'aucelle seta 'ncajole:
 Che ce manne lo fijole.
 Lu fijole seta 'llu lette,
 Che ce manna lu cumbette,
 Lu cumbette e lu cumbettane:
 Isce fore la napoletane. (1)

Curre curre javetarielle,
 Vva sunà' li campanielle,
 Nche 'nna caglina ciotta.
 Quante penne porte 'ncoppe?
 Ne porte vintiquattro:
 Une, due, tre e quattre. (2)

(1) Torso torso (o forse torci torci) marmaruzzo (?)
 Torsetti (o *torcitellare*) alla fontana.
 Una sciacqua e una lava,
 Un'altra prega San Vito.
 Che le mandi il marito.
 Il marito sta in castello:
 Che le mandi l'augello.
 L'uccello sta in gabbia:
 Che o ci o le mandi il figliolo.
 Il figliuolo sta a letto,
 Che ci o le mandi il confetto.
 Il confetto e il *confettore*:
 Esca fuori la napoletana.

(2) Corri, corri, altarello,
 Va a sonare i campanelli,
 Con una gallina zoppa.
 Quante penne porta addosso?
 Ne porta vintiquattro:
 Uno, due, tre e quattro.

Poh poh poh :
 Tre jallette e tre capò',
 'Na saraca e 'na sardelle :
 Vasce arrete a Visciarelle. (1)

Míngula míngula, San Martine,
 Cavaliere de lla Regina.
 Ha menute lu tricch tracch :
 Une, due, tre e quattre. (2)

Sant' Anna urlupine
 De carote e coraline,
 Carracine e carracinelle :
 Lu cchiú picculine casche 'nterra. (3)

Il sorteggio che segue, non si fa con la numerazione. Un fanciullo stende orizzontalmente la mano aperta, e ciascuno dei compagni mette l'indice della propria mano sotto la mano distesa. Il fanciullo che dirige, canterella così :

Cela celanta,
 Chi ncappa ce canta.

- (1) Poh poh poh :
 Tre galletti e tre capponi,
 Una saracca e una sardella :
 Bacia dietro a gallinella o bisciarella.
- (2) Míngula, míngula (dal lat. *mingere*?), San Martino,
 Cavaliere della Regina.
 È venuto il *trich tracch* :
 Uno, due, tre e quattro.
- (3) Sant' Anna *urlupine* (?)
 Di carote e coralline,
 Caricini e caricinelli (fichi e fichi piccoli) :
 Il piú piccolino casca in terra.

Ci ha 'ncappate Sora Maria ;
 Scatate bona, za' Catarine. (1)

Dicendo l'ultima parola, stringe la mano; e, se per tre volte di séguito, non acchiappa alcun dito, deve esso *andare alla cova*. Diversamente, deve celarsi il fanciullo che è rimasto col dito prigioniero. Il giuoco cosí variato, non si chiama a *nascunnarella*, ma *Alla Lia*. (2)

§ 6° — *A bielle bielle*. (3)

Segue un altro giuoco: — *Vulemme fa' a bielle bielle?* — *E facémmece*. — (2)

Le fanciulline mettono in comune qualcosa da mangiare: pane, cacio, ricotta, patate, castagne, ceci, salsicce. Tutte fuggono di appartenere a una sola famiglia di pastori che nell'autunno emigrano e vanno alle Puglie e tornano a primavera inoltrata.

— *Tata se ne va alle Puglie. Facciamo i turcinielli*. (3) — Sí, sí. — E sulle ginocchia distendono

(1) Ceta celanda,
 Chi ci incappa, ci canta.
 Ci ha incappato Sora Maria:
 Statti bene, zia Caterina.

(2) *Pescina* o *Aielli*, *Cerchio*, *San Potito*.

(3) *Scanno*, *Frattura*, *Villalago*.

(2) — Vogliamo fare a bello bello? — E facciamoci. —

(3) Sorta di frittura con pasta allungata a sottili cilindri e cotta in padella con olio o strutto, disposta a spire.

le mani, come se volessero preparare i *turcinielli*. — *Tu appicce ju féuche a lla ciummenère.* (1) — Una fanciulla finge di rompere *ji ardiente*, (2) e soffia al fuoco; mentre un'altra, sempre con finzione, e facendo le mosse come se fosse vero, prende la padella e vi fa cadere l'olio, e la mette sul fuoco. E un'altra ancora pesta il sale e un'altra prepara la mensa, con piatti, bottiglie, bicchieri, posate. Chi sta a vedere, indovina subito quello che s'immaginano di fare. Quando tutto è preparato, si chiama il padre e si mettono a mangiare.

Questa è la scena piú bella, perché riproduce vivamente la realtà dell'uso pastorale. Chi ride, chi serve a tavola, chi ruba la pietanza alla sorella, chi porge il bicchiere al padre. La madre mangia e piange. Finalmente il padre se ne va alla Puglia.

La madre chiama tutti al lavoro; e tutti, con la mimica, fanno vedere che lavorano a basta lena. Il lavoro si prolunga fino a che non suona mezzogiorno: *Ntoh! ntoh! ntoh!...*

Al suono della campana, tornano a mangiare per davvero, e distribuiscono le cosucce che ave-

(1) Tu accendi il fuoco al camino.

(2) Legna sottili seccate al forno per farle *ardere* subito, come stipa.

vano serbate. E allora soltanto cessa la mimica e la finzione.

Se non si sono stanche, ripetono il lavoro mimico e poi fanno merenda con la roba d'avanzo e altresí, sempre dopo il finto lavoro, si fa cena e si canta e si balla.

Come dunque si può negare a questo giuoco il titolo di *Bello bello?*

§ 7° — *A gli mammocci.* (*)

Nei paesi, dove l'inverno non manca mai la neve, i fanciulli fanno le processioni *coi santi*, cioè coi bambocci di neve, portati sopra predelle costrutte con due pali e con traversine.

Dopo la processione, in un dato punto del paese si vedono i cosí detti beccamorti che hanno preparate le fosse per seppellire i santi: nientemeno! Le fosse sono scavate anche nella neve. Quindi si procede al seppellimento delle statue. E cosí la neve scultoria si riunisce con la neve funebre.

Come reminiscenza invernale, la stessa processione si ripete anche nelle calde stagioni. Ma allora, invece delle statue di neve, si trasportano pel paese, in finta processione, statuette di creta,

(*) *Carsoli, Pereto, Pietrasecca, Sante Marie, Tagliarozzo, Tufo.*

le quali vanno anche a finire sotterra nelle finte sepolture preparate dai finti becchini.

Quanta ingenuità!

§ 8° — *Le statue e Pite pitelle.* (°)

Chi dirige, viene toccando a uno a uno i piedi delle fanciulle sedute in fila, fermandosi a ogni sensibile ritmo di parola di questo strambotto:

Pite pitelle,
 Ch'allore si' belle,
 Cun Santa Mari';
 Sopra la scale,
 La scala calò.
 Pite perciò,
 Giucante
 De figlie de Rre.
 Tire 'ssu pete
 Chà tocc' a tte. (1)

Il piede toccato, nel pronunziarsi l'ultima parola, si ritira. Si ricomincia la stessa cantilena, e si ri-

(°) *FrancaVilla a mare.*

(1) Piede piedello.
 Ché allora (o *colore*) sei (o *si*) bello.
 Con Santa Maria;
 Sopra la scala,
 La scala calò.
 Piede perciò (*perzò da perzare, ferire?*),
 Giocando
 Di figlio di Re.
 Tira (*ritira*) cotesto piede.
 Ché tocca a te.

tira un altro piede e così via via. La fanciulla che per ultimo ritira il piede, rappresenta la Madonna.

La direttrice si curva ogni tanto, fingendo di cogliere fiori per ornare la statua della Madonna. Le altre fanciulle fanno le statue, schierate in due ale, come si fa nelle chiese, nei giorni di grande solennità. Soltanto una si discosta un poco, e deve rappresentare il diavolo.

Ed ecco che il diavolo si avvicina a chi coglie i fiori: — Che fai? — Colgo i fiori per la Madonna. — Il diavolo, nel sentire il nome della Madonna, strilla: *trih trih! cih cih!*; e si avventa contro le statue. Ne acchiappa una e fugge, e la nasconde. Poi torna: — Che stai facendo? — Sto a cogliere i fiori per la Madonna. — *Trih trih! cih cih!*; ne afferra un'altra e la nasconde. E poi fa lo stesso; e, come una ciliegia tira l'altra, a una per volta se le prende tutte.

In ultimo, il diavolo si avventa per ghermire anche la Madonna. Ma fa un buco nell'acqua, poiché le statue non sono più statue; ed eccole tutte in carne e ossa a difesa della Madonna, coi pugni alzati contro il diavolo, il quale, vista la mala parata, scappa col suo *trih trih! cih cih!*, mentre le fanciulle si turano il naso per non sentire il puzzo del solfo.

In genere questi giuochi si fanno tra maschi e femmine. Ma, a misura che l'età si avvanza, i due sessi hanno i loro giuochi speciali. Se continuano promiscui, vorrà dire che si è sempre alla prima fanciullezza.



IMITAZIONE
CON CRESCENTE ATTIVITÀ PERSONALE.

IV.

LE FINTE SOLENNITÀ DELLA VITA.



§ 1° — *Matrimonio.*

C'è adunanza di una quindicina di ragazze.
— Via i maschi: i maschi si divertano da parte. —

La fanciulla piú 'ntista (1) dice: — Facciamo gli sposi. — Sí, sí. — Tu sei lo sposo e tu la sposa. — E poi dice a una terza: — Va a comprare i confetti, e che siano buoni buoni e *rosicarielli*; (2) ed eccoti i quattrini. — E le consegna alcuni coccetti di stoviglie. L'altra finge di andare e torna, e reca nel grembiuletto una manata di fagioli bianchi che arieggiano le confetture: in mancanza di fagioli, riporta le ghiaiette dei fiumi.

La mastra, cosí si chiama il piú delle volte chi dirige il giuoco, si prende i fagioli o le ghiaie per farne getto in mezzo al corteo. — Andiamo tutti, ma, innanzi, vadano gli sposi. — Comincia l'ar-

(1) Ardita, astuta, che può far da capo.... — Dal lat. *antistes*.

(2) Che sericchiolano sotto i denti.

ruffio per raccogliere i confetti. Nel punto piú angusto della strada, *la mastra* rovescia il resto dei confetti innanzi agli sposi, e cosí la comitiva diventa una babilonia. Gli sposi sono ballottati e capovolti fra gli strilli e le risa generali. (^a)

§ 2° — *Il tizzoncino.*

— Facciamo al tizzoncino. — Le fanciulle si mettono in circolo. Ecco che viene *la mastra* con in mano un piccolo tizzo, acceso in una sola estremità e lo consegna alla piú vicina. E subito quella lo consegna a chi viene appresso, e cosí via via. Chi non lo prende subito, mette pegno, e mette pegno anche la fanciulla, nelle cui mani il tizzoncino si spegne.

Per riprendere il pegno, bisogna fare le penitenze, che riescono o non riescono ordinate e di soddisfazione, essendo questo il primo tentativo d'imitazione dello stesso giuoco visto fare agli adulti. (^b)

§ 3° — *Chi si sposa il figlio del Re.*

Tutte vogliono essere Reginelle, e si allineano; ma la sorte deve decidere. Una fancilla fa da maga,

(^a) *Valle Peligna.*

(^b) *Fallascoso.*

tocca il piede di ciascuna, recitando la nota canzone di *Piede Piedello*. E :

Chi se vole sposare
 Glio figlio deglio Rre....

(Un po' di pausa, e poi conchiude):

Tira sso piede,
 Chà tocc' a tte. (1)

E la pretendente Regina ritira in dentro il piede. Continua la recitazione; e come una fanciulla ha ritirato i due piedi, se ne va in un canto ad aspettare il figlio del Re. Un' altra fanciulla ritira i due piedi; e anch' essa aspetta la venuta dell' augusto Figliuolo. Quando sono andate via tutte, e il figlio del Re non si vede venire, comincia un battibecco fra loro. Ognuna vanta i pregi che la distingue per bellezza di forme e per eleganza nel vestire.

— Io debbo essere la sposa del figlio del Re, perché sono la più snella. —

— Io devo essere, perché sono la più piccina. —

— Devo essere io, perché ho i capelli biondi. —

— Anzi io, perché ho i capelli neri. —

— Ma no, sarò io che ho gli occhi celesti. —

(1) Chi si vuole sposare
 Il figlio del Re....
 Tira cotesto piede,
 Ché tocca a te.

— Io ho le pozzette nelle guance. —

— Io ho il naso filato. —

— Io, la gonnella rossa. —

— Io ho il monile di corallo. —

La maga ascolta tutte. Finalmente si risolve a sceglierne una, toccandola con una verghetta: — Questa è la sposa del figlio del Re... — Scoppiano urli, e succede una ribellione contro la sposa e la maga. Ma tutte poi si quietano e si consolano non vedendo piú giungere *glio figlio deglio Re.*^(a)

§ 4° — *Parto, battesimo e comparatico.*

La madre siede con una pupazza nel seno. La mammana presenta al padre la pupazza; e non vuol dire se il neonato è maschio o femmina: forse sarà femmina.

Si va a battezzare. La mammana porta in braccio la creatura, con la testina appoggiata alla spalla sinistra. — È femmina, è femmina. — Se fosse stato maschio, gli avrebbe fatto appoggiare il capo a destra. E questo è l'uso dei battesimi ecclesiastici, in cui la levatrice fa appunto così, in compagnia della futura comaruccia che porta a una mano la brocca coperchiata con una pagnotta di

(^a) *Aquila, San Sisto...*

pane e a un' altra la rituale candela. Ma però, nel battesimo da giuoco, la pagnotta è una pietra tonda e la candela, una cannuccia. (a)

C'è poi dei paesi, dove le fanciulle rappresentano il parto a uso gallina. Si mettono in linea l'una appresso all'altra e tutte accoccolate. Si guardano a vicenda e ridono. A un dato segno della mammana, cominciano a schiamazzare: *coccotéh!* *coccotéh!* proprio come la gallina, quando tira fuori l'uovo. Poi si rialzano e guardano dove stavano accoccolate.... Tutte hanno partorito un ciottolo! (b)

§ 5° — *Le comarucce.*

Oltre alle comari di battesimo, vi sono anche le comarucce di simpatia.

Eccone due dello stesso vicinato, che parlano fra loro, a bassa voce, in gran confidenza. Raccontano come il gatto ha graffiato il cagnolino. — Io sono andata in aiuto del cagnolino e ho buscato uno sgraffio. — Dove? — Al mignolo. — Da' a me il mignolo. —

La compagna distende il suo mignolo e lo incatena col mignolo graffiato. E tenendo così inca-

(a) *Sulmona* e dintorni.

(b) *Roccasecca*.

tenate le due mani, l'una tira di qua e l'altra di là, mentre dicono :

— Cumara me', cummare,
 Vo' mini' a San Ginnare? —
 — 'Nci pozzo mo menì';
 Tienghe lu cítele a ddurmi'. —
 — Che sciji messe 'mpette? —
 — 'Na scatela de cumbette. —
 — Che sciji messe 'ncape? —
 — 'Nu fazzòle arrecamate:
 Arrevéte lu cucce cucce,
 S' ha magnete la cummarucce. —
 — Catenella, catenella,
 Chi se stucche va 'llu 'mberne. — (1) (a)

§ 6° — *Malattia e morte.*

— Si è ammalata Pepparella. Va a chiamare il medico. — Pepparella (anche questa è sorteggiata, facendo al tocco) si corica, cioè si distende per terra; e si lamenta: — *Oh Dia mi'! oh Dia mi'!* — (2)

(1) — Comare mia, comare,
 Vuoi venire a San Gennaro? —
 — Non ci posso venire ora;
 Tengo (*ho*) il citto a dormire. —
 — Che cosa gli sei (*hai*) messo in petto? —
 — Una scatola di confetti. —
 — Che gli hai messo in capo? —
 — Un fazzoletto ricamato:
 È arrivato il *cuccio cuccio* (il cane? da *cuccia*)
 Si ha (*si è*) mangiata la comaruccia. —
 — Catenella, catenella (dei due diti mignoli),
 Chi si spezza (tronca) va all' inferno. —

(a) *Francavilla a mare, Ripateatina, Villamagna.*

(2) Oh Dio mio!

Viene il medico, che è una fanciulla con occhiali, formati da due dischi di bucce d'arancio, a grossi fori. Ella si appoggia a un palo che fa da bastone. Dice alla malata: — Avete la febbre? Date qua il polso. — La malata ubbidisce; ma non smette il lamento. Il medico conta le battute del polso, pondera e conchiude: — Non abbiate timore: io le darò una medicina che fa risuscitare anche i morti. —

La malata, al lieto presagio, stende subito la mano; ma il medico la respinge: — Devo dartela io la medicina. — E le caccia in bocca o un confetto o un pezzuolo di zucchero; dicendo: — Tra poco non sarà più niente. — E se ne va, curvo, appoggiato alla sua mazza. Ma, subito dopo, la malata basisce e si muore. (*) — S'intende che si parla sempre in lingua vernacola.

§ 7° — *Funerale.*

Abbiamo dunque la morticina. Le fanciulle stanno presso il letto funebre, e piangono con istrane contraffazioni di voci. La morta ha gli occhi chiusi, ma stringe le labbruzze per non ridere. Nella finta bara ardono quattro candele che sono quattro ser-

(*) *Valle Peligna.*

menti infissi al suolo. Gli occhi della morticina si vedono ancora chiusi, ma la bocca non resiste piú; e ogni tanto si apre al riso. — Chi non vorrebbe baciare quel delicato riso? —

Ricomincia la nenia, perché si deve trasportare la morta al camposanto. Ma tutti hanno fatto il conto senza l'oste. Quando vanno per trasportare il cadavere, la morta risuscita e tira calci in ogni verso, a numero caffè o a coppia, come viene a proposito; mentre le compagne, a vedere una morticina risorta, simulano una fuga di spavento. — E così si potesse morire e rinascere! (a)

La stessa funzione mortuaria che si rappresenta dalle bambine e dai bambini, si ripete, sotto altra forma, soltanto in pochi paesi, dai giovanetti, per lo piú in luogo aperto ed erboso; *sopra verde smalto*, direbbe il divino Poeta. Colà si svellono *toppe* per fare a *toppate*. (1) Chi ha le *toppe* in mano, non ha la sorte di rappresentare la parte primaria. Cinque sono quelli che fanno la primaria parte: il morto e quattro becchini.

Vedi là il morto, disteso per terra, e i becchini che lo prendono per i piedi e per le braccia e lo sollevano quanto piú possono? Non si può dire

(a) *Valle Peligna*.

(1) *Toppa*, zolla di terra; *toppate*, colpi di zolle.

beato lui! né beato a chi lo trasporta! Perché la compagnia funebre comincia a gridare: — Si è morto! si è morto! —

Né si ferma al grido; ma tutti vogliono aver l'onore di seppellire il morto, coprendolo di *toppe*; e coprire di *toppe*, magari, anche i becchini.

Le *toppe* erbose non sono lievi, come si augurano ai morti; ma anzi sono in linea orizzontale gravi e violente. Il morto ricalcitra, e i becchini cercano di non farselo sfuggire; poiché il primo che lo lascia, deve egli far da morto. Il più delle volte però è il morto che risuscita e fugge; e si mischia insieme col corteo, facendo a *toppate* contro gli stessi beccamorti! Queste si chiamerebbero le opere della misericordia spirituale! (*)

§ 8° — *La morte di Sansone.*

Anche in questo giuoco, c'è il rovescio della medaglia. Sono gli adulti che fanno divertire i fanciulli: fanno lezione e gli alunni la ripeteranno in appresso.

— Sapete? questa sera c'è la morte di Sansone. Vuoi venire? — Ma, sissignore: vedrò una

(*) *Arezzo*, in Piazza Torlonia.

cosa nuova. — In buona parte, chi deve intervenire sa di che si tratta; ma serba una religiosa segretezza. C'è però chi deve fare le spese della festa, che generalmente ha luogo poco prima di quaresima, quando la testa si sovrappone al cappello.

— Babbo, mamma, andiamo, andiamo a vedere la morte di Sansone? O mamma, quanto è grande Sansone? — La mamma sorride. E i fanciulli e le fanciulle si rivolgono alle zie: — Zia, Sansone ammazza ancora la gente con una mascella scarnita? E sarà vero che Sansone può rovesciare questa casa, come rovesciò un tempio? — Si risponde: — Non abbiate paura e attendete. —

L'affluenza della gente mi fa ricordare le acciughe nel barile. C'è persone d'ogni età; ma prevale la puerizia. E perciò comincia un chiasso d'impazienza.

Ma già è venuto chi deve avere le benemeritenze del pubblico. Si apre una camera illuminata. I bimbi entrano per i primi; ma subito indietreggiano spaventati. Hanno visto un lenzuolo steso sul pavimento e un morto coricato sul lenzuolo. Sfido io! Il morto ha la faccia cosparsa di fiore di farina: ha gli occhi chiusi e le mani incrociate.

Gli adulti, e che dubbio? entrano coraggiosamente. Ritrosetti, alla spicciolata, rientrano i bam-

bini. Allora adulti e bimbi, tenendosi per mano, gironzano intorno a Sansone; e cantano:

Ah! s'è morte Sansone!
 E chi jie piagnerà? —
 La Cumpagnie de Rome
 Ce fa la caretà. (1) —

Ripetuta la cantilena, si fa sosta. Gli uomini, a uno a uno, s'inginocchiano e baciano Sansone in bocca. I bimbi, in obbedienza all'istinto di imitazione e oramai cessata la paura, giacché ognuno sorride, vorrebbero baciare anch'essi l'innocuo Sansone, ma gli adulti lo vietano. Tutti gli altri seguivano a dar baci e stanno tutt'occhi per osservare quando giunge il turno di quel tale dei tali, che non conosce il ginoco di Sansone morto. All'ultimo tocca anche a lui. Egli, guardandosi intorno, in aria dubitativa, quasi ha paura di baciare Sansone.... — Come mai? avresti paura? Lévati su: facciamo baciare Sansone a queste creaturine.... —

Punto nell'amor proprio, egli si piega, si curva e bacia, mentre Sansone lo contraccambia di uno spampanato bacio, tingendogli la bocca con la sa-

(1) Ah! si è morto Sansone!
 E chi lo piangerà? —
 La Compagnia di Roma
 Ci fa la carità. —

liva nera; perché il fraudolento morto, nel breve riposo funebre, aveva masticato carbone!

Lo sconosciuto ha finalmente conosciuto Sansone; e si leva in fretta, nettandosi la bocca col dorso della mano. Le paste fritte e il vino a iosa addolciscono poi l'amaro boccone del forestiere e divergono la risata convivale. Niente spavento se i bambini sognano Sansone morto, poiché l'hanno visto risuscitare. (*)

(*) *Arezzano* e paesi vicini.

IMITAZIONE.

LAVORO RUDIMENTALE. — MESTIERE,
ARTE E PROFESSIONE.

V.

LAVORO RUDIMENTALE.



I FANCIULLI, nel primo sviluppo della libera attività, si rivolgono di preferenza non so se più alla imitazione che non, forse con maggior verità, a secondare l'istinto del lavoro.

§ 1° — *Campagna e orto.*

Il primo lavoro è quello dei campi. Dicono: — Zappiamo; facciamo l'orticello. —

O nel vicinato o in un cantuccio della piazzuola, i fanciulli zappettano un po' di terra in comune; ovvero di un certo spazio fanno tante porzioni e se le distribuiscono per coltivarle ciascuno da sé. Vi seminano i fagioli per vederli nascere presto; vi piantano rami di sambuco, perché presto si abbarbicano. I più piccini piantano stecchi che battezzano per *arveri* e *arverilli*.⁽¹⁾ L'annaf-

⁽¹⁾ Alberi e alberelli.

fiatura di questi campi e di questi orti non è sempre con acqua di fontana. Forse che la madre natura non fa scaturire dai loro visceri le fontanelle? Di esse i bimbi si giovano per inaffiare gli orticini. Che festa quando spuntano le due prime foglie del fagiuolo! (a)

§ 2° — *Fabbriche.*

Poi giuocano a comporre le *casarelle*. Si adunano tanti pezzi di mattoni, si fabbricano case a un piano, a due piani. S'inalzano colombaie e campanili; ma subito precipitano e si ricomincia con più attenzione. Ciascuno dà consigli e mette a profitto la sua piccola esperienza. Né manca la critica: — Questa casetta è angusta: quest'altra è più bella o più solida. — (b)

§ 3° — *La popolazione e il bestiame.*

Le case senza gli abitanti? — Ai fanciulli sono note le cave di creta. Ne tirano fuori dei massi. La creta si manipola e s'impasta; e, presso le casette, cominciano a plasmare i *mammuccilli* (c) che

(a) *Bugnara, Introdacqua, Pettorano, Pentima, Popoli, Prezza, Pratola Peligna, Raiano, Roccacasale, San Benedetto in Perillis, Sulmona, Vittorito.*

(b) Ivi.

(c) Già si sa: bamboccetti.

rappresentano, alla meglio, uomini e donne, pecore e capre, cavallucci e buoi. Si fanno seccare al sole, e così vengono popolandosi le *casarelle*. Ma, se viene una pioggia, addio popolazioni e greggi! (*)

§ 4° — *Falegnami e fochisti.*

I fanciulli, del resto, non si sgomentano, e cambiano subito mestiere. Come dall'agricoltura passarono all'arte muraria e scultoria; così, senza interruzione, si appigliano al mestiere del falegname e del fochista. Ed eccoli intenti a segare in pezzi uguali, di traverso, gli steli del granturco o della saggina, per costruire poi la torre o il castello pei fuochi di artificio. Quattro steli sono tenuti fermi a uguale distanza da otto schegge della scorza del sagginale medesimo, ficcate nei tronchi, da formare quasi l'ossatura di un cubo. Si costruiscono altri cubi, di mano in mano più piccoli, per sovrapporli l'uno sull'altro. — Viva! viva! — Essi stessi non sanno a chi sono diretti gli applausi. Ma fanno piacere; e si suppone dunque che celebrano la propria opera. E bene sta, poichè è l'opera della innocenza. (b)

(*) Vedi nota (*), pag. prec.

(b) Ivi.

§ 5° — *Fabbrica di strumenti musicali.*

Talvolta i fanciulli corrono agli orti per davvero, tagliano steli di zucche con larghe foglie, che prima fanno da ombrelli; e poi, sfasciati gli ombrelli, nella estremità piú sottile dello stelo, dov'è il nodo, fanno un taglio longitudinale col coltello e vi soffiano con violenza. N' esce un suono o di trombone o di fagotto, e tornano alle case sonando e stonando con la piú sincera allegria, finché le mamme e i babbi piú sinceramente intontiti non li sònino con gli stessi tromboni e fagotti.

Per quel giorno non se ne fa altro. Ma, appena vanno in campagna, in mezzo al grano non ancora maturo, ne tagliano i gambi piú grossi da un nodo all'altro, facendovi rimanere un solo nodo. Presso questo nodo si fa un taglio da sotto in su, a forma di linguetta; e da quella parte si soffia. E cosí nasce la musica delle zampogne: e dàgli a zampognare.^(*)

Anche di primavera, quando non ancora certi alberi hanno ingrossate le gemme (per es., il castagno, il salice, il pioppo), i fanciulli ne tagliano i rametti piú lisci per farne dei flautini, lunghi da venti a trenta centimetri. Nella parte piú massiccia, si taglia circolarmente la cortecchia del ramo,

(*) Vedi nota (*), pag. 58.

e si contorce con molta grazia, affinché l'intera corteccia si stacchi dalla parte legnosa, la quale poi si tira fuori insieme con l'altra parte sopra al taglio, dove la corteccia è ancora aderente. La parte legnosa si tronca e si butta via, lasciandone però circa tre centimetri. E, in questi tre centimetri legnosi, si fa un taglio a bietta, e un taglio parabolico nella corteccia, corrispondente a quello del legno. Dopo ciò, si ficca di nuovo, nel cannello della corteccia, la porzione legnosa, tagliata a bietta; e si tronca quel resto superiore del ramoscello quasi a paro del taglio orizzontale. E così è bello e formato una specie di flautino che si soffia nella parte più larga; e, passando l'aria pel taglio a bietta e per la tagliatura parabolica, n'esce un suono che somiglia alla voce umana. Il suono può anche modularsi, chiudendo o socchiudendo con l'indice della mano destra l'apertura inferiore del cannello.

Con una serqua di questi flautini in bocca, i fanciulli girano pel paese o pel villaggio, rallegrando chi non si è ancora dimenticato d'essere stato bimbo e noiando tutti gli scorbutici e i fegatosi di cui non si perde mai la semenza. (*)

(*) *Accumoli, Amatrice, Aringo, Barete, Capitignano, Montereale, Mopolino, Pizzoli.*

VI.

PRIMO SVILUPPO DI LAVORO.
LA PASTORIZIA E LA CACCIA.§ 1° — *Il pecoraio e il lupo.*

Il giuoco rappresenta un dramma pastorale delle nostre montagne. C'è il pastore, il padrone, due o tre cani, una diecina di pecore e un lupo. I fanciulli si distribuiscono queste parti, a seconda del proprio gusto.

Comincia la rappresentazione. Il padrone dice al pastore: — Va' a pascere le pecore, là. — Ad-dita un punto, e il pastore si avvia verso quella parte con le sue pecore e coi fidi cani. Il lupo sta nascosto nella sua tana. Il pastore si sdraia e riposa, e comincia a russare. Anche i cani dormono.

In quel frattempo il lupo si ruba alcune pecore. Quando il padrone va a sorvegliare la mandria, fa un dialogo col pastore:

— Picurà', è menute lu lupe a lle pecore? —

— E che! ce vuleva mení', se no, l'Angele custode? —

— Quala pecora s' ha pijiata, la bianche o la nera? —

— E che! ce vuleve piglià' la roscia che nen ce steva? —

— Quala via ha fatte, d' ammonte o d' aballe? —

— E che! ce vuleva fa' la via della chiesa ché la sapeva? —

— Male carzone? —

— Pegge patrone! —

— Dumane te lecenzie! —

— Massere me ne vaje. — (1)

Il padrone torna a casa e, per la pena, si am- mala. Lo sa il pastore, e va a fargli una visita: — Sor patrò', hajie truvate 'na pella de lupe, e do- mane matine te la porte. Te la mette 'neuolle e te reguarisce. (2) — Il pastore se ne rivà a guar-

(1) — Pecoraio, è venuto il lupo alle pecore? —

— O che! ci voleva venire, se no, l' Angelo custode? —

— Quale pecora si è pigliata, la bianca o la nera? —

— O che! si voleva forse prendere la rossa che non ci stava? —

— Quale via ha fatta, a monte o a valle? —

— E che! voleva fare (*se no*) la via della chiesa che sapeva? —

— Cattivo garzone! —

— Peggior padrone! —

— Domani ti licenzio! —

— Stasera me ne vado. —

(2) Signor padrone, ho trovata, per caso, una pelle di lupo,

dare le pecore e sveglia i cani. Il lupo, guardingo guardingo, mentre pastore e cani fingono di dormire, si avvicina alle pecore; ma subito i cani gli si avventano e così fa anche il pastore, con l'uncino. Il lupo cade morto. Il pastore lo scortica, cioè spoglia della giacca il compagno; e, con essa, che rappresenta la pelle del lupo, corre al padrone e gli distende quella finta pelle addosso. Il malato getta un grosso respiro, si leva e dice: — Sono guarito. Sia benedetta la pelle del lupo! —

Allora il pastore, in compagnia del padrone, va verso la greggia, e vede che un altro lupo si sta avvicinando per rubare altre pecore. I cani, il pastore e il padrone lo perséguitano, lo raggiungono e lo ammazzano.

Si viene alla premiazione. Pecore, cani e pecoraio tornano fanciulli, e lo stesso lupo si rinfila la giacca, e il padrone distribuisce a tutti un pezzo di pane con ricotta o cacio. E non mancano talvolta le lagnanze per la parzialità della divisione. (*)

§ 2. — *La volpe zoppa.*

La volpe ebbe un colpo in una zampa e rimase zoppa; perciò raramente esce dalla tana o, se esce,

e domani mattina te la porto. Te la metto in collo (*sopra le spalle*) e ti guarisci.

(*) *Pescasseroli.*

procede con ogni cautela, guardandosi attorno per non essere colta alla sprovvista. Al menomo pericolo, torna indietro zoppicando.

I cacciatori non cessano d' insidiarla. Ma è difficile che la volpe se la faccia fare : essa ha la sua tana inaccessibile. Il cacciatore che la insegue e non riesce, è deriso dai compagni. Se riesce il colpo, ha dei premi.

Questa caccia si rappresenta dai fanciulli. — Tu fai da volpe, e questa è la tana. — Inoltre, assegnano alcuni punti della piazza o della strada, per dove i fanciulli che fanno da cacciatori, non possono passare. Se la volpe prende un cacciatore, questi diventa volpe e tutti lo battono allegramente, mentre il battuto corre zoppicando verso la tana per mettersi al sicuro. Se poi nel fuggire verso la tana, per isbaglio o stanchezza, posa a terra l'altro piede, allora ha perduto ; come avrebbe perduto anche la prima volpe se andando a rintanarsi avesse sospeso di zoppicare.

Il premio della volpe che vince un cacciatore o di un cacciatore che vince la volpe, consiste per lo piú in un determinato numero di bottoni. (^a)

(^a) *Castiglione Messer Marino e Fraine.*

§ 3° — *La volpe alla tana.*

I fanciulli si mettono l'uno dietro all'altro, in modo da formare una fila. Tutti stanno con le gambe aperte. Il *volparo*, cacciatore di volpi, tiene un *mazzarello* in mano. Al comando: *Caccia!* l'ultimo della fila si mette a correre, mentre il *volparo* cerca di batterlo; ma, nel correre, tergiversa sempre per cogliere il momento propizio e nascondersi attraverso le gambe dei compagni. Come le ha attraversate tutte, si drizza e allarga anch'esso le gambe.

Poi fa da volpe il penultimo che diventa ultimo; e poi il terz'ultimo che resta ultimo. E così il giuoco non si finirebbe mai se non succedesse o sazieta o stanchezza. (*)

§ 4° — *L'orso e i cani.*

Si fa al tocco. Chi esce prima, fa da orso (o da lupo); il secondo fa da cacciatore; gli altri, da cani. L'orso si va a nascondere nella sua tana e manda fuori fremiti spaventosi. Il cacciatore ordina ai cani che si pongano in agguato.

Quando tutto è disposto, l'orso esce inferocito;

(*) *Pescina.*

e, a tutta corsa, passa attraverso ai molteplici agguati. I cani, latrando, si avventano contro l'orso. Se questo sa schermirsi e rintanarsi, ha vinto. Poi ricomincia a fremere; esce, fugge e si schermisce. Se è preso dai cani, la vittoria è per essi; e il cacciatore li premia con medaglia al valore, che si chiamano bottoni di osso o di ferro. (^a)

§ 5° — *La fine del lupo.*

Questa volta il giuoco è una rappresentazione crudele. Forse dev'essere un rimasuglio di tradizione, trasformato in un esempio morale.

Si tratta di due fanciulle che vanno ramingando per un bosco. Il lupo sta in agguato a fine di sorprendere i viandanti e procurarsi un ricco bottino. S'intende che il lupo è un'altra piú o meno graziosa fanciulla.

Mentre passano le due compagne, il lupo, nascosto, comincia a urlare. Le due, indietreggiano; e, come vedono il lupo farsi innanzi, tremanti fuggono. Il lupo le raggiunge e, sempre urlando, comincia a morderle. Dicono le fanciulle: — Cessate dal mordere; noi non abbiamo nulla da dare. —

E il lupo: — Voi siete ladre, e avete nascoste

(^a) Gioia e Lecce dei Marsi.

le cose rubate. — Esse dicono di no; il lupo, che deve essere sempre lupo, dice di sí, e le ammazza; e fruga le loro vesti. Non trovando nulla, il lupo si dà una zampata nel grugno, cioè la ragazza si dà un colpo di mano in fronte e grida: — Ho ucciso due giovanette innocenti. — *E cade come corpo morto cade.* (a)

(a) *Sulmona* e dintorni.

VII.

PRIMO SVILUPPO DI LAVORO.

LA PESCA.

§ 1° — *Le torce.*

La notte di Natale, quando c'era il Lago di Fucino, i barcaioli facevano delle fiaccolate d'allegrezza. Oggi l'uso rimane ai giovanetti, i quali, nella Vigilia, preparano torce fatte co' *ji vinci sicchi*, (1) o con rami d'alberi intrecciati e fatti seccare. Si accendono queste torce; e, come se ne spegne una, se ne accende un'altra. E con le torce accese, gironzano per l'abitato, senza stancarsi, recitando ad alta voce:

Streò, streò!
A lla case de Ziriò. (2)

La cantilena deve probabilmente alludere a qualche superstizione, di cui si è perduta traccia. Le streghe di Natale furono anche oggetto delle mie osservazioni e riflessioni nei precedenti volumi. (3)

(1) Coi giunchi secchi.

(2) Inesplicabile. *Stregone?*

(3) *Avezzano* e dintorni.

§ 2° — *Il pescatore.*

— Andiamo a pescare. Ecco la barchetta; entriamo e sediamoci. —

Un ragazzo che fa da pescatore, si siede per terra, e sulle ginocchia tiene fermo di traverso un robusto palo o un asse qualunque di legno. In ciascuna delle due estremità del palo o dell'asse, siede un fanciullo. I fanciulli si tengono fermi alle estremità del palo, come il pescatore tiene fermo il palo, poggiando le mani sulle anche e comincia a remare. Mentre il pescatore rema, cioè mentre alza e abbassa le ginocchia a piccoli intervalli, i due fanciulli vanno in alto e in basso con grande allegria; ma ignorano che, non appena si pesca un polipo, dovranno rappresentare una brutta scena. Questo sa però il pescatore e un compratore di pesci, il quale è un altro astuto ragazzo.

Il compratore si avvicina e dice: — Che state facendo? — Risponde: — Stiamo a pescare. — Che cosa avete pescato? — Due merluzzi. — Non mi servono. —

Il pescatore rema di nuovo pochi minuti; poi si arresta. E il compratore: — Che cosa avete pescato? — Due triglie. — Non mi servono. —

E ancora si rema, e i fanciulli sono portati dalle

supposte onde sempre piú in alto. Il compratore, facendo la stessa domanda e avendo un' altra risposta che non sia quella concordata, dei polipi, scuote piú vigorosamente i remi.

Il mare si fa grosso, i remi si tuffano e s' inalzano sempre piú. Il compratore chiede: — Ma finalmente che avete pescato? — Due polipi ed ecoteli.... — Mentre dice questo, alza i remi con maggior violenza, e fa capitombolare i due fanciulli, quando meno se l'aspettavano, perché avevano preso gusto al giuoco.

È raro che il capitombolo faccia male, perché si fa o in un prato o dove c'è la terra smossa. (*)

§ 3° — *A barchetta.*

Nel Fucino si vedevano un tempo numerose barche pescherecce, e si udivano i pescatori cantare: « Intanto Erminia in fra le ombrose piante. » Il Fucino è scomparso; ma nella sua ampia conca c'è una reminiscenza che fa pensare e diverte.

I fanciulli imitano le barchette in modo ingegnoso. Uno si siede coi piedi distesi e appaiati; e un altro gli siede di fronte con le gambe aperte. Quello dalle gambe appaiate si avvicina a poco a

(*) *Cugnoli* e in qualche altro paese della spiaggia adriatica.

poco verso il compagno, e si avvicina sempre fino a che il compagno si assetta sopra quei due piedi appaiati. L'altro dalle gambe larghe comincia gradatamente a stringerle contro le anche del compagno, che frattanto si solleva un poco, mentre i piedi gli passano sotto e si accoppiano anch'essi per fargli da sedile. Dunque l'uno siede sopra i piedi dell'altro.

Viene il movimento grazioso. Si dànno la mano. Le braccia diventano i due fianchi della nave e l'un corpo rialzato fa da prua e l'altro da poppa, e il cassero sono le quattro gambe. L'uno tira di qua, l'altro tira di là. Comincia un movimento ondulatorio che, aiutato dal moto dei piedi, aumenta, e la barca si trasloca. La poppa e la prua ansano.... E i vecchi pescatori, a cui mal si adatta oggi la zappa e la vanga e l'aratro, con gli occhi lagrimosi ricordano le acque cristalline del Fucino. (*)

(*) *Aielli, Avezzano, Cappelle, Celano, Cerchio, Collarmele, Gioia dei Marsi, Luco, Ortucchio, San Benedetto, San Pelino, Trasacco.*

VIII.

PRIMO SVILUPPO DI LAVORO.
AGRICOLTURA, ORTAGGIO.§ 1° — *Lu cucumeraro.* (1)

Si rappresenta un orto, dove si coltivano e vendono i cocomeri o le angurie. Ragazzi e ragazze formano due gruppi: un gruppo rappresenta i cocomeri; un altro figura i pulcini del cocomeraio o della cocomeraia e il mandatario delle monache.

La cocomeraia sta nelle vicinanze del finto orto. Va il mandatario che fa da zoppo: — Padrona, dammi un cocomero per le monache. — Vattelo a *capare*; (2) ma bada che non escano i pulcini. Chiudi bene la porta, all'entrare e all'uscire. —

Lo zoppo entra, e comincia a tastare i cocomeri, cioè le testine dei bimbi e delle bimbe. — Questo non è maturo.... tastiamo quest'altro.... Questo sí che è maturo; e forse troppo. Tolgo questo insomma. — Prende il finto cocomero ed esce, e appresso a lui escono alquanti pulcini; e nell'uscire

(1) Chi coltiva o vende cocomeri e meloni o poponi. Il cocomeraio racchiude in sé l'esercizio del *mellonaio* o *poponaio*.

(2) *Scegliere*: è d'uso vivo e generale, anche nelle altre provincie della bassa e della media Italia.

il mandatario scappa zoppicando. Ma la padrona che vede fuori dell'orto alcuni pulcini, strilla adirata: — *Te pozza rompe' ss'otra jamma!* — (1)

Quando torna la calma nell'orto, rivà il mandatario, e chiede un altro cocomero. La padrona consente che entri nell'orto e scelga; ma raccomanda, per carità! di non fare uscire altri pulcini. Fiato sprecato: succede la scena medesima, la quale poi si ripete altre volte e sempre con lo stesso metro.

Rimane l'ultimo cocomero e qualche pulcino. Va il mandatario: — Dammi un altro cocomero. — E la padrona: — Non posso: ce n'è rimasto uno solo. Io dunque non debbo neanche assaggiarli? — Hai ragione. Ma almeno facciamo mezzo per uno. — Mi contento, purché non facci uscire quei pochi pulcini che restano. —

Il mandatario, scambio di prendersi mezzo cocomero, se lo prende intero; e, nell'uscire, spalanca la porta, leva la chiave che getta ai piedi della padrona, e cerca di fuggire. Ma i pulcini che escono in ultimo e gli altri che s'incontrano, schiamazzano intorno allo zoppo, mentre la cocomeraia grida: — *Pizzicàtelo, pizzicàtelo!* — (2)

(1) Ti possi rompere cotest'altra gamba!

(2) *Aquila, Bazzano, Fossa, Paganica, Sant'Eusanio Forconese.*

Altrove, lo stesso giuoco si chiama *lu cuccumelune* ^(a) o *alli meluni*. ^(b)

§ 2° — *Ciotta ciotta*.

Una notevole varietà del cocomeraio è il giuoco di *ciotta ciotta*. ⁽¹⁾

La mastra sta a guardia dei *ceironi*. ⁽²⁾ Una fanciulla accoccolata con le mani sotto le cosce, si chiama *ciotta ciotta*. Costei si avvicina saltellante alla mastra; e, fra loro, segue questo dialogo:

- Ciotta ciotta, che va facenne ppe ss' orte? —
 — Vaglie capenne lu megliè melone,
 Quillu che piace a lla patrone. —
 — Vietel' a ccape'. — ⁽³⁾

E così, *Ciotta ciotta* comincia a toccare le testine dei melloni, dicendo come diceva il mandatario. Quando crede di trovare un mellone fatto, si volge alla mastra: — Me lo piglio? Che ti devo dare? —

— Voglio trecento ducati.... —

^(a) *Vasto* e dintorni.

^(b) *Atessa*, *Casalanguida* ed anche *Paglieta*, *Pollutri*, *Scerni*, *Villalfonsina*.

⁽¹⁾ *Zoppa*. ⁽²⁾ Qui vale proprio cocomeri.

⁽³⁾ — *Cioppa cioppa* che vai facendo per cotest'orto? —
 — Vado scegliendo il miglior mellone,
 Quello che piace alla padrona. —
 — Vienitelo a scegliere. —

— Uhhh! I' te voglie dà' 'na purcarijie appise a 'nnu file e 'na pizzecate de tabacche. — (1)

La mastra non risponde e fa muso. *Ciotta* va via. La mastra ci si ripensa, e la chiama con un *Psss, psss.*

— Chi mi vuole? —

— Chi l' ha con te? Non ti chiama nessuno. —

Ciotta volta le spalle. E la mastra :

— *Psss, psss.* —

— Chi mi chiama? —

— Sono io: vientelo a pigliare. —

E *Ciotta* si prende un mellone, e lo mette in luogo appartato. E ripete la domanda e ottiene sempre; ma agli ultimi degli ultimi non manca il piacevole litichío.

Il giuoco, se non c'è stanchezza da parte dei giocatori, si protrae. La mastra gira tre volte intorno a sé stessa; la gonnella si gonfia e d'improvviso si accoccola e dice: — Questo è lo spazio dell' inferno. — A poca distanza, si gira tre altre volte intorno, e la gonnella gonfiata, che tocca per terra, indica il circuito del paradiso.

Stabilita cosí la positura del paradiso e dell' inferno, la mastra e *Ciotta* si accordano sul prezzo

(1) Uh! io ti voglio dare una sporcizia appesa a un filo e una pizzicata di tabacco.

di ogni mellone. E quando la mastra dice: — Pígliatelo; — *Ciotta* soggiunge: — Aiutami a portarlo via. — E allora *Ciotta* e la mastra prendono penzalone sotto le ascelle la ragazza che rappresenta il mellone e tiene forte le braccia incrociate nel petto, e la portano alla direzione dell'inferno e del paradiso. Se le braccia della fanciulla si sciolgono, la depositano a casa maledetta; se no, si ferma in paradiso.

Si pon fine al ginoco, fingendo tutti di sonare il violino, e si dice tre volte seguitamente:

— Zzirih, zzirih!

Quand 'arevé' lu fratilli mi' ? —

— Arevé' a 'nn' ora de notte;

Mette la chiève sottè a 'lla porte. — (1) (a)

Lo stesso giuoco ha nome di *cuh! cuh!* o di *Inferno* e *Paradiso*. A volte, i pulcini stanno senza la compagnia dei cocomeri e dei melloni: sono essi soli che escono dall'orto o dalla stia o dal pollaio; e si radunano alla chiamata *vich, vich, vich.* (b)

(1) *Zirih!* voce onomatopeica del violino.

— Quando ritorna il fratello mio? —

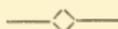
— Ritorna a un'ora di notte;

Metti la chiave sotto la porta. —

(a) *Francavilla a mare.*

(b) *Torricella Peligna e Colledimàcine e Roccascalegna.*

IX.

MAGGIORE SVILUPPO DI LAVORO.
OFFICINE, ARTI E MESTIERI.§ 1° — *Officina di arti e mestieri.*

Trattandosi di un' officina, sono tanti gli operai, che bisognerebbe rifiutarne parecchi. Ma non si rifiuta nessuno.

— Accomodatevi alla meglio e fate circolo. — Così dice chi comanda il giuoco. E tira fuori dalla tasca un fazzoletto, e vi fa tanti e poi tanti nodi, nodi sopra nodi, lasciando per lungo il pizzo opposto. Il fazzoletto, così annodato, si chiama *mazzarello*. (1)

Poi il capogiuoco assegna a ciascuno il nome di un mestiere o di un' arte. — Ognuno tenga bene a mente il mestiero o l' arte sua : tu sei falegname, tu calzolaio, tu segatore, tu magnano.... Tenetevelo bene a mente. Quando io dico che il tale artigiano deve lavorare e gli altri no ; oppure che tutti de-

(1) Quando anche in altri giuochi si nomina il *mazzarello*, s' intende sempre il fazzoletto nodoso in una delle quattro estremità, per dare *mazzate*, senza *mazza*.

sono lavorare eccetto quel tale artigiano, chi esercita una data arte, deve fare tutto il contrario di ciò che dico io. Se si sbaglia, avrà un colpo di *mazzarello* sulla palma della mano. Il lavoro consiste nel fare le mosse di quell'artigiano che esercita quella data arte. Dunque siamo intesi. Ora comincia il giuoco. Tutti devono lavorare, ma il segatore no. —

Il segatore, dovendo fare il contrario, imita le mosse del segatore e gli altri riposano. Chi si sbaglia riceve un colpo di *mazzarello*. C'è anche il rovescio della medaglia: se il capogiuoco dà una *mazzarellata*, o per capriccio o per errore, a chi non se la merita, perde il diritto di fare da capogiuoco e consegna il *mazzarello* a chi ricevè il colpo o per errore o per capriccio. Se il nuovo capogiuoco acconsente a restituire il *mazzarello* a chi lo aveva prima, costui deve dare due *mazzarellate* all'altro. (*)

§ 2° — *Disfida alla muta.*

Stanno di fronte due coppie di ragazzi. Due ragazzi, senza parlare, fanno le mosse di un artigiano che esercita l'arte. I due che stanno di fronte, debbono indovinare quale arte essa è. Se

(*) *Pentima, Prezza, Raiano o Vittorito.*

indovinano, fanno altre mosse di artigiani che esercitano arte diversa; e gli avversarii cercano d'indovinare. La coppia che non indovina, si assoggetta a una seconda o terza o quarta prova. ^(a)

§ 3° — *Noi siamo pellegrini.*

Nello stesso giuoco, chi lo dirige, prima d'impartire ordini, dice:

Nu' semm puverr puverr,
E venemm da Casull,
E Casull e Messine:
Nu' semm sempr' pilligrinn. ⁽¹⁾ ^(b)

§ 4° — *Tutti al suo dovere.*

E ancora, per dare il comando, affinché si principii l'opera, il capogiuoco recita questa formola:
Tutti quanti al proprio dovere. ^(c)

§ 5° — *Sergente moschettiere.*

Siamo quasi allo stesso giuoco, ma con altra variante. Il capo assegna a ciascun fanciullo l'esercizio di un'arte o di un mestiere.

^(a) *Vasto.*

⁽¹⁾ Noi siamo poveri pellegrini,
E veniamo da Casoli (?) e Messina:
Noi siamo sempre pellegrini.

^(b) *Casalanguida.*

^(c) *Aquila, Arischia, Cagnano, Barete, Pizzoli, Preturo, Roio, San Vittorino, Sassa e Pietrasecca.*

— Badate, quando io dico che dovete lavorare, nessuno deve parlare, ma tutti devono esercitare il mestiere o l' arte, alla muta; e quando ordino che si deve smettere, tutti devono smettere: chi sbaglia, mette pegno e farà la penitenza. —

Stanno tutti silenziosi. Il capo fa l' atto di sonare la tromba: — Tuh! tuh! tuh! Pe' j' órdene de ji Sargente muschettére, tutte quante facéte ji vostre dovere. — (¹)

Tutti lavorano; ma qualcuno, per guardare all' altro, spesso si sbaglia; e allora mette pegno. Il lavoro continua un buon tratto. Quando il capo s' accorge che le forze mancano, risuona la tromba e dice: — Pe' j' órdene de ji Sargente muschettére lasséte ji vostre dovere. (²) — Chi non lascia subito, deve mettere pegno.

Dopo si fanno le penitenze che riescono piú o meno piacevoli, secondo il piú o meno brio di chi le ordina e la novità della escogitazione. (³)

§ 6º — *La lavandaia.* (⁴)

Questo giuoco è proprio delle fanciulle che si dispongono, per lo piú, in fila. Tutte, da due in

(¹) Per ordine del sergente moschettiere, tutti quanti fate il vostro dovere.

(²) Per ordine del sergente moschettiere, lasciate il vostro dovere.

(³) *Arezzano.*

(⁴) *Aquila e dintorni.*

fuori, rappresentano un pezzo di biancheria: chi è camicia, chi lenzuolo, chi asciugamani, chi fazzoletto, e via discorrendo. Le due che non rappresentano la biancheria, sono la padrona e la lavandaia.

La padrona conta i pezzi della biancheria, ad alta voce e con una cadenza prolungata: — E una! e due! e tre! e quattro! e cinque!... — E poi se ne va alla messa quotidiana. La divozione c'entra spesso e volentieri nei giuochi.

La padrona dunque finge di andare e le più maliziosette cantano sotto voce:

Maregarite va 'lla messe,
Tutte le priéveté appresse a esse. (1) (*)

Esce la padrona e va un poverello: — La carità per amor di Dio! — La lavandaia dice: — Non ti posso dare che una camicia. La vuoi? Pigliatela. — E il poverello si porta via la fanciulla-camicia.

Ecco che la padrona torna; e racconta i pezzi di biancheria: — Come va? ci manca una camicia! A chi l'hai data? — Risponde la lavandaia: — È venuto un poveretto senza camicia, e gliel'ho fatta

(1) Margherita va alla messa,
Tutti i preti appresso a essa.

(*) Questo motto è comune nei paesi della *Valle Peligna*.

infilare.... — La padrona va su tutte le furie, e la lavandaia fugge. Ma la padrona: — Be'! torna. Un'altra volta, se vuoi fare l'elemosina, falla con la roba tua. —

La padrona conta di nuovo la biancheria; ammonisce la lavandaia a custodirla bene.

Va alla messa; e il poverello torna. Si verifica il fatto medesimo. E la biancheria, ossia le fanciulle vengono diminuendo semprepiù, e si nascondono.

Quando in ultimo la padrona torna, e non vede più alcun pezzo di biancheria, il chiasso non va per finire. Finisce soltanto, quando la padrona trasforma la biancheria in pulcini e allarga il grembiule, dicendo: *pih! pih!* Allora le fanciulle sbucano da tutte le parti e fanno un diavoletto per festeggiare la padrona.

§ 7° — *Tintura e dipintura di uova.*

Le uova di Pasqua si preparano nella settimana santa. In alcuni paesi, si fanno bollire con acqua e fuligine, e il guscio diventa giallognolo, o con acqua e viole mammole, e il guscio diventa violaceo: ma sono tutte di uno stesso colore.

Alla tintura semplice non di rado si aggiunge il disegno. Ed ecco come si fa: con una candela

accesa si fa colare la cera liquefatta intorno al guscio dell' uovo; e quando tutto è incerato, con un temperino, o con qualunque ferro acuminato, si scalza la cera fino a far ricomparire il guscio, disegnandovi foglie e fiori e figure capricciose: vi si scrive anche. Insomma l' operazione è una specie di graffito.

Le uova con questi disegni e caratteri si mettono a bollire in una pentola con acqua e fuligine o viole. Dopo l' ebollizione si manda via l' acqua e si toglie la cera. Dove il guscio era graffito, ivi si vedono i disegni del colore naturale del guscio sopra fondo violaceo o giallognolo. (*)

Queste uova si regalano e si apprezzano, secondo il disegno piú o meno corretto o secondo i ricordi scritti o le allusioni personali.

Le uova dure, senza queste particolarità, si giocano tra fanciulli che ne portano le tasche piene, nel Sabato santo e nella Pasqua mattina. Si giocano in varii modi. Il piú comune modo è questo: Un fanciullo stringe nella mano destra un uovo. Un altro fa lo stesso. Poi tutti e due tirano a sorte; chi esce per primo, dà un colpo col suo uovo sull' uovo del compagno. L' uovo che si rompe

(*) *Montereale, Scanno, Villalago.*

va a beneficio di chi rimane con l' uovo intero. Se si rompono tutti e due, non vince nessuno. (a)

Quando si giuoca cosí, si dice : — Vogliamo fare *a cocce* ? (b) ovvero *a scuccitte* ? (c) o *alla palla dell' ovo* ? — (d)

C' è anche un' altra maniera di giocare le uova, specialmente negli ultimi tre giorni della Settimana santa. I fanciulli si radunano in un luogo a pendio, ben provvisti di uova ; e le fanno ruzzolare, in quel pendio, ad uno ad uno ; e tutti sono intenti a dare una direzione piú abile, perché si urti l' uovo del compagno e non si rompa e vada piú lontano. L' uovo che va piú lontano, vince tutti. Ma la cosa piú strana è che, non poche volte, ai fanciulli si mescolano anche le persone con tanto di barba !

Questo giuoco ha pure diversi nomi : *Ova a callarilli* ; (e) *a pulletelle* ; (f) *a scivolà'*, cioè a scivolare. (g)

(a) Uso generale.

(b) *Pratola Peligna*.

(c) *Fossacesia*.

(d) *Pescasseroli*.

(e) *Castiglione della Valle, Chiarino, Isola del Gran Sasso, Ornano, Petto, Tossicia, Trignano, Vico, Villa San Paolo*.

(f) *Valle Peligna*.

(g) *Forcella*, frazione di Teramo.

§ 8° — *Pignate rotte.*

Nelle provincie meridionali, abbiamo sempre *pignata* e *pignataro* con una sola *t*. La *pignataro*, cioè una donna che fa o vende le pignatte, si sente dire soltanto nei giuochi de' fanciulli.

E abbiamo appunto qui un giuoco, dove c'entrano le *pignate* e la *pignataro*. E che credete voi chi siano le *pignate*? Sono anche fanciulle e fanciulli; e la *pignataro* è la piú svelta fanciulla.

Questa *pignataro* mette in ordinanza le sue *pignate*, e attende i compratori. Passa una donna. La *pignataro* dice: — Dove vai? — Risponde l'altra: — Vado a comprare il prosciutto. — Ripiglia a dire la venditrice: — Me ne dai un poco? — Risponde sí o no.

Passa una seconda e una terza donna ed altre ancora. La *pignataro* le interroga: — Dove vai tu? e tu? e tu? — Vado a comprare le salsicce, il baccalà... Vado a comprare il cacio... — Chi me ne vuol dare un poco? — Io sí. — Io anche sí. — Io no! — E neppure io! —

La *pignataro* si tiene a mente chi dice di sí e chi di no. Quando una di quelle va a comprare le *pignate*, e le *tozzola*; (1) se il suono fa *ntih ntih*,

(1) Qui vale: *bussare con le nocche della mano.*

la pignatta è rotta; se fa *ntah ntah*, è sana. — Quanto ne vuoi di questa pentola rotta? — Dodici grana. ⁽¹⁾ — Ma se è rotta, come può valere tanto? — Tanto ne voglio. — La *pignatarà* si ricorda che la persona che compra le aveva negato un po' di cacio. E però, se vuol fare la compra, bisogna che sborsi dodici grana.

Va un'altra compratrice. *Tozzola* e la *pignata* fa *ntah ntah*. — Quanto ne vuoi? — Ne voglio tre grana. — Eccotele. — La venditrice s'è ricordata che chi compra, le aveva già promesso un po' di prosciutto.

Appena si vende l'ultima pentola, tutte le compratrici si mettono a *tozzolarle* e fanno *ntih ntih! ntah ntah!* ⁽²⁾

§ 9° — *Mastrantonio, il carrozziere.*

Giocano poche ragazze, formando una semi-circonferenza innanzi a una ragazza seduta. L'una all'altra alternativamente sovrappone una mano chiusa in pugno sul ginocchio della seduta. E così si viene a formare un castelluccio di pugni.

⁽¹⁾ Moneta napoletana. Si disse già che un grano equivaleva a circa centesimi quattro. Dieci grana formano un *carlino*; due carlini, un *tari*; sei carlini, *mezza piastra*; dieci carlini, un *ducato*; dodici carlini, una *piastra*. Una piastra spagnuola con l'emblema delle colonne d'Ercole si chiamava *un colonnato*. ⁽²⁾ *Sulmona* e dintorni.

Una che ha le mani libere, aggrappa tutte le dita della destra, in modo da formare una specie di martelluccio. Con quel martelluccio picchia di lato al pugno che sta sotto a tutti; e dice: — Ci sta Mastrantonio? — La ragazza toccata risponde: — *Va cchiú 'ncoppe.* (1)

Si batte al pugno immediatamente superiore: — Ci sta Mastrantonio? — Cchiú 'ncoppe. — E la picchiatura continua fino all'ultimo pugno: — Ci sta Mastrantonio? — Sissignore. — Ha racconciata la carrozza? — Mezza sí e mezza no. — Immediatamente si sfascia il castelluccio, si aprono le mani e si fanno molinelli, intrecciando le mani proprie con le mani delle altre, e gridando: — *Fenémmela de sfascià'*; e *fenémmela de sfascià'*. — (2) (a)

Qualche volta succede che le mani tornano a essere pugni e i molinelli si cambiano in minuscoli pugillati.

§ 10° — *Alla tela.*

— La tela, la tela! Facciamo alla tela. —

I bambini e le bambine si dispongono in linea retta e si danno la mano. La piú adulta siede da

(1) Va piú sopra.

(2) Finiamola di sfasciare.

(a) *Sulmona* e dintorni.

capo alla fila; e dice: — Chi vuol comprare la tela? —

Va la compratrice: — Vuoi vendermi 300 canne di tela? — Perché no? — Ma sono di misura? — Altro! —

La compratrice misura la tela, toccando il petto di ciascuna bambina, e conchiude: — Sono 300 canne. Resta per mio conto. Adesso vado a prendere la moneta. —

La compratrice se ne va, e i fanciulli e le fanciulle si stringono gli uni vicino alle altre. La compratrice reca nel grembiule una certa quantità di ciottoletti o di conchiglie o di acini di frumento. E dice: — A me mi pare che la tela non è più di misura: tu mi vuoi fare una truffa e io chiamo i gendarmi. — (1)

Va via e torna con due bambini armati di una canna. Ma mentre quella è andata a chiamare i gendarmi, i fanciulli distendono le braccia e così la tela torna a misura. I carabinieri dicono alla compratrice: — La tela è di giusta misura: dunque vieni in carcere tu, e portati la tela. —

Allora i fanciulli, sempre tenendosi per mano, si aggomitolano a poco a poco, e camminano così

(1) Carabinieri.

aggomitolati. La tela finalmente si spezza e coi brandelli fanno festa anche i gendarmi. (*)

§ 11° — *Il santaro.*

Si destina chi deve fare da *santaro*, cioè da venditore d'immagini sante, e chi deve fare da compratore. Gli altri fanciulli rappresentano i santi: san Pietro, san Paolo, sant'Antonio, ec. Il *santaro* si getta sulle spalle san Pietro, e si presenta al compratore: — Vuoi comprarti questo santo? — Che santo è? — È san Pietro. — Mi piace e lo compro, e posalo qua. Domani vieni al palazzo e ti darò la moneta. —

Il venditore si carica a uno a uno gli altri santi sulle spalle, li offre allo stesso compratore e si concordano pel prezzo. Il secondo santo si posa accanto al primo, il terzo vicino al secondo, e così gli altri.

Eccoci all'ultimo. — Vuoi comprare anche questo? — E che santo è? — È santo Diavolo. — Battételo, battételo.... — Tutti si avventano contro il diavolo che si schermisce alla meglio; ma il diavolo non cessa subito.

Quando cessa e la comitiva si va assottigliando

(*) *Valle Peligna.*

via via, uno di quelli che rimangono, il piú autorevole, alza la voce:

— Uno, due e tre,
Ognuno alla casa se' (*sua*). —

E il giuoco si chiude. (*)

(*) *Sulmona* e dintorni.

X.

MAGGIORE SVILUPPO DI LAVORO.
PROFESSIONI.

È un caso strano: nelle Università, tutti si affannano per divenire medici; e tra fanciulli, bisogna quasi litigare, perché uno si risolva a fare *ji médeche*. (1) Eppure si tratta di una ventina di fanciulli. Finalmente, un po' con le brutte e un po' con le buone, si trova chi deve rappresentare quella parte.

§ 1° — *Il medico.*

Quando il medico è trovato, tutti gli fanno corona. Il medico con una mazza in mano, col naso verso i tetti, chiede: — Chi sta malato? — Uno si fa innanzi: — Signor dottore, ho la febbre... — e stende la mano. Il dottore tasta il polso; inarca le ciglia, stringe le labbra, ritira in su il mento, si stringe nelle spalle, e sentenza: — La febbre non c'è. — E il malato ritira con violenza il polso,

(1) Il medico.

dicendo: — Come non c'è la febbre, se io me la sento? E voi altri che ne dite? — Gli altri rispondono con poco rispetto:

E ji mèdeche 'e le ciavatte,
 Ecche me dole (*e ciascuno indica il polso*),
 ecche me batte, (*e si toccano le reni*).⁽¹⁾

Se la rappresentazione riesce divertente, si fa innanzi un altro malato, e si ripete la celia.⁽²⁾

§ 2° — *Signore e Signorcello.*

Questo giuoco è curioso pel miscuglio dei personaggi che vi si rappresentano: vi è un *Signore*, un *Signoriello*, un *Medico* e un *Trombone*. La sorte decide sempre chi deve rappresentare i quattro dignitarii. I più fortunati sono il *Trombone* e il *Medico*, perchè il *Signore* e il *Signoriello* sono gli ultimi a prendere la medicina ordinata dal medico.

Il *Trombone* si arma di una grossa cucchiara di legno, e dà l'idea di un cuoco che deve cavare la polenta dal caldaio. Ma, altro che polenta! sentite che dice e che fa, volgendosi prima al medico: — Signor medico, tastate il polso a questo malato.... — E indica uno dei compagni, eccetto il

(1) E il medico delle ciavatte,
 Qui mi duole, e qui mi batte.

(2) *Acezzano* e dintorni.

Signore e il *Signoriello* che sono tastati all' ultimo. Il medico, mentre tasta, riflette e conchiude: — La febbre è forte: dategliene una (*una cucchiata*) piano, piano, piano. — Il malato presenta a *Trombone* la palma della mano, il quale gli dà un colpo forte di cucchiata. Poi dice: — Toccate il polso a quest' altro.... — La febbre è poca; può dunque riceverne una forte.... — E il malato, al contrario, riceve un colpo debole.

Terminato il giro, se non sono stanchi, si rinnovano le autorità; e, se la sorte favorisce chi ha ricevuto i grossi colpi, se ne rifà con altri colpi più bene assestati. Perciò è molto facile che il divertimento finisca con qualche rabbuffo o col metter giù tanto di muso. (^a)

Il giuoco medesimo si chiama altresì *Signore*, *Signorino*, *Medico* e *Tamburo*. (^b)

(^a) *Sulmona* e dintorni.

(^b) *Casalanguida* e *Navelli*, *Campana*, *Caporciano*, *Civita Retenga*, *Collepietro*, *Prata Ansidonia*, *Ripa Fagnano*, *Rocca Preturo*, *Santa Maria del Ponte*, *Tione*, *Tuscio*.

IMITAZIONE.

ASSENZA DI LAVORO. — VANITÀ,
OZIO E LIMOSINA;
FURTO, FRODE E RAPINA.



XI.

VANITÀ, OZIO E LIMOSINA.



§ 1° — *Lo specchio.*

DI CARNEVALE, per lo piú, si riuniscono due o tre famiglie di amici. I fanciulli gridano: — Sí, sí; *volemo fa' a jì specchi.* (1) — Gli adulti rispondono: — Fatelo, fatelo. Ma chi è lo specchio? — Il piú ardito risponde: — Sono io lo specchio. Ma chi è che si viene a specchiare? — Eccomi qua; — risponde il piú faceto.

— Attenti, e non guastiamo il giuoco. Voi che state a vedere dietro le spalle di chi si specchia, non avete altro diritto che ridere. E state sempre dietro le spalle di chi si specchia e guardate solo allo specchio. — Questa è l'avvertenza e la raccomandazione di una delle mamme. I bimbi guardano le mamme e i babbi, mezzo ilari e mezzo serii.

(1) Vogliamo fare (*rappresentare*) lo specchio.

Lo specchio sale sopra una sedia in fondo alla stanza o alla cucina. Chi si va a specchiare si colloca dirimpetto ad esso, in modo che facendo alcuni movimenti nella persona, non possa esser veduto da chi gli sta dietro le spalle.

Lo specchio sta serio, con le braccia penzoloni, pronto a ricevere le diverse forme di colui che si specchia, che chiamerò specchiante. Questi comincia a sorridere, e lo specchio riflette lo stesso sorriso: cioè, chi fa da specchio, sorride. Lo specchiante alza una gamba, e l'immagine si ripete; allunga il palmo della mano, ponendosi il pollice sul naso; e subito si ripete nello specchio. Intanto la comitiva ride. Si ride a crepapelle, quando lo specchio riflette la immagine di chi mostra i due pugni verso gli astanti coi pollici e i mignoli aperti.

Alcuni vorrebbero continuare e ripetere. Ma i piú: — Basta, basta. C'è da mangiare le ciambelle e da bere il vinetto nuovo, non tanto poderoso, in grazia della buon' anima del Fucino! — (*)

§ 2° — *Alle intacche.*

Due o piú fanciulli stringono con la mano destra un coltello e con la sinistra una mazza. Comincia uno a recitare quasi sillabando la seguente

(*) *Avezzano* e paesi vicini.

filastrocca, mentre col coltello fa delle tacche nella mazza :

Iejie jette a ccase,
 Ce truvette gli frateglie.
 E 'nn' avévame che ce ffa';
 Ce meséme a ffà' le 'ntacche,
 E conteme a ventequattro:
 Une e due e tre e quattre. (1)

Terminato il primo saggio delle intaccature, se ne fa similmente un secondo e poi un terzo, conforme agli umori che dominano. (2)

§ 3° — *Sufflettielle*.

Nell' ultimo giorno dell' anno e anche a capo d' anno, i ragazzi vanno in giro per le case, chiedendo *lu sufflettielle*; (2) e ricevono noci, mandorle, castagne, mele, ciambelle o simile, secondo la condizione delle famiglie. Prima di chiedere, recitano questa corodía :

Schiuffe e reschiuffe,
 M' hajie rutte 'n' uffe,

(1) Io gii (*andai*) a casa,
 Ci trovai i fratelli.
 Non avevamo che fare;
 Ci mettiamo a fare le tacche,
 E contiamo a ventiquattro:
 Uno, due, tre e quattro.

(2) *Carsoli, Pereto, Pietrasecca, Sante Marie, Tagliacozzo, Tufo.*

(2) Complimento.

E n' uffe e 'na custate :
Lu suffletielle m' haje abbuscate. (1) (*)

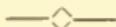
(1) *Schiuffare*, urtare, picchiare, bussare; *uffo*, anca. Quindi:

Picchia e ripicchia,
Mi ho (*mi sono*) rotta un'anca,
Un'anca e una costata :
Un complimento me lo sono buscato.

(*) *Bugnara*.

XII.

FURTO, FRODE E RAPINA.

§ 1° — *L' orologio.*

— Questa notte si va a rubare. —

— A che ora? —

— A mezza notte. —

— Bisogna però stare attenti all' orologio ; bisogna consultare spesso l' orologio. È già sonata l' Avemaria. Preparati. —

I giovanetti, poiché questo è giuoco proprio dei giovanetti, si dispongono in circolo, e intendono quasi di rappresentare la meridiana. Ognuno deve rappresentare un' ora della notte, da una a sei. Ma, se i giovanetti sono meno di sei, non importa, purché ci siano i rappresentanti di parecchie ore e non manchino i tocchi della mezzanotte.

Disposti così tutti, si avanzano i due che fanno da ladri, e camminano in punta di piedi. Uno è il vero ladro ; l' altro è un apprendista.

— Mi pare troppo presto. —

— Anche a me pare. Ma sentiamo l' orologio. —

Il ladro va a picchiare alla schiena di uno del circolo, e quello suona quell' ora che gli è assegnata ; per esempio : — *Ntoh ! ntoh ! ntoh !* — Sono tre ore di notte. — I ladri gironzano intorno smaniosi. — Sentiamo che ora è.... — Picchiano sulla spalla di un altro ; e — *Ntoh ! ntoh ! ntoh ! ntoh ! ntoh !* — Sono cinque ore di notte. Giriamo ancora. L' ora nostra non è giunta. —

— Ci siamo ? — Si picchia a un altro, e quello suona la mezza notte.

— Diamoci da fare, — dice il vero ladro all' apprendista. E tutti e due si danno a frugare destramente nelle tasche dei giovanetti in circolo. Il piú infervorato è l' apprendista, tanto che non si accorge che il ladro vero fruga nelle tasche di lui e gli toglie il bottino. Allora dice : — Mettiti carpone e vieni appresso a me. —

In questo frattempo i giovanetti hanno allargato le gambe, in modo che i ladri possano passare carponi fra le due gambe di uno di loro. Passa per prima il ladro vero, e si alza in un attimo e si mette di schiena al giovanetto che gli è servito d' entrata e anche egli allarga le gambe. E quando passa carpone il discepolo, il maestro stringe le gambe e lo tiene serrato al collo, mentre tutti gli

danno addosso per punirlo dei latrocinii. — Ma il ladro vero non si punisce? — (a)

In altri paesi, questo stesso giuoco si chiama *ladro di notte*. (b)

§ 2° — *Il dazio.*

Due fanciulli si mettono di piantone agli stipiti di un portone, in aria di finanzieri. — Deve venire qualche contrabbando. — Speriamo. —

Ecco che si sente il calpestio di un cavallo carico di zucchero. Si capisce che cavallo e zucchero sono due fanciulli, l'uno a cavalcioni dell'altro. Come questa coppia giunge alla soglia del portone, i doganieri intimano: — Alto là! Che porti? — Porto zucchero. — È in pezzi o trito? — Chi sta a cavalcione suggerisce al cavallo, a bassa voce, perché risponda che lo zucchero è triturato. Ma l'altro non gli dà retta, e risponde: — Lo zucchero è in pezzi. — E subito i doganieri: — In questo caso, tritiamolo. — E danno pugni a chi va a cavallo.

Si avvicina una seconda soma che non è di zucchero, ma di sale. Questa volta la bestia, alla solita domanda, risponde che il sale è trito; e così la soma va oltre senza battiture.

(a) *Isola del Gran Sasso.*

(b) *Cugnoli.*

Ripassa la prima soma, ma non riceve le botte, poich  si dice che lo zucchero   triturato. Nel tornare per  indietro la seconda, dicendosi che il sale   in pezzi, i doganieri lo tritano di santa ragione. (*)

§ 3^o — *Le gallinelle.*

Le *gallinelle* sono tante ragazze. Le pi  sveltine debbono essere tre, per rappresentare le parti principali: la padrona, il gallo e *u cane pezzute*. (1) La padrona lascia il gallo per guardiano.

Le gallinelle siedono per terra, in fila, con le gambucce alquanto aperte; e l'una con la schiena contro il petto dell'altra. A vederle cos  disposte, danno l'idea dei pavimenti ad *opera spigata* dei nostri maggiori: insomma vi danno l'idea di tanti angoli a lati paralleli.

Le galline dunque sono ben disposte. Il gallo sta pettoruto, a capofila. Il *cane pizzuto* sta nascosto. La padrona si rallegra nel guardare le galline e si augura di fare, un d  pi  che l'altro, una ubertosa raccolta d'uova.

Intanto conta la sua ricchezza gallinacea e poi, col grembiule a seno, finge di prendere grano e loglio e lo spande sopra le galline, le quali, alla loro

(*) *Popoli*.

(1) La faina che ha il muso *pizzuto*, cio  aguzzo.

volta, fingono di beccare e dicono: — *gnamh, gnamh, gnamh.* — Oh come mangiano di cuore! Domani uova a ceste — dice fra sè la padrona; e poi raccomanda la guardia al gallo: — Bada a te! Non far toccare le galline! Io torno presto. Ora chiudo a chiave il cancello: *trich, trich.* —

La padrona va via, e viene *u cane pezzute*. Il gallo schiamazza: *chechelecchèh!* le galline fanno il coro: *coh coh, coh coh.* — Il *cane pizzuto* si ficca tra gli steconi del cancello, acchiappa una gallina, fugge e si nasconde.

Allo schiamazzo accorre la padrona; e, per prima cosa, racconta le sue bestioline. S'accorge che ce ne manca una; e si volge alla gente (altri ragazzi fuori di giuoco): — Chi ha rubato la gallina mia? — Parecchi rispondono: — *Nne le sacce.* (¹) — Un altro risponde: — *Se l'ha pijate u cane pezzute nciele nciele.* (²) — Ma dove sta? — Alto alto, lontano lontano. — La padrona, con una mazza, fa l'atto di sparare il fucile contro la faina: *buh! buh!* E le galline fanno lo stesso, ma con più e prolungato rumore: *buh! buh! buh!*

Finalmente la padrona si rassegna. Conta di nuovo le galline, e poi, voltasi al gallo: — Bada,

(¹) Non lo so.

(²) Se l'ha pigliata la faina (*e se n'è ita*) in cielo in cielo.

veh! Se te ne fai rubare un'altra, ti ammazzo. — E se ne va. Succede un nuovo schiamazzo. Torna la padrona. *U cane pizzute* ha fatto un'altra bravura. Si sentono i soliti *buh! buh!* Si ricontano le galline, e vengono sempre a diminuire per la prepotenza della faina e per la fiacca guardia del gallo.

Ed ecco che rimane il gallo solo. Gallo e padrona piatiscono. Ma in quel mentre *u cane pizzute* passa con le galline rapinate; e la padrona grida: — Ferma! ecco le galline mie! — Alla voce della padrona, le galline si ribellano, la faina cerca di tenerle dietro di sé, il gallo riprende coraggio e becca la faina; anche le galline beccano e la padrona vince, sparando il suo fucile: *buh! buh! buh!*

Scompariscono le bestiuole e subentra l'allegria delle fanciulle. (a)

§ 4° — *La strega ladra.*

Una ragazza che fa da madre e finge di andare a messa, prima d'andar via dice ai figli: — Se picchiano all'uscio, non fate entrare nessuno. Io tornerò presto. —

Le bambine e i bambini che rappresentano i figli, o si distendono in fila o si aggruppano. Ecco

(a) *Barrea, Civitell'Alfedena, Villetta Barrea.*

che viene la strega e fa: — *Tuppe e tupp.* — Chi è? — Sono una povera vecchierella. Non ho più nessuno in casa. Fatemi la limosina: datemi *'nu licche de larde.* ⁽¹⁾ — I figli non sanno rifiutare la limosina a una povera vecchierella. Aprono; e dicono: — Non abbiamo il lardo. Che altro vorresti? — La vecchia insiste: — Vedete dentro *lu sprainille.* ⁽²⁾ Io ci sento *la puzza.* ⁽³⁾ A te, fanciulla: dammi la chiave della madia. —

La fanciulla, invece della chiave, le consegna un fil di paglia. La vecchia adirata se ne va, dicendo: — Questa sera ci penso io! —

Poco dopo torna e afferra una bambina e la morde nelle braccia, facendo l'atto di divorarla; e accompagna i morsi con urli. La bambina è quindi messa in luogo appartato. Fatta alle altre bambine la medesima operazione, ella si nasconde.

Torna la madre: — Dove stanno i figliuoli miei? — Nessuno risponde. Va verso la madia e vede sul coperchio un fil di paglia. Spezza in due quel filo di paglia e ne compone una crocetta. Con la crocetta in mano cerca di ritrovare i figli; e, svolutando una cantonata, li ritrova tutti. I figli pian-

(1) Un pochettino di lardo.

(2) Un'arca piccola o piccola madia.

(3) Il puzzo; ma qui vale odore.

gono, la strega urla. Si lotta e finalmente la strega cade per terra. (*)

§ 5° — *Ladro della pecora o anche orologio.*

I fanciulli si dispongono in circolo, come nell'altro giuoco dell'orologio. Uno fa da orologio e gli altri prendono il nome di un ufficiale o sottoufficiale della milizia: caporale, sergente, foriere, capitano, maresciallo, brigadiere, generale. E poi uno fa da pecora e uno da cane.

I ladri sono due e gironzano intorno. Si picchia alla schiena di chi rappresenta l'orologio: — Che ora è? — E l'orologio suona due o tre o quattro o più tocchi. I ladri conchiudono: — Non è ora. — E fanno altri giri. Poi picchiano a uno a uno sulla schiena di tutti gli altri, eccetto la pecora e il cane: — *Tupp*: tu chi sei? — Io sono il capitano! — Fuggiamo, fuggiamo. — *Tupp*: tu chi sei? — Sono il brigadiere! — Fuggiamo, fuggiamo. — E si fa *tupp* agli altri. E finalmente si picchia la seconda volta all'orologio; e questo suona sei tocchi. — È ora. — Un ladro resta di guardia e uno entra nel circolo, tra le gambe dell'orologio, e va ad acchiappare la pecora. Il cane allora comincia a

(*) *Sulmona* e dintorni.

baiare. I militi dànno addosso al ladro, il quale fugge qua e là, mentre ciascuno si fa la parte sua a batterlo. Né si cessa, se il generale non dice *basta!*

Il giuoco si ripete piú volte. ^(*)

(*) *Pescina.*

ISTINTI MARZIALI.

GUERRE FINTE.



XIII.

ANCHE la milizia ha la sua rappresentanza nella prima età. Pochi saranno quelli che non ricordino d'aver fatto da soldatini, col cappello di carta a tre punte, con una scheggia di legno per sciabola, con una mazza per fucile.

I fucili e le sciabole di latta sono roba aristocratica; sono oggettini piú o meno illusorii, ma meno poetici. Bella sempre e rallegrativa, a chi non si trova con passioni turbolente, una fila di fanciulli che marciano come soldati, preceduti da un trombettiere che suona una tromba, la quale, in sostanza, non è altro che una vermena tronca nelle due estremità.

§ 1° — *I soldatini e le guerrucce.*

Gli stessi genitori non trascurano questo sentimento militaresco dei bambini. Se vanno in cam-

pagna, prima di lasciare il lavoro, tagliano un fusto di granturco che abbia non meno di due pannocchie; e la sera è festa in famiglia: *Ecche a ttata te', t' hajie repurtate la schioppette a du' botte.* (1) E consegna al piú piccino l' arma che, dopo aver servito per trastullo, finisce nella bracia: le pannocchie si abbrustoliscono e si mangiano.

Un altro fucile caratteristico dei bimbi è la *schioppetta di canna*, formata appunto da un pezzo di canna, lungo circa un metro. La canna si fende dall' uno dei capi, per circa venti centimetri. Si aprono poi le due parti della fenditura e si fanno rimanere aperte per mezzo di uno stecco messo di traverso; e quello stecco è legato a uno spago che giunge sino alla estremità inferiore della canna. Il fanciullo, con la *schioppetta* in mano, prende la mira verso un compagno e tira lo spago; lo stecco sfugge e le due parti della canna si riuniscono, producendo uno scoppio: *tacch!*

Piú di rado i fanciulli fanno le guerrucce con l' arco teso e le frecce, ossia rametti legnosi acuminati in un' estremità. In alcuni paesi c' è ancora una reminiscenza delle guerre civili del medio evo.

(1) Ecco, al padre tuo (quasi, *vedi come pensa a te tuo padre?*), ti ho riportato il fucile a due colpi. — I due colpi, o tre, sono le due o tre pannocchie.

I fanciulli di una contrada si battono con quelli di un'altra. Il combattimento è una sassaiuola a breve distanza; e, per farla cessare, devono talvolta intervenire le mamme armate di scope e i babbi con le fruste.

Ma questo giuoco va ogni anno piú che l'altro scomparendo. E bene sta. (*)

§ 2° — *I castelli.*

Coi fanciulli si uniscono gli adolescenti, in numero pari. Si fa al tocco. Chi esce sceglie la metà dei compagni. L'altra metà forma il partito avverso.

Due pietre, poste a una certa distanza, indicano i *castelli*. Tra due degli avversarii si tira a sorte chi si sceglie uno dei castelli. E poi si prepara l'assalto.

Si schierano gli uni di fronte agli altri, dietro ai *castelli*, che sono, già si capisce, le due suddette pietre. Il piú ardito dà l'assalto, tentando di acchiappare un avversario. Gli avversarii gli si avventano per arrestar lui. Se l'assalitore ne afferra qualcuno, lo strascina al proprio castello e cosí immagina di farlo prigioniero; se no, gli avversarii fanno prigioniero lui.

(*) *Montereale*, in tempo addietro. *Pescina*, piú recentemente, e le schiere si chiamano *del Castello* e *del Ponte*.

Il giuoco finisce, quando tutti di un partito restano prigionieri dell' altro ; e allora si canta vittoria ; e, nel miscuglio dei due partiti, riescono vittoriosi tutti. (°)

§ 3° — *Barriera e bandiera.*

Si pianta una bandiera e si stabiliscono i due castelli: uno piú vicino alla bandiera e uno piú lontano. I fanciulli si dividono in due gruppi ed occupano i due castelli.

Uno da un castello e uno dall' altro si slanciano contemporaneamente per impossessarsi della bandiera avversa. È naturale che il campione del castello piú prossimo, ghermisce la bandiera ; ma l' altro corre per istrappargliela dalle mani. Se non gliela toglie, torna al castello beffato dagli avversarii ; ma se riesce a togliergliela, torna vittorioso tra i compagni d' arme, mentre l' altro torna scornato.

Il perditore qualche volta chiede *la rivincita*. Se si accetta, il vincitore va nel posto del perditore, e ripetono la pruova.

Dopo quest'ultimo saggio, corrono l'alea due altri compagni dei castelli opposti ; e cosí, a due a due, tutti si provano alla conquista della bandiera. (°)

(°) *Crecchio e Ortona a mare.*

(°) *Civitella Messer Raimondo, Fara San Martino, Lama dei Peligni, Letto Palena, Palena.*

§ 4° — *I briganti.*

Un fanciullo, con una pietruzza minuscola, chiusa in un pugno, e una pietruzza piú grandetta chiusa nell' altro, si presenta a uno della compagnia, e gli squadra i due pugni verso il petto coi pollici orizzontali, dicendo: — Piglia! — Il compagno indica uno dei pugni. L' altro apre la mano: se c' è la pietra piccola, chi l' ha indicata, deve fare da brigante; se c' è la grossa, fa da soldato.

I fanciulli sono di numero pari. Il sorteggio delle pietruzze nei pugni continua, sino a che non sono sorteggiati a metà. Determinati o metà soldati o metà briganti, a chi non tocca la sorte dei pugni, segue la minoranza che diventa anche una metà.

I briganti si vanno a nascondere; poi con la bocca fingono di sonare la trombetta e corrono verso un dato punto. A quel segnale i soldati si slanciano per acchiapparli. I briganti cercano di tornare al nascondiglio; e, se ci riescono, gridano che sono vincitori; se si fanno prendere, gridano vittoria i soldati. Un brigante che si rende prigioniero, è messo in disparte; e, se i compagni possono fargli riguadagnare il nascondiglio, gridano doppia vittoria. — Si giuoca fino alla stanchezza. (*)

(*) *Pescocostanzo, Rivisondoli, Roccaraso, Torano nuovo.*

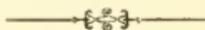
Lo stesso giuoco si fa in molti altri paesi ; ma si cambia il modo del sorteggio : invece di sorteggiare con le pietruzze in pugno, si usa l' *occhiello*. L' *occhiello* si fa riunendo i polpastrelli del pollice e dell' indice della mano destra, in modo da formare appunto un occhiello e tenendo distese le altre tre dita. Chi ha fatto l' *occhiello*, deve disporlo orizzontalmente a una certa distanza dalla bocca e farvi calare dentro (sia detto con sopportazione del lettore) un fiocco di saliva. Quella saliva se attraversa l' *occhiello* senza fermarsi o toccarlo, indicherà che si è vinta la prova, e il vincitore fa da soldato o da gendarme o da carabiniere. Ci provano tutti ; e, giunti alla metà della comitiva, dietro prova riuscita o non riuscita, si formano le schiere dei briganti e dei soldati.

I briganti vanno a una tana ; i soldati a un nascondiglio. I briganti suonano un fischiotto e fuggono ; i soldati li rincorrono. Ai briganti acchiappati si tira l' orecchio. (a)

Gli adulti fanno lo stesso giuoco in maschera, di carnevale. (b) Ma questo io lo chiamo contraffazione.

(a) Gioia, Lecce dei Marsi e Trasacco.

(b) Sulmona.



ESERCIZIO POLMONARE,
MUSCOLARE DI BRACCIA E DIGITALE.



XIV.

NON pure col canto o con le cantilene, ma anche con una certa specie di ginocchi si sogliono esercitare i polmoni, riunendo così l'igiene e il diletto. Volete vedere?

§ 1° — *Ntalèhhh!*

Ecco là dunque una quindicina di ragazze che si sono messe in circolo, l'una un po' distante dall'altra, con le braccia penzoloni, come tanti soldati *sull'attenti*. Esse si apparecchiano a fare *Ntalèhhh!*, prolungando la *è* in un solo fiato.

Una di esse va fuori del circolo; ritira fortemente il fiato, fa molinello veloce con le due mani e, camminando anche veloce intorno al circolo delle compagne, grida, senza mai riprendere fiato, *ntalèhhh!* Se prima di tornare al suo posto riprende fiato, ha perduto, e deve gittare, per terra, in

mezzo al circolo, dove sta la mastra, un pegno qualunque: un fazzoletto, una cinta, una chiave, un agoraio, uno spillo. Ma, se torna al suo posto, senza riprender fiato, ha vinto, e non mette pegno.

L'una dopo l'altra, sino all'ultima, deve far molinello col solito grido continuato, e metter pegno se prende respiro. I pegni saranno piú o meno numerosi, secondo la piú o meno lunghezza circolare dei giocatori.

Quando ognuno ha fatto la sua pruova, comincia il riscatto dei pegni; e, chi vuol riscattare il suo, deve assoggettarsi a una penitenza. Il giuoco si fa quasi sempre o lungo una strada o in una largura. Le penitenze si limitano quasi sempre a uno scherzo che deve però uscire dalla ordinaria consuetudine: per esempio, dare una tirata di orecchi o di naso a una compagna o baciarle i piedi; tirare la gonna a donna che s'incontra a passare; chiedere perdono a uno sconosciuto o dirgli: Mi ti vuoi sposare?; fare la morta distesa per terra e dicendo: Sono morta!; fare le boccacce o i versacci.... Se le penitenze sono sgarbate, chi le fa, può ricevere degli scappellotti senza garbatezza. (a)

(a) *Sulmona* e dintorni.

§ 2° — *A rota lup.*

Un giuoco simile è a *Rota lup.* Prendendosi per mano fanciulle e fanciulli, fanno circolo, e girano o a destra o a sinistra. Il capogiuoco sta nel centro. Mentre si gira, non si dice né *ntalèhh* né *ntalàhh*: anzi non si deve dir nulla. Nessuno deve aprir bocca. Non si può neppure ridere. Si continua a girare a destra e a sinistra, fino a che qualcuno o ride o, in qualsiasi modo, rompe il silenzio. Allora si dà il pegno per riaverlo mediante le solite e insolite penitenze. (*)

§ 3° — *Uéhh! in seggetta.*

Ombre di cari amici, Manuzzi e Fanfani, placatevi. La *seggetta* che si usa nei giuochi dei nostri fanciulli, si può pronunziare senza la formola di *con sopportazione*. La nostra *seggetta*, invece, è sopportabile e dilettevole. È una seggiola formata da quattro mani, ciascuna delle quali deve stringere un polso della propria persona e un polso dell'altra, da formare un ripiano, abbassando un poco le quattro braccia di chi la forma.

Un fanciullo è sollevato di peso dai compagni

(*) *Ateleta, Pescocostanzo, Pietransieri, Rivisondoli, Roccaraso.*

con gran chiasso, e si acconcia in *seggetta*. Comincia allora un dialogo fra i due della *seggetta*, che domandano e l'altro seduto che risponde:

- Mamma è jit' a Rome: che te reporte? —
- 'Na some de lene. —
- Chi te le porte? —
- La cajina cioppe. —
- Chi l'ha 'ccioppate? —
- Ij paji de 'lla porte. —
- Addov' èji quije pale? —
- Ij semme misse a jio foche. —
- Addo è quij foche? —
- Ij 'ha rammorte l'acque. —
- Addovella quess'acqua? —
- Se l'ha bìveta la crapa. —
- Addovella quela crapa? —
- La seme scortecata. —
- Addovella quella pella? —
- Ce seme fatte la ciaramella. — (1)

-
- (1) — Mamma è ita a Roma: che ti riporta? —
- Una soma di legna. —
 - Chi te le porta? —
 - La gallina zoppa. —
 - Chi l'ha azzoppata? —
 - Il palo (*la stanga*) della porta. —
 - Dove è desso quel palo? —
 - Lo siamo (*l'abbiamo*) messo al fuoco. —
 - Dov' è quel fuoco? —
 - L'ha smorzato l'acqua. —
 - Dov' ella è cotest'acqua? —
 - Se l'ha (*è*) bevuta la capra? —
 - Dov' è quella capra. —
 - La siamo (*l'abbiamo*) scorticata. —
 - Dov' è quella pelle? —
 - Ci siamo (*abbiamo*) fatto la zampogna o cornamusa. —

Ed ecco che comincia l' esercizio polmonare con la voce nasale, imitando il suono della cornamusa. Tutti suonano: *Uéhh! Uéhh! Uéhh!*

Quando il primo insediato scende, e si pone in *seggetta* un secondo e poi un terzo fanciullo, si ripete il dialogo e si conchiude sempre col solito e prolungato nasale *uéhh!* (*)

§ 4° — *Paternostro nell'acqua.*

I giuochi degli adulti per far divertire i fanciulli sono rarissimi: esempio, *La morte di Sansone*. Ma non sono pochi i giuochi fanciulleschi destinati proprio a svago degli adulti.

Uno di questi giuochi consiste nel dire il paternostro dentro l' acqua. Chi deve recitarlo è pronto. In mezzo alla cucina o a una stanza si è situato un bacino colmo d'acqua. L'oratore s'inginocchia, appressando la faccia sul bacino.

— *Pater noster!* —

Il sullodato oratore tuffa la bocca e il mento nell'acqua, lasciando il naso fuori per la respirazione. Il naso è sempre privilegiato.

— Andiamo: *Pater noster!* —

L'oratore recita in gran fretta l'orazione do-

(*) Avezzano e paesi vicini.

menicale dentro l'acqua. Ognuno si può immaginare la stranezza dei suoni che ne esce e la sgangherataggine del riso!

Ma c'è poi il premio a chi finisce di recitare il paternostro, senza uscir fuori dell'acqua. — Bene! bravo! ti faremo vescovo! anzi papone! — (*)

§ 5° — *Carnevale in seggetta.*

C'è una ragunata di fanciulli. — Ma si conchiude o no, una buona volta? —

— È conchiuso: fa da Carnevale.... —

Uno più adulto prepara la rappresentazione e la regola.

Chi deve rappresentar Carnevale, è vestito bizarramente coi mantelli dei compagni. Carnevale entra in chiesa, cioè in un cortile o in un portone di casa, che nella mente dei fanciulli significa chiesa. Innanzi a questa così detta chiesa, si accende un gran fuoco, mettendo però le legna verdi di sotto e le secche di sopra. Mentre si dà fuoco, vanno a prendere Carnevale. Due dei più robusti fanno la *seggetta*.

Vi si fa sedere Carnevale e gli s'impone una legge. Mentre lo trasportano in paradiso, durante

(*) *Avezzano* e paesi vicini.

il viaggio non deve parlare piú di due volte: se parla la terza volta, non entra in paradiso.

Prima di tutto, Carnevale si ferma innanzi al gran fuoco. Tutti vi soffiano e attizzano, ma il fuoco non si accende bene; perché le legna verdi stanno dove dovrebbero stare le secche. Carnevale guarda e sbuffa; e, non potendo parlare, si aiuta coi gesti. Indica perciò col muovere delle mani e con l'atteggiamento del viso, come si dovrebbero accommodare le legna, e mettere sotto quelle che stanno sopra. Gli astanti fingono di non comprendere. Carnevale, non potendo piú contenersi, dice ad alta voce: — Mettete di sotto le legna secche! — E gli astanti: — Carnevale ha parlato una volta, ha parlato.... Difficilmente entrerà in paradiso! —

Con tutto ciò, la comitiva acconcia le legne come ha detto Carnevale, e il fuoco prende forza.

Ed ecco venire alcuni con uno spiedo di salsicce e di ventresca e un pane tagliato per metà. Il pane posa sopra un piatto e lo spiedo è girato sopra la bracia. Il grasso cola; e Carnevale fa cenno che lo facciano colare tra le due mezze pagnotte, e fa proprio le mosse di chi alza un mezzo pane, vi pone le salsicce e poi preme, affinché i due pezzi del pane si unghano ugualmente. Anche questa volta, nessuno capisce. E così, Carnevale,

non potendo piú tollerare lo spreco del grasso, grida: — Ma non fate sprecare tanto grasso e ungete il pane! Non vi gusta il *panunto*? — (1)

— Oh oh: Carnevale ha parlato due volte. Se parla la terza, non entra in paradiso. — Si unge il pane, e si prepara la processione per accompagnare Carnevale in paradiso. Precede lo stendardo: un fanciullo con una pertica o canna nella cui cima è attaccato un fazzoletto.

— In paradiso Carnevale; in paradiso! avanti, avanti! — Carnevale, sempre *in seggetta*, sta già innanzi alla porta del paradiso (il portone di una casa qualunque).

Chi porta lo stendardo picchia: *tupp! tupp!* Dice san Pietro di dentro: — Chi è? — È Carnevale. — Favorisca.... — E spalanca il portone. Lo stendardo non può entrare, perché, chi lo reca, non lo abbassa per farlo entrare. Carnevale vorrebbe entrare, ma gli si osserva che deve entrare prima lo stendardo. Il portastendardo non abbassa l'arnese e continua a sbatacchiarlo sull'architrave della porta. Carnevale fa il cenno, perché lo abbassi e lo rialzi subito. Il vessillifero non lascia di sbatacchiare. Carnevale ripete con altre forme i cenni

(1) Il pane spalmato di grasso.

dell'abbassare e del rialzare lo stendardo; ma inutilmente. Alla fine, perde la pazienza, e dice: — Che ti venga un canchero! abbassa lo stendardo e poi rialzalo.... — E tutti in coro: — Ha parlato tre volte! — E in mezzo al chiasso si sente il rumore delle chiavi di san Pietro e della chiusura delle porte del paradiso.

La processione ritorna, dove era partita; ma sempre con Carnevale *in seggetta*. Si finge di farlo rientrare in chiesa e di collocarlo su piedistallo, in alto in alto.

Sopra una sedia, dunque, si compone una piramide di pietre e mattoni. Nella sommità capono appena appena due piedi. Carnevale deve ascendervi per ricevervi le oblazioni. Ma il difficile sta a non fare scombussolare la piramide. Se vi riesce, guadagna l'oblazione dei soliti bottoni d'osso o di ferro. Se la piramide si scombussola, tutti si avventano contro di lui, e lo dilaniano, spogliandolo dei mantelli, di cui era stato coperto quando lo messero *in seggetta*. (*)

§ 6° — *A cappelletto*.

Gli ossi delle albicocche si contano a castella. Un castello si compone di tre ossi disposti a trian-

(*) *Pescasseroli*.

golo e un osso sopra ai tre. Con queste castella si fanno altri giuochi. Qui interessa notare soltanto che invece di dire: Giochiamo, per esempio, venti ossi; si dice: Giochiamo quattro castella. E si contano a castella anche le noci: — Quante castella di noci date a soldo? — Quattro. — Dunque, sedici noci.

Due fanciulli giuocano *a cappelletto*. — Quante castella di ossi di albicocche o quanti castelli di mandorle mettiamo per ciascuno? — Cinque castella. —

Un fanciullo conta cinque castella, e un altro ne conta altrettante, e tutte e dieci si mettono dentro un cappello. Si fa il sorteggio per sapere chi deve essere il primo a giocare. Chi è primo agita il cappello e poi, d' un colpo, lo rovescia per terra. Tolto il cappello, gli ossi stanno piú o meno ammucchiati. Il compagno comincia a prenderli a uno a uno, senza però smuovere gli ossi vicini o che stanno a contatto. Tanti ne prende e tanti ne guadagna. Se li prende tutti, sono tutti suoi; e si ricomincia il giuoco con altri ossi. Se, nel prenderne uno, ne tocca o ne smuove qualcun altro, cessa di prendere, e gli ossi che restano sono di chi rovesciò per terra il cappello.

Nel rifare il giuoco, il cappello lo agita e lo

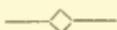
rovescia chi fu il primo a prendere gli ossi. La delicatezza del prendere giunge a tale che, quantunque gli ossi cadano ammonticchiati, pure si prendono a uno a uno senza smuovere gli altri. E c'è dei compagni che fanno da giudici, e con occhio attentissimo giudicano se l'operazione riesce bene o imperfetta. Basta un lievissimo movimento degli ossi a contatto, per essere dichiarato perditore. (*)

(*) *Bugnara, Celano, Pescina.*

ESERCIZIO DI EQUILIBRIO.

XV.

ALTALENA.



IL muoversi di una o piú persone, dondolandosi sopra una tavola sostenuta da due funi pendenti da un palco, o di piú persone sedute sulle due estremità di una trave o tavola, posta in bilico, è giuoco notissimo: è l'altalena.

§ 1° — *Altalena con la fune.*

L'altalena con la fune sospesa in aria, prende diversi nomi. Si chiama *a Sciàngula ficula*; ^(a) *a Sciannavícola*; ^(b) *a Sciasciàngula*; ^(c) *alla Scianna* o *a 'ccarevece*; ^(d) *ji pénnelle*; ^(e) *a pénnelle*; ^(f) *a buca*; ^(g) *a dòndola*; ^(h) *a ndondalò*; ⁽ⁱ⁾ *a mbimbalò*; ^(l) *u campanone* o *gli zàmperi*; ^(m) *a Scin-*

^(a) *Torricella Peligna.*

^(c) *Isola del Gran Sasso.*

^(e) *Pescasseroli.*

^(g) *Villetta Barrea.*

⁽ⁱ⁾ *Celano.*

^(l) *Pescina.*

^(b) *Fossacesia.*

^(d) *Casalanguida.*

^(f) *Lecce nei Marsi.*

^(h) *Navelli.*

^(m) *Casteldisangro.*

narella o a *Scinnelelle* o a *Scimmetelle*; ^(a) alla *Sciunna*; ^(b) a *Sciannavella*; ^(c) a *Villure*; ^(d) a *'nzemble*; ^(e) a *Sambie*; ^(f) a *ntantalone*. ^(g)

L'altalena con la fune si usa a preferenza d'inverno. Si va in cerca di una fune solida e si passa la voce, per lo piú, tra fanciulle e anche giovanette, che il giuoco si fa in una data ora, in una data casa o stalla o legnaia o cantina. Se non è d'inverno, la fune si appende a un ramo d'albero. — Due della comitiva, una di qua e una di là, dànno la spinta. Quando poi queste due vogliono ridere e far ridere, divergono il moto ondulatorio. Allora cominciano le grida di chi si dondola, languendosi di tale irregolarità; e poi si canta:

Lengua de puorche
 Che viè' de llà da Tuocche,
 Adderizza 'stu sàmbie,
 Che vva 'nu puoche schiurte. ⁽¹⁾ ^(h)

Ricomincia l'ondulazione regolare, la quale bisognerà pure che abbia il suo termine, per conten-

^(a) *Atessa*.

^(b) *Vasto*.

^(c) *Castelfrentano, Loreto Aprutino, Roccasecca*.

^(d) *Rivisondoli*.

^(e) *Introdacqua*.

^(f) *Sulmona*.

^(g) *Torano Nuovo*.

⁽¹⁾ Lingua di poreo
 Che vieni di là da Tocco,
 Addirizza questo *sambio* (dondolio)
 Che va un poco storto.

^(h) *Sulmona* e dintorni.

tare le altre bimbe che attendono con impazienza il loro turno.

§ 2° — *Altalena con la trave.*

L'altalena con una trave o con l'asse in bilico è anche comunissima. C'è sulle prime un arruffio per mettersi seduti alle due estremità della trave: vi si abbarbicano a gruppi. Formato l'equilibrio e dato l'aíre, non si cessa, se prima qualcuno non va per terra, guastando cosí il bilico.

Anche per questo giuoco si hanno varii nomi: *ad auzarella*; ^(a) *a calcaul*; ^(b) *a ntrich vall*; ^(c) *a saglie e cale*; ^(d) *a tilum bicc*; ^(e) *alla cuvallozza*; ^(f) *a titarozza*; ^(g) *a santarella, màmeta bella.* ^(h)

Una mamma dice: — *Scí viste lu masanielle mie?* — Risponde un fanciullo: — *Scta facenne a sciàngula ficula.* — ⁽ⁱ⁾ ^(j)

C'è una varietà dello stesso giuoco. La trave si bilica in alto sopra un'altra trave; e i fanciulli, invece di sedere sulle due estremità, vi si appen-

^(a) *Lecce nei Marsi.*

^(b) *Villetta Barrea.*

^(c) *Pescasseroli.*

^(d) *Isola del Gran Sasso.*

^(e) *Bussi.*

^(f) *Casteldisangro.*

^(g) *Pescocostanzo.*

^(h) *Sulmona.*

⁽ⁱ⁾ — Hai visto il *Masaniello* (il diavoletto) mio? — Sta facendo a *sciàngula ficora.* — Reminiscenza della rivoluzione napoletana.

^(j) *Torricella Peligna.*

dono, tenendosi forte con ambo le mani, mentre l'uno dice: *tríngoli*; e l'altro soggiunge: *malíngoli*. (4)

§ 3° — *Altalena col carro*.

Si fa l'altalena anche col carro, la quale perciò si addimanda *a rràuza carre*. (1) (b) I fanciulli seggono da capo e da piedi del carro, in guisa che i due pesi si equilibrino. Il dondolo comincia nel silenzio per effetto della emozione; ma tosto subentra il chiasso, e il chiasso si trasforma in melodía. Uno di loro che scenda o cada, l'equilibrio si perde, e quelli che stanno in basso, berteggiano gli altri che sono andati in alto, con una speciale cantilena: *Tonzè talà! ête remaste 'mpise*. (2) (c) E, se si tirano per i piedi quelli che sono rimasti in alto, essi ricalcitano. Forse per questo, il giuoco si chiama anche *a cauciune*. (3)

§ 4° — *Scaricabarili*.

Il giuoco è comune, come giuoco; ma è singolarissimo pei motti e pei dialoghi vernacoli che lo accompagnano. Si fa soltanto tra due fanciulli, i quali si volgono le spalle l'un l'altro, e intrec-

(a) *Roccasecca*.

(b) *Sulmona* e dintorni.

(c) *Raiano*.

(1) Ad alza carri.

(2) Siete rimasti impesi.

(3) A grossi calci.

ciate a rovescio le braccia, uno si abbassa e solleva resupino l'altro, e così a vicenda.

Chi sta in alto, dice a chi sta di sotto: *Puh!*; e quello di sotto risponde: *Gnò'*.

— Quante stè' àute? —

— 'Na canne. —

— Casca 'nterre e po' reàuzete. — (1) (a)

Altro dialogo:

— Quantu pisi? —

— 'Nu migliu. —

— Casche 'nterra e po' te repigliu. — (2) (b)

E ancora:

— O ve Pu? —

— O ve gnò'. —

• — Quante pise? —

— Cente chile. —

— Casche 'nterre e fa' 'na canne. — (3) (c)

(1) — Quanto stai alto? —

— Una canna. —

— Casca in terra e poi rialzati. —

(a) *Beffi, Campana, Fagnano Alto, Ripa Fagnano...*

(2) — Quanto pesi? —

— Un miglio. —

— Casca in terra e poi ti ripiglio. —

(b) *Contado aquilano*; ed anche *Atessa, Casalanguida, Pescocostanzo, Raiano, Torricella Peligna*.

(3) *O ve*, forse complemento vocativo. — *Pu*, vorrà significare *pulce?* — A *Bugnara* il giuoco si chiama *fare a pulce*. Si dice altresì *fare a campanone*.

(c) *Villetta Barrea*.

Oppure :

— Chicchirichìh ! —

— Quante ste àute ? —

— 'N canne. —

— Casche 'nterre e fanne n' àutre. — ⁽¹⁾ ⁽²⁾

§ 5° — *La valechèra.* ⁽²⁾

La gualchiera è formata da due fanciulli. Uno sta in piedi con le gambe un po' aperte, e l'altro si curva, mettendogli la testa fra le gambe e dicendo :

— Cummà', me vu' valecà, quistu pannu ? —

— Gnoscí, cummà'. — ⁽³⁾

E subito afferra sotto le anche la persona curva, e l'alza e l'abbassa ripetutamente, a guisa di martello o mazzo della gualchiera. E quando poi la forza motrice del finto martello vien meno, si fa lo scambio ; e chi faceva da martello si trasforma in forza motrice. ^(b)

⁽¹⁾ — Chicchirichìh ! —

— Quanto stai alto ? —

— Una canna. —

— Casca in terra e fanne un'altra. —

⁽²⁾ *Caramanico e Sant'Eufemia a Maiella.*

⁽²⁾ Gualchiera.

⁽³⁾ — Comare, mi vuoi gualcare questo panno ? —

— Sissignore. —

^(b) *Sulmona e dintorni.*

ESERCIZIO MUSCOLARE

DI BRACCIA E DI MANO, CON LA MIRA.

XVI.

§ 1° — *Alla mira.*

ANCHE dentro al paese, vi sono orti con siepe di frasame intrecciato e sostenuto, a quando a quando, da grossi pali che si elevano sulla linea orizzontale della siepe medesima.

Sulla punta d' uno di quei pali, s' infila a rovescio o un fiasco o una bottiglia rotta o una pentola incrinata, o vi si posa un sasso. Poi si stabilisce una distanza, da cui si debbono tirar pietre contro l' oggetto sulla punta del palo ; e si fanno i patti della vittoria. Sempre la sorte deve decidere chi tira per primo, e poi tirano gli altri, contando sempre da destra a sinistra. Vince chi rompe il vaso o fa cadere il ciottolo. Ma ognuno che tira, mentre piglia la mira, dice: — Oji è giueddì ; ji hajie da menà' la preta a chi diche ji. — (1) (2)

(1) Oggi è giovedì ; io ho da menare (*tirare*) la pietra a chi dico io (*secondo la mia intenzione*).

(2) *Pescasseroli.*

§ 2° — *Mira e soffia.*

Ecco i fanciulli aggruppati intorno a un compagno piú meccanico. Che fanno? È curiosa! fanno un cartoccino di carta con la punta acuta e a quella punta adattano un ago, tenuto fermo con filo ravvolto a piú nodi.

Terminato il lavoro, uno della comitiva tira fuori un cannello da telaio: *ji cànnere*. Si affissa un foglio di carta al muro, con tre cerchi concentrici. È un bersaglio bello e buono. I premi sono tre: chi coglie nel centro, ha il primo premio; chi coglie nel secondo circolo, ha il secondo premio, e chi al terzo, il terzo.

Tutti di fronte al bersaglio, e si fa il sorteggio. Il primo che esce, afferra lo schioppo, cioè il cannello; vi adatta il cartoccino acuminato, e soffia verso il bersaglio. Il soffio manda via con violenza il cartoccio. Chi coglie, ha vinto; se no, va in disparte e aspetta il turno. Chi ha vinto, si fa portare in groppa da uno che ha perduto; e la cavalcata, da un punto a un altro stabilito, si fa per una volta, se si ottenne il terzo premio, o per due o per tre, se il premio fu di secondo o di primo grado.— Qualora il cartoccino si spunta, se ne rifà uno nuovo. (*)

(*) *Celano.*

Si fa il tiro a segno, anche sul terreno, con tre, quattro, cinque o piú circoli concentrici; e si deposita un bottone fra il primo e secondo circolo, due fra il secondo e il terzo; e cosí di mano in mano. Nel centro non si mette nulla; ma, chi vi fa entrare una piastrella, vince ogni cosa. Se la piastrella si ferma negl' intervalli, fa vincere tanti bottoni, quanti ve ne trova. (a)

§ 3° — *A timelle* (1) e *a sassetto*.

Si soprappongono tanti bottoni, quanti sono i fanciulli che giocano: ma i bottoni non debbono avere i picciuoli. La sovrapposizione si fa dalla parte concava.

Il favorito dalla sorte batte con un piccolo sasso sopra al cilindretto dei bottoni. Il cilindretto si sconquassa e i bottoni si sparpagliano, chi rovescio e chi supino. Il tiratore vince tutti i bottoni supini, cioè che mostrano la parte concava. I bottoni che si trovano rovesci, si riammucchiano ancora e un altro fanciullo vi batte su il sassetto, e vince i bottoni che rimangono con la parte concava sco-

(a) *Pescasseroli*.

(1) Le *animelle* sono bottoni di legno che si foderano di stoffa e sono come anima del bottone. È rimasto il nome primitivo anche ai bottoni di ferro o di ottone o di osso o di pastiglia, con due o tre o quattro buchi.

perta. E cosí, fino a quando ai bottoni vinti se ne possano sostituire altri.

Oggi, invece di bottoni, i fanciulli giuocano, per lo piú, pennine di acciaio, disponendole supine a forma di stella, e poi vi si dà in mezzo il colpo col piccolo sasso. Si vincono soltanto le pennine che mostrano la parte convessa. (a)

Questo giuoco si chiama piú comunemente *fare a sassetto*. (b)

Ancora una varietà. Invece di battere col sassetto i bottoni o le pennine, si prova a rovesciarle con un soffio piú o meno prolungato. Se si rivoltano, si vince; se no, vi soffia l'altro, e si séguita a soffiare con vece alterna, fintantoché gli oggetti non si rivoltano, e vince sempre chi li fa rivoltare. (c)

§ 4° — *A sbola*.

Nelle ore pomeridiane della festa di San Vincenzo, le fanciulle giocano *a sbola*. Ciascuna mostra infilati nel davanti del corpettino una certa quantità di spilli o di aghi, e ne gioca uno o piú per volta.

(a) *Avezzano*.

(b) *Bussi, Capestrano, Ofena, Scontrone*.

(c) *Pietrasecca*.

— Giochiamo tre spilli per ciascuna. — E tutte spuntano dal corpettino tre spilli e gl' infilano ritti per terra, in un determinato breve spazio. Poi li coprono di arena, in modo da formare così una piazzettina poco rilevata dal suolo.

— *A sbola, a sbola.* (1) — Si sorteggia chi deve tirar prima, e successivamente tirano le altre. Tira la prima e non coglie. La fallenza è coronata da un coro di gridi argentini. Tira la seconda, e scopre cinque spilli. Tutte corrono a vedere se sono veramente cinque gli spilli scoperti. Se non c'è dubbio, la tiratrice ha vinto, e fa suoi i cinque spilli scoperti. Tira la terza e la quarta e la quinta, e ciascuna prende gli spilli che scopre, o se falla, deve rassegnarsi al solito coro di gridi. Quando gli spilli sono tutti scoperti, si ripete il ginoco fino alla sazieta.

Il petto delle vincitrici si ricopre di spilli; e deh che non sia grave ad esse attendere le punture del cuore! (2)

(1) A spola? — *Abbelare* o *rabbellare* si dice del fuoco, quando si copre di cenere. *Sbelare* si dice, quando il fuoco si scopre della sua cenere. Dunque *velare* e *svelare*. E *sbela* vale *scopri*. Gli spilli anche si debbono scoprire.

(2) *Villetta Barrea* e paesi vicini.

XVII.

FOSSETTE, ROTINO E MASTRO.



Questi giuochi, di nome vario, si fanno appunto scavando per terra alquante fossette, quasi sempre cinque, e determinando un punto, da dove si fa il tiro con una palla di legno o di pietra o di ferro.

Le fossette sono disposte a croce, cioè una per ogni estremità e una nel mezzo. L'ordine del tiro si mette a sorte.

§ 1° — *A Picciòccola.*

Se i fanciulli sono cinque, mettono tre bottoni per ciascuno, e ne depongono cinque nella pozzetta centrale, uno, due, tre e quattro, successivamente, nelle pozzette degli angoli. Chi tira, e fa entrare la palla in una delle pozzette, vince tanti bottoni, quanti ve ne trova.

I giovani fanno lo stesso giuoco, ma invece dei bottoni, mettono i soldi. (*)

(*) *Avezzano.*

§ 2° — *Fossette e tòtana.*

Questa è una varietà di *picciòccola*. Invece di distribuire i bottoni, uno, due, tre, quattro e cinque, nelle cinque fossette, si mettono tutti in quella del centro. Chi manda la palla a una delle fossette degli angoli, ha diritto a un solo bottone; ma chi la manda nel mezzo, vince *tutto*: perciò quella pozzetta si chiama *tòtana*, ^(a) o anche *tota*. ^(b)

§ 3° — *Fossetta, Zecchetta e Pitth.*

Chi arriva alla fossetta centrale nel primo tiro non vince, ma tira una seconda volta. Se entra in una delle altre fossette, perde. Per vincere, deve avvicinare alle fossette e far entrare la palla o la *voca* ⁽¹⁾ ^(c) con uno o due o tre colpi a scatto dell'indice che fa leva nel pollice. Questo colpo dell'indice a scatto si chiama comunemente *zeccarda* o *zecchetta*; ma, con piú specialità, *tèrmene*. Si determina cosí se la palla deve entrare nelle pozzette con un colpo o con due o con tre. Se con uno, nel dare il colpo dice *Pitth*; se con due, *Pitth, patth*;

^(a) *Alfedena, Capistrano, Ofena, Scontrone.*

^(b) *Pietrasecca.*

⁽¹⁾ La piastrella che quasi chiama le altre.

^(c) *Avezzano.*

se con tre, *Pitth, patth, a ccasa*. Perde, se la palla va prima dei colpi determinati o se non vi giunge. Se i colpi sono bene assestati, si vince la posta dei bottoni. ^(a) — In qualche altro paese, il giuoco si fa con una sola fossetta. ^(b)

§ 4° — *Al rotino*.

Il punto di partenza al giuoco è un muro o una linea tirata sul terreno. A distanza piuttosto lunga, si descrive, anche sul terreno, un circolo: questo è il *rotino*.

Tanti giocatori, tante pennine o bottoni. Tutti si aggruppano presso al muro o alla linea stabilita; e l'uno dopo l'altro tirano una piastrella. Chi coglie dentro al *rotino*, vince tutti. Se non ci coglie nessuno, si fa un secondo turno; ma tira prima chi piú si era avvicinato; e poi gli altri a mano a mano.

Il giocatore della piastrella che piú si è avvicinato, ha il diritto di spingere la piastrella nel *rotino* con tre *zeccarde*, dicendo a ogni colpo *petih, petih, petellah*. Non riuscendo a cacciarla dentro al *rotino*, si mette fuori giuoco; e tira le tre *zeccarde* chi stava meno vicino, e poi fanno e dicono lo stesso

^(a) *Fallascoso, Pescasseroli*.

^(b) *Celano*.

gli altri. Non riuscendovi nessuno, si ripetono i tiri, sino a quando uno avrà la fortuna di fare entrare la piastrella in quel benedetto *rotino*, che spesso rimanda a casa, senza bottoni agli abiti, i giocatori più sfrenati. ^(a) — Ciò succede anche nel giuoco più semplice del *battimuro*, di uso generale.

§ 5° — *A tipitih.*

Il fare *a tipitih* è quasi simile al *rotino*. Ma, invece di disegnare per terra un circolo, si può disegnare anche un quadrato. Chi non si avvicina al quadrato con la palla o con la piastrella, ha il diritto di dare una o due o tre *zecchette*. Se ne chiede una, dice *Tipitih*; se due, *Tipitih, tipitéh*; se tre:

Tipitih, tipitéh, la caléh. ^(b)

^(a) *Torano nuovo.*

^(b) *Alfedena, Scontrone.*

XVIII.

MASTRO, CACIOCAVALLO E PALLASTERNA.

§ 1° — *A mastro o mastruccio.*

Questo *mastro* è una piramide tronca, o di legno o di pietra o di creta cotta. Si posa per terra; e, dietro ad essa, si fa una fossetta, dove si depongono alquanti bottoni, secondo il numero dei ragazzi che giocano. Poi si stabilisce il punto, donde si tira la boccia o una lastrina di pietra o un pezzo di mattone: ma, per lo piú, la boccia.

Comincia il tiro contro il *mastro*. S' intende che, se non coglie il *mastro*, il tiratore non è riuscito. Ma se lo coglie, e il *mastro* cade piú vicino alla fossetta dei bottoni, non vince nessuno. Qualora, poi, la palla, colpendo il *mastro*, lo fa cadere o lo sposta, fermandosi essa piú vicino alla fossetta, vince il tiratore, e si piglia tutti i bottoni. ^(a)

Piace ai fanciulli fare lo stesso giuoco, senza la fossetta, e mettere i bottoni sopra il *mastro*. È

^(a) *Avezzano.*

bene notare che il *mastro* può essere anche una pietra che si avvicini alla forma di piramide o cono tronco o di cilindro. In questo secondo caso, l'ordine dei tiratori non lo stabilisce la sorte, ma l'abilità. Dal *mastro*, ciascuno tira una *voca* o una *joca* (¹) (²), con quest'ordine: tira prima chi ha mandata la *voca* o *joca* più lontano; poi quello che la mandò meno lontano, poi quelli che, a mano a mano, più si avvicinarono al *mastro*.

Chi colpisce il *mastro* e fa cadere i bottoni, li guadagna, se però la *voca* sta più vicino ai bottoni caduti. (³)

In altri paesi, quando si mettono i bottoni sopra una pietra e si tira per coglierla, il giuoco si dice *fare a sticche*; (⁴) (⁵) *a cuppi* o *a Sant'Antonio*; (⁶) *a Santucce*; (⁷) *a vicche*; (⁸) *a jì 'urse* (l'orso è il *mastro*); (⁹) *a stozze*. (¹⁰)

(¹) Di *voca* si è già detto. In parecchi paesi c'è *joca*: invito a giocare.

(²) *Castiglione Messer Marino, Fossacesia, Isola del Gran Sasso, Fraine.*

(³) *Alfedena, Aquila, Scontrone.*

(⁴) *Sticch* si chiama la piccola piastrella o pietruzza che deve indicare il punto di avvicinamento delle altre piastrelle o *voche* o *joche* per vincere. *Sticch*, da *steccare*? — Si dice anche *lu licche*: *licco* vale poco, piccolo, minuto.

(⁵) *Atessa, Fallascoso, Pescasseroli, Pescocostanzo, Vasto.*

(⁶) *Casalanguida.*

(⁷) *Raiano, Isola del Gran Sasso.*

(⁸) *Bugnara.*

(⁹) *Celano.*

(¹⁰) *Torano nuovo.*

§ 2° — *A caciocavallo.*

Il giuoco si fa sempre a numeri pari, cioè o a due o a quattro o a sei o a otto, ec. Si deve scaraventare, da un punto a un altro, un *caciocavallo* che una volta era in natura e oggi è di legno. (1) Bisogna dunque stabilire una certa distanza dal punto di tiro, venti o trenta o piú passi; e si segna per terra il punto, donde si tira il *caciocavallo*, e il punto che si deve raggiungere o sorpassare.

Se i giocatori sono due, l'uno gioca contro l'altro; se sono piú, due giocano contro altri due o tre contro altri tre. Facciamo il caso piú semplice: uno contro uno.

Il primo scaglia il *caciocavallo* di legno, cercando di sorpassare la linea segnata. O la passa o non la passa. Si fa un segno sul terreno, dove è arrivato il *caciocavallo*. Tira l'altro e si segna dove si ferma lo stesso pezzo di legno. E qui bisogna fare due altri casi: o il primo che ha tirato non è giunto al segno fisso o l'ha sorpassato. Se il primo non

(1) Cacio butirroso a forma di anfora con base conica. Va sempre a coppia, e si appende, a cavalcione, a una pertica o ai chiodi del solaio. — Dissi altrove che si fanno anche cavallucci di cacio butirroso per bizzarria e gingilli da bimbi.

vi è giunto e l'altro sí, e anzi lo ha sorpassato, costui ha vinto; se il secondo lo sorpassa e il primo è rimasto indietro, ha vinto il secondo. Un terzo caso si ha, quando nessuno dei due tiratori raggiunge la mèta. Allora tutti e due fanno un altro tiro, partendo dal punto d'arrivo del primo tiro; e vince chi va piú lontano.

— Che cosa vince? — In origine vinceva un *caciocavallo*; ma, in séguito, si vincono dischi di cacio, se il giuoco si fa dai giovanotti; o bottoni o oggetti di poco valore, se si fa dai fanciulli. (*)

Lo stesso giuoco, in altri paesi, si chiama *fare a scasso*; e, invece del *caciocavallo* di legno, si adopera una palla. (b)

§ 3° — *A palla.*

A palla si fa anche oggi con un globo elastico. Ma l'uso di oggi deve ravvicinarsi all'uso antico. I nostri maggiori, adunque, facevano a palla con un fazzoletto ravvolto e annodato a forma di pallottola e con quella pallottola giocavano in due, in tre o altri di piú. La pallottola si spingeva in alto con la palma della mano; e, mentre ricadeva, dalla stessa palma riceveva altri colpi, da sotto in su,

(*) *Castiglione Messer Marino e Fraine.*

(b) *Fossacesia.*

e con tale maestria, che la pallottola doveva sempre ricadere sulla mano di chi l'aveva spinta.

Il premio del giuoco erano i soliti bottoni. E si stabiliva il numero delle volte che si doveva riprendere la palla in mano. Chi la respingeva sempre, e sempre la riprendeva con la mano, vinceva se arrivava a quel numero di volte prefisso. In caso diverso, faceva il giuoco il secondo compagno, e poi il terzo, ec. Se il secondo o il terzo o il quarto faceva cadere la pallottola prima che giungesse a contare sino al numero stabilito, tutti perdevano.

E fin qui non c'è nulla di speciale. La parte speciale appunto si riscontra negli usi nostri. Mentre uno manda in su e in giù la pallottola, l'altro guarda fisso il compagno, come per fargli la così detta jettatura, recitando di continuo e con monotonia questi misteriosi versi:

E la monica sotto la terre
Fa cascà' la palla 'n terre. (1)

Rari sono i giocatori che possono contare tutti i colpi senza sbaglio: tanto è torbida la influenza della monacesca cantilena! (2)

(1) E la monaca sotto la terra
Fa cascare la palla in terra.

(2) *Avezzano.*

§ 4° — *A pallasterna.*

Per fare *a pallasterna*, si tira cinque volte di séguito una palla di ferro; e, al quinto tiro, si segna dove si ferma la palla. Gli altri fanno lo stesso. Vince chi va piú lontano, dopo che hanno tirato tutti. (*)

(*) *Pescocostanzo.*





ESERCIZIO DORSALE.

PORTARE E ANDARE A CAVALLO.
FLESSIONE, PRESSIONE E SPINTA.



XIX.

PORTARE E ANDARE A CAVALLO.



IL giuoco del portare e dell'andare a cavallo è molto vario e ha denominazioni diverse. Ma tutti e in sostanza si riducono a sviluppo di forza dorsale. Ne descriverò i più caratteristici.

§ 1° — *A zompa cavallo.*

Un ragazzo fa da cavallo e uno da cavaliere. Chi fa da cavallo, si curva, appoggiando la testa a un muro, mentre l'altro gli salta addosso e si mette accavalcioni. Poi annoda a un'estremità il fazzoletto, e dice :

Schih, schih, schàh,
Ne vu' echiú de baccalà ?⁽¹⁾

Se chi sta sotto, risponde di sí, l'altro lo batte. Se risponde di no, non lo batte ; ma butta per aria

(1)
Ne vuoi più di botte ?

il fazzoletto, e poi cerca di riprenderlo prima che cada per terra. Raccogliendolo prima, ripete la stessa cantilena. Alla risposta di sí, batte; alla risposta di no, fa altra prova del fazzoletto per aria. Quando il fazzoletto cade per terra, il cavaliere deve fare da cavallo nuovo, e il cavallo vecchio fa da cavaliere.

Invece di battere col fazzoletto annodato, si batte anche col cappello, e il cappello si getta per aria, e deve ripigliarsi prima che vada per terra. (a)

Questo giuoco si chiama anche *fare alla mula* (b) o *a salta mula*. (c)

§ 2° — *A cavallitto*.

A cavallitto assomiglia molto a *zompa cavallo*. Un fanciullo si curva e si appoggia al muro con le mani. Il primo a saltargli addosso, dice alcune parole ingiuriose o scherzose contro il secondo che deve anche saltare. Se il secondo non ripete le stesse parole o non le ricorda, si mette sotto e saltano gli altri, sempre con l'obbligo di ripetere le male parole o le parole di scherzo.

Poi si ricomincia il salto senza parole d'ingiuria o di scherzo. Ciascuno salta e discende; ma nel discendere lascia di traverso, sulla schiena di

(a) *Atessa, Casalanguida, Forcella, Pentima, Raiano, Vitorito, Torano.* (b) *Sulmona.* (c) *Aquila.*

chi fa da *cavallo*, un fazzoletto. Nella terza pruova, colui che salta, deve acchiappare il suo fazzoletto, senza far cadere i fazzoletti degli altri. Se lo acchiappa, è proclamato vittorioso; diversamente, deve curvarsi e fare da cavallo. (°)

Il nome del giuoco varia: *A Jonta longa*, (°) *a zompa arrete* (dietro). (°)

§ 3° — *Agli asineji*. (1)

C'è la *mammana* (2) che sta seduta, e sei fanciulli si curvano, il primo nel seno della *mammana* e gli altri appoggiati alle anche dei compagni. Sei altri fanciulli, da un dato punto, prendono la rincorsa, e il primo di essi salta sulla groppa dell'ultimo asinello e, andando così accavalcioni, deve arrivare alla groppa del primo asinello, cioè di chi sta curvo sul seno della *mammana*. Gli altri cinque fanno lo stesso; sicché, in ultimo, ciascuno degli asinelli deve avere in groppa un asinaro.

Ma, qualora, nel salto che fanno, *sganginano*, (3) si verifica un mezzo danno e un mezzo vantaggio.

(°) *Isola del Gran Sasso*.

(°) *Ortona a mare*.

(°) *Fallascoso, Pietrasecca*.

(1) All'asinello.

(2) È il fanciullo o la fanciulla che dirige il giuoco. Vale *levatrice*. Nello stesso significato si dice anche *mammaia*.

(3) Sbagliano. *Sgangare* o *sganginare*, quasi *Uscir dai gangheri*.

Chi ha sbagliato, non può piú cavalcare, e chi è rimasto senza l'asinaro, acquista il diritto di uscire dalla fila, senza portare piú alcuno in groppa.

Il giuoco si chiude con una cavalcata. Gli asinelli, se vogliono sgravarsi degli asinari, debbono portarli in giro un numero di volte da un punto a un altro, secondo che si è anteriormente stabilito. (a)

§ 4° — *A campana.*

Tu vedi che i fanciulli si sono messi in linea retta, a pochi passi di distanza l'uno dall'altro, tutti curvi con le mani appoggiate sul ginocchio sinistro e con la gamba destra un po' indietro. — Che faranno? — L'ultimo deve saltarli di netto, da una parte all'altra, a uno a uno, e subito mettersi nella stessa posizione innanzi a tutti. Segue il penultimo che è già diventato l'ultimo e si pone ancora innanzi; e poi il terzultimo, e così via via.

Intanto s'invade semprepiú lo spazio innanzi, e il giuoco non cessa, se non si trova un ostacolo.

C'è da notare il caso dello sbaglio o della caduta di quello che salta. Chi sbaglia, non può continuare il salto e deve andare a mettersi curvo per capofila. (b)

(a) *Avezzano.*

(b) *Avezzano.*

Curiosa un'altra denominazione di questo stesso giuoco: *fare a gnicche e gnelle!* ^(a)

§ 5° — *Quattr' e quattr' otto.*

Qui c'è la *mamma* che dirige e non la *mamma*. I fanciulli sono di numero pari; quattro si curvano e quattro saltano; ma con una sola condizione si va in regola, che cioè il primo deve mettersi a cavallo al primo che sta curvo, il secondo al secondo, e così via via. Quando tutto procede con questa regola, i cavalcanti restano alcuni minuti fermi, e scavalcano subito che la *mamma* grida: *Uòrio!* ⁽¹⁾

In caso di sbaglio nel cavalcare o se anche chi ha cavalcato tocca un piede per terra, chi stava sopra, si mette sotto, e il giuoco continua. ^(b)

§ 6° — *A scardalà'.*

Un ragazzo si curva e un altro si mette a cavallo. A breve distanza due altri fanno lo stesso.

Uno dei cavalicatori si leva il cappello e dice:

Scrí, scrí, scardalà':
Màmmet 'ha fatte le pa'. ⁽²⁾

^(a) *Villetta Barrea, Barrea, Civitell' Alfedena.*

⁽¹⁾ Orzo?

^(b) *Torricella Peligna.*

⁽²⁾ *Scrí, scrí, scardalano:*
Mamma tua ha fatto il pane.

E col cappello sferza il cavallo e poi butta il cappello verso l'altro cavaliatore. Se questi lo acchiappa, dice anch'esso: *Scrí, scrí, scardalà'*; e sferza il suo finto cavallo e poi butta il cappello all'altro. Chi non acchiappa il cappello, deve scendere e l'altro gli salta addosso. (*)

§ 7° — *Cappa e cappotto.*

È simile al precedente; ma invece di dire *scrí scrí*, è solito dirsi:

Cappe e cappotte,
Ntelinghe e ntelocch. (1) (b)

§ 8° — *A scarica pallotta.*

Non si dice più *scrí scrí*, né *cappe cappotte*; ma:

Uno, due, tre e quattro,
Cinque, sei, sette e otto,
Scàreca pallotte. (2)

Ovvero semplicemente:

Quattr' e quattr' otte,
Scàreca pallotte. (c)

(*) *Avezzano.*

(1) Il secondo verso è onomatopeico del suono delle campane, e quindi significa battiture.

(b) *Atessa.*

(2) *Scarica pallottole.*

(c) *Atessa, Torricella Peligna, Vasto....*

§ 9° — *Tappe, tappitte, tappette.*

— Ora si fa *a tappe, tappitte, tappette.* —

— Sí, sí: ci divertiremo meglio. —

Le fanciulle (poiché il giuoco è delle sole fanciulle) si mettono a coccoloni, in modo che le ginocchia si tocchino, da rassomigliare così a una ruota. Ognuna posa la mano destra aperta sulle proprie ginocchia.

Una di loro che governa il giuoco, recita la seguente filastrocca, con una specie di cantilena, toccando a ogni parola un dito delle tante distese sui ginocchi:

Tappe, tappine, tappette,
 Piglia la mamma e la figlia tucchetta (o *purchetta*).
 La mamma è ite a Roma
 A piglià' tre bettune,
 Tre bettune e 'na barracca,
 Uno e du' e tre e quattro. (1)

Il dito toccato nel pronunziare la parola *quattro*, si chiude, e restano aperte le rimanenti quattro dita. Poi si séguita a recitare la stessa filastrocca,

(1)

.....

 La mamma è ita a Roma
 A pigliare tre bottoni,
 Tre bottoni e una baracca (?),
 Uno due tre e quattro.

e si ripiega il dito che si tocca alla parola *quattro*. Già s' intende che a ogni recitazione un dito si ripiega, sino a che di tanti ne rimangono due.

Chi dei due rimarrà disteso? Non si sa. Le fanciulle che hanno tutta la mano chiusa, si levano, e guardano con curiosità l' esito dell' ultima filastrocca. — *Une e due e tre e quattro....* — Al *quattro*, una mano istantaneamente si chiude e un' altra resta con un dito disteso.

— Hai perduto! hai perduto! — dicono a quella che rimane col dito disteso. — Hai perduto! hai perduto! — Intanto la perditrice chiude anch' essa la mano e l' alza, quasi minacciando di rifarsi coi pugni.

Ma le compagne la esortano a stare ai patti, e sorridendo dicono: — Via, ti faremo una via corta; ci porterai a cavallo da questo punto a quello. —

La perditrice sorride anch' essa e si rassegna alla penitenza. Non si sa ancora chi deve montar su, per prima. Salta su, alla perfine, la ragazza che ha saputo persuadere le altre. Se non c' è accordo, si ricorre alla sorte, facendo al tocco.

La paziente comincia il tragitto, da quel punto a quell' altro stabilito, recando sulle spalle, dalla prima all' ultima, tutte o quasi tutte; giacché accade qualche volta che la perditrice si stanca,

manda in malora chi le sta sulla groppa e mette a carte quarantotto le altre che aspettavano il turno della cavalcata.

Un allegro litichío è sempre il coronamento del giuoco che riesce bene. ^(a)

§ 10° — *Polannannà*.

Per questo giuoco ci vuole il numero pari dei fanciulli, e si fa *il conto a strascino*. ⁽¹⁾ — Quanti diti? — Sono dieci. Finisce a te. Ma continuiamo il novero: uno, due, tre, quattro e cinque. Voi del cinque, dunque, dovete *mettervi sotto*. —

E i cinque, sorteggiati col *conto a strascino*, si curvano, e gli altri cinque si mettono accavalcioni. Cavalli e cavalieri scorrazzano in tutti i versi. Se cade il cavaliere, deve diventare cavallo, e l'altro fa le veci del cavaliere. ^(b)

§ 11° — *A scagliozi o a picogli*. ⁽²⁾

Si disegnano per terra col gesso o col carbone cinque circoli a croce, come si fa delle cinque fossette, e a ciascun circolo si dà un numero, dise-

^(a) *Sulmona* e dintorni.

⁽¹⁾ Il conto *a strascino* si ha quando si è fatto al tocco, e dalla persona, a cui cade la sorte, si ricomincia a contare fino al numero uguale alla metà dei giocatori.

^(b) *Pescina* e dintorni.

⁽²⁾ *Scagliozi*, quasi scaglioni o gironi? — *A picogli*, ripeto, *appeso al collo, portato sulle spalle*.

gnato anche col carbone o gesso, cominciando da un angolo e terminando nel mezzo col numero cinque. Questi disegni si chiamano *scagliozzi*. Un segno lineare si fa alla distanza di quindici o venti passi dagli *scagliozzi*. E di qui, per turno, si tira con una piastrella. Se la piastrella si ferma fuori dei cinque circoli, non si vince e non si perde. Ma se si posa in uno dei circoli, il giocatore ha vinto, e tutti gli altri devono portarlo sulle spalle, uno per volta, dal segno lineare fino ai circoli, e tante volte, per quante ne indica il numero del circolo dove si posò la piastrella. (a)

§ 12° — *Pesa le piumme?* (1)

Sono tutti fanciulli. Uno fa da mamma e siede. Gli altri gli si schierano dirimpetto. Uno di questi va a nascondere il viso nel seno della mamma, che gli chiude gli occhi con la mano. Poi la mamma fa cenno a uno degli astanti, il quale deve saltare sulla schiena del fanciullo celato. Allora la mamma dice a chi sta sotto: — Pesa le piumme? — Scéine. — Chi è? — È Stacchille. (2) — Se indovina, *Stac-*

(a) *Avezzano, Cappelle, Luco, Magliano de' Marsi, Scurcola, Tagliacozzo...*

(1) Pesa il piombo?

(2)

Sì... È il piccolo Eustachio.

chille si mette sotto, e quello che stava sotto, si va a mettere in fila con gli altri.

Ma, se non indovina, il fanciullo chiamato per isbaglio, gli salta sulla groppa anch'esso; e così fa il terzo. E qualora i chiamati per isbaglio non possano saltare in groppa o non ci capono, devono toccare con la mano la schiena di chi sta sotto, fino a che non indovina il nome di chi saltò in groppa per primo.

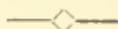
Appena s'indovina, tutti scendono e vanno al proprio posto; ma resta il fanciullo, il cui nome è indovinato, e deve *mettersi sotto*. (*)

(*) *Guardiagrele, Scanno.*



XX.

A CAVALLO E A INDOVINARE.



Continua il giuoco delle cavalcate, ma vi si aggiunge l'indovino piú o meno variato.

§ 1° — *Pire allisse.* (1)

Il giuoco è comune ai maschi e alle femmine; ma è piú grazioso, visto fare dalle femmine.

Le femminucce dunque si ordinano in fila. Chi dirige il giuoco sta di prospetto, seduta o sopra una pietra o sur un gradino di uscio o cosa simile. Chiama la capofila, la quale va e le si inginocchia davanti, nascondendo il viso sul grembo di lei. Poi fa cenno con la mano ad una delle compagne, la quale si accosta alla fanciulla celata, con la destra le fa prima sulla schiena un segno di croce, poi le dà un pugno e torna al suo posto.

La ragazza che stava celata, si leva. La direttrice ordina: — Va e trova *Pire allisse.* — E l'al-

(1) Pera lessa. Nel maschile, pero, vale anche frutto. Così anche della mela: *Mangio un pero e un melo.*

tra ubbidisce. Guarda gli atteggiamenti di ciascuna compagna per indovinare chi è che l'ha battuta. Quelle che non sono state, usano di fare delle smorfie per trarla in inganno. Finalmente crede di avere indovinato. — Tu sei stata. — E se la reca sulle spalle e la conduce alla direttrice. Breve dialogo fra loro due :

— Chi è quisse ? —

— Pire allisse. —

— Portelu a lloche, chà non è jisse. — (1)

Così conchiude la direttrice, se l'altra non ha indovinato.

La riporta, sempre sulle spalle, al proprio luogo ; e ne prende un'altra. Ma non ancora c'indovina. Fa una terza pruova. Questa volta però ha indovinato. — *Chi è quisse ? — Pire allisse. — Portalu a ecche, cha quissu è jisse.* (2) — E la povera *Pera lessa* prende il posto di chi ha indovinato. (3)

Il dialogo va soggetto ad alcune varianti. La risposta non è sempre di *pire allisse*. Può essere

(1) — Chi è cotesta ? —

— Pera lessa. —

— Portala là, ché non è dessa. —

(2)

.

Portala qui, ché codesta è essa.

(3) *Sulmona* e dintorni.

invece: *patane allesse*, ⁽¹⁾ ^(a) o *papa sticchie*; ^(b) e il giuoco allora prende queste stesse denominazioni. Si chiama anche fare a *zazzà*. ^(c)

Un'altra variante e basta:

— Chi è quesse? —

— Carn' allesse. —

— Portele arrete chà non è esse. — ⁽²⁾ ^(d)

§ 2° — *Cavalle cavallitte*.

Prima di ogni cosa si sorteggia chi deve fare la *mammìna*, la quale va a sedersi alla soglia di un uscio di casa o sopra una pietra qualunque. Le altre fanciulle intanto tirano a sorte chi deve andare a *mettersi sotto*. ⁽³⁾ La *mammìna*, affinché colei che si è celata non veda, le chiude gli occhi con le mani, e poi chiama una della comitiva, perché le si metta accavalcioni sulle spalle. Quella che sta a cavalcioni, alza il pugno della mano, in modo che

⁽¹⁾ Patate lesse.

^(a) *Raiano*.

^(b) *Scanno e Villalago*.

^(c) *Torricella Peligna*.

⁽²⁾ — Chi è cotesta? —

— Carne lessa. —

— Portala indietro....

^(d) *Casalanguida*.

⁽³⁾ A inginocchiarsi innanzi alla *mammìna* con la faccia nascosta nel grembo di lei.

tutte le altre veggano, ed apre uno o due o più dita, dicendo con cantilena :

Cavalle, cavallitte,
Cavalle fusce scritte,
Cavalle di llu papa:
Quante corne te' la crapa? (1)

La fanciulla che ha il viso celato, risponde, per esempio, *due*. Ma siccome le dita aperte erano tre; così, chi sta a cavalcioni soggiunge :

Se avisci ditte tre,
Mo sarriste 'ncavallitte. (2)

(Intanto apre cinque dita.)

Cavalle di llu papa:
Quante corne te' la crapa?

Se si indovina, chi sta a cavallo si cela sul grembo della *mammìna*, e l'altra si pone a cavalcioni, alza il braccio col pugno chiuso e apre a piacere le dita, ripetendo la cantilena.

Quando il giuoco si vuol continuare, si ripete il sorteggio di un'altra fanciulla, e la *mammìna* chiama chi deve accavalciarla. (3)

(1) Cavallo, cavalluccio,
Cavallo fosse scritto,
Cavallo del papa:
Quante corna ha la capra?

(2) Se avessi detto tre,
Ora saresti sul cavalluccio....

(3) *Atessa, Canzano Peligno, Casalanguida, Pescocostanzo, Raiano, Sulmona, Torricella Peligna, Vasto.*

La cantilena medesima varia :

Cavalle e cavallitte
Quante corne te' ju crapitte? (1) (a)

Ovvero :

Cavalle e cavallitte,
Quante corne te' lu crapitte?

— Tre. —

Se avisse ditte quattre,
Mo sarisse 'ncavallitte,
Ncavallitte ce va lu pape:
Quante corne te' la crapa? (2) (b)

§ 3° — *Ngini ngini cioppi.* (3)

Si fa un gran discutere tra molti ragazzi; né si è ancora d'accordo sullo spazio da percorrere per fare *Ngini ngini cioppi*. Come gli umori si calmano, si segnano i due punti: uno di partenza e uno di arrivo. Ma comincia un'altra discussione, cioè intorno al numero delle percorrenze: — Lo spazio si deve percorrere due o tre o quattro volte? — Se lo spazio è lungo, si fanno due corse;

(1)
Quanto corna ha il capretto?

(a) *Isola del Gran Sasso, Teramo.*

(2)
.....
In cavalluccio ci va il papa:
.....

(b) *Frattura, Scanno, Villalago.*

(3) L'uncino è storto: dunque camminare storto, zoppiando.

se no, se ne fanno di piú. E viene finalmente l'acordo anche su questo benedetto numero.

È necessario però che i fanciulli siano di numero dispari. — Giú le dita. — Sono quattro e cinque, nove, e tre dodici.... Tocca a te. — Il sorteggiato sceglie tra i compagni la metà, meno uno. I prescelti gridano insieme: *Ncini, ncini cioppi*. E zoppicando zoppicando, vale a dire camminando con un solo piede e tenendo ritirato l'altro, percorrono quel determinato spazio due o piú volte, come si era convenuto. Chi vince la prova, va in disparte; ma chi perde è surrogato dagli altri non prescelti e che chiameremo osservatori, perché seguono passo passo i zoppicanti per osservare chi posa per terra l'altro piede che deve stare sospeso.

Quando la metà dei fanciulli si è messa in disparte, per essere riuscita bene la pruova, gli osservatori si aggruppano, e a bassa voce dicono: — Tu come ti vuoi chiamare? — Io mi chiamerò *vaso d'argento*. — E tu? — Io, *colonna di marmo*. — E tu? — Io mi chiamo *casa d'oro*. — E così via dicendo.

Questi ribattezzati vanno incontro ai vincitori zoppi. Ricordiamoci che essi sono la metà meno uno, e i ribattezzati sono la metà piú uno. Dice uno degli osservatori: — *Se ji te presente 'na chese*

d' ure ; 'nu vese d' argente, 'na chelonne de marme.... tu che te pigliarrisce? (1) — Uno dei vincitori risponde: — *Una Casa d'oro.* — La bipede Casa d'oro si curva e l'altro monta in groppa, percorrendo lo stesso spazio percorso dagli zoppi. E si continua. Un altro ribattezzato dice: — E tu, chi ti prenderesti? — *Vaso d' argento.* — E il Vaso d'argento si curva per fare da asino e portare in groppa l'asinaro.

L'ultimo è il fortunato, perché numero dispari. E costui dunque, se non sarà asino, non avrà neanche l'onore di portare in groppa l'asinaro che potrebbe anche valere più di un cavaliere. (2)

(1) Se io ti presento una casa d'oro, un vaso d'argento, una colonna di marmo.... tu che ti piglieresti?

(2) *Ortona a mare.*

XXI.

FLESSIONE, PRESSIONE E SPINTA.



Un altro esercizio igienico nei fanciulli è la flessione delle membra, il contrapporsi delle varie forze muscolari con la spinta o senza.

§ 1° — *Iù ceppàune.*⁽¹⁾

Le bambine, non potendo andare alla selva a tagliar legne, come fanno le loro mamme, giocano a imitazione. Una bambina fa da ceppo, e un'altra le va sopra, fingendo di tagliare con l'accetta; ma invece la batte con le mani. La bambina che fa da *ciuppàune*, si flette, si accoccola, nascondendo il capo e quasi rannicchiandosi tutta. Ma, quando è battuta, si leva e fugge e si rannicchia in un altro punto; e poi fugge ancora appena si avvicina la taglialegne. — Dopo qualche tempo, le parti si scambiano; e fa da taglialegne il ceppone.⁽²⁾

⁽¹⁾ Ceppone, accrescitivo di ceppo.

⁽²⁾ Scanno.

§ 2° — *Cova a ciuccarella.*

La mastra viene toccando il petto delle fanciulle disposte in circolo, dicendo a voce alta e con molte pause: Cova - cova - a ciuc - carella. - Addò - se trove' - alloche - ciucch! (1) Ogni pausa finisce nel petto delle fanciulle, secondo la divisione qui accennata con le lineette. La fanciulla che si tocca nel pronunziare la sillaba *ciucch!*, esce dal circolo.

L'ultima ha l'obbligo di correre dietro alle compagne per acchiapparne qualcuna. Se le acchiappa, mentre fuggono o non fanno in tempo ad accoccolarsi, allora ha vinto, e la fanciulla acchiappata deve *covare*. Tutte però si accoccolano e si alzano alternativamente. Come si va per acchiappare una che sta in piedi, quella subito si accoccola e le altre più lontano si alzano.

Se non si ricorre all'astuzia, il giuoco non finisce presto. E l'astuzia per lo più consiste nel fingere di correre verso una, mentre con la coda dell'occhio guarda a un'altra che non si credeva di esser vista! così rimane acchiappata. (2)

(1) Cova, cova abbassandosi. Dove si trova, là si abbassa. — *Acciuccarsi*, abbassarsi, accoccolarsi.

(2) *Francavilla a mare*.

§ 3° — *A crepa sorci.*

I fanciulli, in numero pari, si appoggiano con le spalle a un muro, l'uno appresso all'altro. Il capo conta quanti sono e li divide per metà, *fila destra* e *fila sinistra*.

— Attenti: le braccia in giù, strette alle anche. Dondolatevi un poco di fianco, ma sempre giù le braccia.... Così va bene. Stringetevi ancora, spalla a spalla, e attenti! Voi di fila destra spingete con le spalle quei di sinistra, e voi di fila sinistra respingete anche con le spalle.... —

Nasce allora un ondulamento ora di qua e ora di là, e si ripete e rinforza con varia vicenda. Quando un'ala piega e si crede spacciata, a una voce imperatoria: *Forza!!* quell'ala rià il sopravvento e respinge l'altra, scombussolandola e in modo che il combattimento finisce con la vittoria dell'ala rinforzata da quella voce stentorea.

Dopo un po' di chiasso, vincitori e vinti si mischiano e fanno altre combinazioni, alternando con più equità i più forti coi più deboli. Se l'equilibrio si forma bene, l'alternativa della vincita dura anche troppo. E quel troppo sazia, e i più stanchi cominciano a uscire dalle file e le due schiere ridiventano una frotta.

Chi vanta di qua e chi vanta di là la maggiore resistenza, e parecchi si lagnano della sgarbatezza dei compagni. Ma, insomma, tutti si divertono. (*)

§ 4° — *A battischiena.*

Due file di fanciulli, tre da una parte e tre dall'altra, stanno di fronte. Il fanciullo che sta in mezzo, è preso dai due compagni nelle braccia, e poi gli sollevano una gamba da una parte e una dall'altra, e lo fanno dondolare come campana. Lo stesso fanno gli altri tre. Quando le due campane si sono bene avviate, i quattro fanciulli laterali si avvicinano a poco a poco; e, sollevando sempre più le gambe di chi fa da campana, spingono le due campane, dondolando, l'una contro l'altra, in modo che si urtano, non schiena con schiena, ma sottoschiena con sottoschiena. Perciò il giuoco prende anche un nome analogo.

Di poi si scambiano le parti. I sostegni delle campane diventano campane; così che, in ultimo, ciascuno dei sei giocatori deve aver ricevuto l'urto nella parte più polputa del corpo. (b)

(*) *Avezzano.*

(b) *Avezzano.*

§ 5° — *Facéteve le farre.*⁽¹⁾

Si assiste a una pruova di forza nei garetti. Seggono due ragazzi, l'uno dicontra all'altro, per modo che i piedi di ambedue si intrecciano fra loro. Poi sollevano un poco le gambe e sotto a quelle gambe si distendono due altre di un terzo compagno seduto da un lato e sotto questo terzo paio di gambe se ne distendono altre due di un quarto compagno dal lato opposto. Ma le gambe del terzo e del quarto fanciullo fanno croce tra loro.

Disposte così le otto gambe, i due compagni che si sono per prima intrecciati, si prendono per mano e stringono i garetti, mentre ciascuno dei compagni laterali cerca di uscire da quelle strette che sono altrettante morse. I due carcerati cominciano a gridare pietà e misericordia. E quelli rispondono: — *Facéteve le farre.* — Quanto più si raccomandano, tanto più le strette sono maggiori, e si ripete sempre: *Facéteve le farre.*

Lo scherzo talvolta si protrae e si incrudelisce, specialmente se i fanciulli sono grandetti. Ma poi i carcerati voluntarii se ne vendicano, quando tocca a loro a stringere i garetti.⁽²⁾

(1) Mandate fuori il farro che avete mangiato.

(2) *Avezzano.*



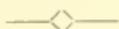
ESERCIZIO MUSCOLARE

DI GAMBE E DI PIEDI.

SALTO, ASCENSIONE, SALTELLAMENTO.

XXII.

SALTO E ASCENSIONE.



§ 1° — *A saltarello.*

È UN giuoco che si fa a Pescasseroli, paesello di montagna, pittoresco, ospitale, florido, citato altre volte per altri giuochi; e ricorda oggi il paese di Bengodi. L'industria principale è la pastorizia. Ma l'amministrazione comunale è così ricca, che tempo addietro, e non so se anche oggi, pagava essa la fondiaria e le altre imposte per tutti gli abitanti. L'orto pubblico di Pescasseroli si coltivava a spese del Municipio e vi avevano un qualche diritto tutte le famiglie paesane.

E qui mi si permetta una declamazione extra-parlamentare: — O socialisti, o comunisti, andate a Pescasseroli, e specchiatevi. Ma badate che là non vi sono oziosi. I pastori nell'estate misurano a passi lenti le vicine montagne; le donne filano e tessono. Se c'è altro da osservare, andate voi.

Io, quando cade la neve fitta, osservo un giuoco dei fanciulli. Ad essi la neve non fa paura, anzi è un' allegria. Se cessa di fioccare, i fanciulli escono dalle case e si riscaldano le mani, scagliando pallottole a guerra finta. Dopo di ciò, si conchiude la pace; e si prepara un monte di neve per fare *a saltarello*. Tutti dunque ammucchiano neve, o con pale di legno, o con palette di ferro, tolte dal focolare. Il monte si fa piú alto che si può. Per salire, vi si scavano fossette a tagli verticali e orizzontali nei fianchi.

Quando non può piú crescere l'altezza del nevoso monte, si tirano le sorti e, a uno a uno, tutti ascendono sul cocuzzolo per fare il salto. Non mancano le scommesse. Chi, saltando, cade ritto piú che si può distante dal monte nevoso, quello è vincitore. (*)

§ 2° — *Il fuoco di Natale.*

Parecchi giorni prima di Natale, i fanciulli vanno, casa per casa, cercando legna. Innanzi alle porte delle case, dicono ad alta voce e a coro:

Damme 'na lena
Pe' Gisú Mbambine,
E 'na vacca e 'na cagline.

(*) *Pescasseroli.*

La cagline me la magne,
 La vacche te la guadagne
 (o : te la garde).⁽¹⁾

Dopo la canzone, alcuni fanciulli entrano nelle case e ricevono una legna o piú legne. Le legne messe insieme depongono sopra *a'nnu vajarde* ⁽²⁾ e le trasportano e le accatastano innanzi alla chiesa matrice. Nella vigilia di Natale, poi, formano una specie di pira provveduta di stipa. Tutti vanno ad ammirare l'altezza della pira, che non sarà rogo, ma fuoco d'allegrezza : in alcuni paesi dicono *faone*. ⁽³⁾

La sera della vigilia, dopo il digiuno che fa mettere ai fanciulli il dente d'oro, si consuma una gran cena con sette minestre. Contiamo. Le lenticchie sono indispensabili, perché di buon augurio : chi ne assaggia, non mancherà mai di quattrini. I fagioli bianchi, poiché i rossi sono cibo dozzinale, formano la seconda minestra. Minestra numero terzo sono anche i ceci bianchi : cibo squisito, perché

(1) Dammi una legna
 Per Gesù Bambino,
 E una vacca e una gallina.
 La gallina me la mangio,
 La vacca te la guadagno
 (o : te la guardo).

(2) Specie di barella con due assi lunghi da trasportare
 checchessia. (3) Falò.

raro. La favetta è minestra che può tener luogo della pizza dolce; e consiste in fave peste, bollite e condite con sapa e miele. I cavoli neri, fritti con agli e olio, sono la quinta minestra. La sesta minestra affratella la Bassa e l'Alta Italia, ed è di riso cotto con acqua di mandorle peste. L'ultima è la minestra che un tempo si diceva esclusivamente di Napoli, cioè i maccheroni, conditi con sarde fritte nell'olio o con la spuma delle noci peste e bollite nell'acqua. Le pietanze poi variano, e sono più o meno laute; ma per le sette minestre non si transige.

Fornita la rituale cena, i fanciulli vanno girovagando pel paese con torce di pino; e, in ultimo, con quelle stesse torce, dànno fuoco alla pira, la quale divampa, e il chiarore offusca le torce e si riverbera da per tutto. I fanciulli si rincorrono con quelle torce semispente e poi saltano intorno al falò. Quando la fiamma diminuisce e il volume del combustibile si abbassa, si fa il salto. Cominciano i più audaci e seguono, a mano a mano, gli altri e chiudono il divertimento i timidi che debbono tirarsi indietro appena i discoli cominciano la giostra coi tizzoni. (a)

(a) *Villetta Barrea.*

§ 3° — *A zompa cappelli.*

Nel centro della piazzetta del paese, si collocano due grosse pietre, l'una sovrapposta all'altra. I fanciulli fanno cerchio intorno a quelle pietre; poi si levano il cappello. Un estranio direbbe: — O che; vorranno adorare quelle due pietre? — Nossignore. I cappelli si levano e si accatastano sulle due stesse pietre; e ciascun fanciullo deve far prova di agilità nel salto; deve, cioè, saltare ciascuno sopra a quei cappelli, senza farli cadere.

— Chi comincia? — Io. — No, tu; io...? — Il sorteggio delle dita porta la decisione.

Dunque comincia il salto il fanciullo indicato dal numero delle dita. Se esso nel salto non fa cadere i cappelli, ha vinto. Vince anche chi, successivamente, per numero d'ordine, fa il salto. Ma chi fa cadere i cappelli, è costretto a passare sotto uno strano giogo. Tutti gridano: *Mettémece a cianca larga.* (1) Ed eccoli tutti, in fila, alla distanza di un passo l'uno dall'altro, con le gambe aperte. Il perditore deve passare carpono sotto quegli archi niente trionfali, mentre i fanciulli arcuati battono il perditore coi proprii cappelli. Il perditore cerca

(1) Mettiamoci a gambe larghe.

di svignarsela nello spazio che intercede tra fanciullo e fanciullo; ma è battuto piú forte dalle due coppie vicine. Qualora se la svigna per vie trasversali, il perditore si salva; se no, deve passare sotto tutti gli altri archi. I piú furbi cercano di passare di corsa per sbrigarsi, e ricevere meno botte. (a)

§ 4° — *A scansa barretta o a rota cappello.*

Un giuoco simile si chiama *a scansa barretta* (b) o anche *a rota cappello*. (c) Il fanciullo sorteggiato mette per terra il suo cappello e fa tre giri intorno ad esso. Alla fine del terzo giro, i compagni cominciano a dar calci al disgraziato cappello, e se lo ballottano l'un l'altro, mentre il padrone del cappello cerca di acchiappare qualcuno dei compagni. Ma siccome i calci sono bene assestati e il cappello vola distante, e là trova un altro che lo fa volare in altra direzione; cosí i compagni si trovano sparpagliati nella piazzuola, e il padrone del cappello dura fatica ad acchiappare i persecutori. Quando finalmente riesce a catturare un persecutore, il cappello è lasciato in pace, e il catturato deve mettere esso per terra il cappello proprio per ricevere

(a) *Pratola Peligna, Raiano.*

(b) *Torricella Peligna.*

(c) *Atessa.*

i soliti sgarbati calci. E il giuoco continua di questo tenore.

A me pare un giuoco inventato dai cappellai!

§ 5° — *A ji canucci.*

Si tratta dello stesso giuoco, senza che preceda la scena dei cappelli. Tutti stanno a gambe aperte, e quelli che escono in sorte, camminano carponi tra le gambe dei compagni, a somiglianza dei *cagnolini*.^(a)

§ 6° — *A cappelletto.*

Invece della sovrapposizione dei cappelli a una pietra, nel fare *a cappelletto*, si pianta un'asta per terra, con sulla cima un cappello. Ognuno salta, accavallando l'asta. Chi non fa cadere il cappello vince; chi lo fa cadere perde. I vincitori si mettono l'uno appresso dell'altro, a gambe aperte, e i perditori, anche l'uno dopo l'altro, passano carponi a ricevere le cappellate.^(b)

§ 7° — *A pedine.*

Si avvolge per linea diagonale un fazzoletto, e si distende per terra. È sempre la sorte, la quale decide chi deve mettersi curvo con la punta dei piedi presso al fazzoletto. Gli altri, per turno, sal-

^(a) *Avezzano.*

^(b) *Sant' Eufemia a Maiella.*

tano sul compagno che sta curvo, e non debbono toccare il fazzoletto. Chi non riesce bene al salto o, ancora peggio, cade, deve egli mettersi curvo in luogo dell'altro. Poi ricomincia il turno del salto.

Dato che il fanciullo salti regolarmente per la prima volta, colui che stava curvo, si leva; e va innanzi, mettendo i due calcagni dalla parte opposta del fazzoletto disteso. Poi lascia fermo il pié dritto e mette in croce sulla punta di esso, cioè di traverso, il piede sinistro, e ancora mette perpendicolarmente il piede dritto e in ultimo appaia il sinistro col destro. Questo è quanto dire *fare tre pedine*. Fatte *tre pedine*, il giocatore si ricurva nella persona, e il vincitore nel primo salto, deve saltare la seconda volta, cominciando dalla linea del fazzoletto. Se non gli riesce il salto, perde; ma se gli riesce, deve prepararsi a un terzo salto.

Intanto il fanciullo che stava curvo, si leva su e ripete *tre pedine* a croce, come fece la seconda volta; e di nuovo si curva. Chi vince nei due salti, può fare il terzo, passando la linea del fazzoletto. Riuscita quest'ultima prova, egli ha vinto e il perditoro consegna gli oggetti che si erano giocati, o bottoni, o pennine o frutta. (*)

(*) *Torano nuovo.*

§ 8° — *Fare a tiritacch.*

È il mese di maggio. I fanciulli vanno in fretta a una prateria. Si sorteggia chi deve essere il primo a giocare. Il primo si sceglie un compagno, e tutti e due si seggono l'uno dirimpetto all'altro, ritirando ciascuno la gamba sinistra e facendo toccare, pianta con pianta, i piedi destri: cioè i due tacchi della scarpa che dànno il nome al giuoco. Stando i primi così, due altri sorteggiati saltano a vicenda di traverso a quei due piedi verticali, ma sempre da una certa distanza. Se non si riesce a saltare o in questa prova o nelle altre, debbono sedere i due perditori e gli altri saltano.

Ma, per lo piú, il primo salto riesce bene. Ed ecco allora che uno dei due seduti mette verticalmente il calcagno sulla punta del piede del compagno; e il vincitore fa un secondo salto. Vince, e uno dei due seduti allunga la gamba sinistra che aveva ritirata e soprappone, anche in posizione verticale, quel terzo piede e così, poi, il quarto piede sinistro dell'altro, tanto che il quarto salto deve superare l'altezza dei quattro piedi verticali.

Se questa prova si vince, c'è l'ultima che richiede maggiore agilità. I due che stavano seduti,

si levano e tengono per mano ai quattro *pizzi* ⁽¹⁾ un fazzoletto disteso orizzontalmente, a una giusta altezza. Se i due saltatori accavalcano la distesa di quel fazzoletto, la vittoria è completa. In caso contrario, l'ho già detto, si scambiano le parti, e i due del *tiritacch* saltano e i saltatori perdenti seggono nella posizione già descritta. ⁽²⁾

§ 9° — *A salta palmi.*

Questa è una variante spiccata del precedente giuoco. Due fanciulli si siedono di fronte, in modo che la pianta del piede dell'uno e quella dell'altro, in posizione verticale, combacino. I compagni si aggruppano a una certa distanza, e si accingono a saltare in mezzo ai due seduti.

Anche questo primo salto si fa senza difficoltà. Le difficoltà cominciano, quando ciascuno dei due seduti soprappone alla punta dei piedi un pugno col pollice in su: e il pugno si chiama una *pagnotta*. Se qualcuno, nel saltare, tocca il dito verticale del pugno, ha perduto; e deve mettersi a sedere nel posto dell'altro.

Ai pugni si soprappongono i palmi, ossia le palme della mano, sempre in linea verticale, cosicché

(1) I vertici degli angoli di una pezzuola.

(2) *Pescasseroli.*

il mignolo tocchi il vertice del pugno e il pollice rimanga in alto. Questi palmi e queste *pagnotte* si alternano, mentre si dice: — Facciamo a una *pagnotta* e a un palmo; o a un palmo e a una *pagnotta*, o una *pagnotta* e due palmi. — Quando si dirizzano i due palmi, ci vuole una grande agilità ed elasticità per saltare sopra di essi a piè pari, senza toccare il palmo superiore. È permessa la rincorsa, purché nel cadere dalla parte opposta i piedi si trovino appaiati. (a)

§ 10° — *Dove si secca.*

C'è un giuoco che somiglia alle forche caudine e a un embrione dell'*uomo mosca*, d'invenzione moderna. Sentite di che si tratta.

Per uso di famiglia, immanzi alle case o in qualche largura, si piantano verticalmente due travicelli alla distanza di pochi metri l'uno dall'altro. Alle due estremità superiori si lega un travicello orizzontale per tener fermi i due verticali. E poi, nell'intervallo, si accatastano le legna verdi per farle seccare, e la catasta va da terra alla sommità della traversa superiore.

I fanciulli desiderano presto lo sgombero delle

(a) *Sulmona* e dintorni.

legna verdi; e quasi pregano il sole che le faccia seccare prima del tempo. Allora i fanciulli del vicinato si radunano intorno ai tre travicelli sgombri, e fanno da minuscoli saltimbanchi. Tutti, a uno per volta, si arrampicano su quelle forche per dar saggio della loro elasticità muscolare. Chi rimane giù, sta attento all'esercizio del compagno, che, del resto, potrebbe essere anche pericoloso, se non facessero resistenza i muscoli.

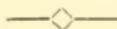
Dunque tutti i ragazzi di giù, sono rivolti a quello di su, che si è già seduto sopra la sbarra, che è il travicello di traverso. — Che diamine fa quel ragazzo di su? — Ecco:

Si mette a cavalcione e incrocia i piedi e poi abbandona il corpo e rimane pendente col capo in giù come un salame, e si regge sulla sbarra coi piedi conserti. Quando si stanca, scende e si arrampicano gli altri, secondo un prestabilito ordine.

Se non succede mai nessun danno, vorrà dire che siamo in presenza di una razza che dovrebbe servire d'incrociamiento a tante razze di pasta frolla. (*)

(*) *Pescasseroli.*

XXIII.

SALTELLAMENTO ACCOCCOLATO
E ANDARE A PIÈ ZOPPO.

Uno dei primi giuochi che si fa dalle bambine e anche dai bambini, è il saltellare accoccolato e l'andare a piè zoppo. Per saltellare accoccolato, le bambine siedono sulle proprie mani, infilate sotto le ginocchia. Si va a piè zoppo, quando si tiene alzato l'uno dei piedi, spingendosi avanti con l'altro.

§ 1° — *I ticchiarcelli.* (1)

Una bambina che si accoccola e siede sulle proprie mani cacciate nella parte posteriore delle cosce e delle gambe e coi gomiti sporgenti, non ti dà forse l'idea di un ceppo contraffatto? Ora le bambine e anche i bambini accoccolati così in fila, si chiamano appunto *i ticchiarcelli*.

La bambina più svelta regola il giuoco. *I ticchiarcelli*, adunati presso un muro o una parete, vanno a uno a uno ad allinearsi nel muro o nella

(1) *Ticchio* vuol dire *ceppo da ardere*, e il diminutivo n'è *ticchiarcello*.

parete opposta. La direttrice, saltellando, si fa innanzi alle compagne, e dice: — Sono una povera vecchietta e sento molto freddo. Dove sta *lu ticchiariello mio*? E esso mi deve riscaldare. — E, dicendo così, tocca le testine delle accoccolate: — Questo non è... e questo nemmeno... questo sí. Tu dunque vieni con me... — Il *ticchiariello* si muove saltellando a piè pari, sempre così accoccolato, e si ferma nella parete opposta. Poi la finta vecchietta va a ritoccare ora l'una ora l'altra delle testine, e ripete: — Questo non è il *ticchiariello* mio, e questo neanche mi pare; ma questo sí. — Il piccolo *ticchio* si muove saltellando, come il primo; e così a mano a mano tutti gli altri. Quando ognuno ha saltellato, saltella anche la vecchia e il giuoco è finito. (°)

§ 2° — *Varietà dei ticchiarielli.*

Le fanciulle si accoccolano in fila, con le mani giunte sotto le ginocchia. Due fanno da mastre e stabiliscono tre punti, a una discreta distanza. Il primo deve rappresentare l'inferno; il secondo, il purgatorio e il terzo, il paradiso. Una delle mastre dice all'orecchio di ogni fanciulla il nome di un fiore; per es.: *Tu ti chiami viola, tu rosa, tu ga-*

(°) *Pratola Peligna e Roccasale.*

rofano, ec. Poi, rivolta alla compagna: — Vogliamo pigliare garofano. — Garofano si muove; e le mastre lo interrogano:

— Garofano, che vuoi? Accio o riso? —

Risponde: — Riso. — Le mastre conchiudono: — Va in paradiso. — E così trasportano la fanciulla-garofano verso il paradiso. Se essa non ride, è collocata appunto nel paradiso; se ride poco, si posa nel purgatorio; ma se ride molto, la gittano all' inferno.

Chi invece di dire *riso*, dice *accio*, è trasportata verso l' inferno. Può cambiarsi direzione, se nell' andare verso l' inferno rimane seria. Solo a questa condizione può essere posata in paradiso. Quando tutte hanno avuto la loro destinazione, o nell' inferno e nel purgatorio o nel paradiso, le mastre prendono il grembiule alle due cocche, lo sollevano e lo fanno parere rigonfio, come se vi si contenesse roba da mangiare; e dicono: — *Pih pih!* — *pih pih!* — Tutte allora si credono pulcini e corrono alla chiamata, e fingono di mangiare. (*)

§ 3° — *Ballo grichete.* (1)

A breve distanza, due ragazze si accoccolano l' una rimpetto all' altra; e fanno questo dialogo:

(*) *Sulmona.*

(1) Greco?

— Cummà', ndò' scí jite? —

— 'Mpiazze. —

— Che scí viste? —

— 'Na rahazze. —

— Cumm' è belle? —

— Com' a mmi.... — ⁽¹⁾

Ed eccole allora muoversi l'una incontro all'altra, saltellando accoccolate sempre. All'incontrarsi si pigliano a braccetto a rovescio, in modo che ciascuna guarda dalla parte opposta, e, così intrecciate e coccolone, saltellano a ruota, dicendo:

Scí, scí, scí,

Povra donna che sso' mmi. ⁽²⁾

Quando le due sono stanche, subentra un'altra coppia. ^(a)

§ 4° — *A ciancarella.* ⁽³⁾

Si disegna una spirale sulla piazza o in una largura del paese. Se vi è il lastricato o mattonato,

(1) — Comare, dove sei ita? —

— In piazza. —

— Che sei (*hai*) visto? —

— Una ragazza. —

— Com' è bella? —

— Come me. —

(2) Sí, sí, sí,

Povera donna che sono io.

E questo *mí* dà indizio che il giuoco non è originario di questi luoghi.

^(a) *Sulmona.*

⁽³⁾ *A piè zoppo.*

il segno si fa col carbone o con una pietra calcarea friabile. Sulla terra, il segno si fa con uno stecco.

Nel centro della spirale si mette una pietra chiatta. Nella stessa spirale si tirano delle linee di trasverso per indicare le varie fermate che può fare chi percorre la spirale medesima *a ciancarella*.

La sorte decide chi comincia per primo. Anche qui, il capogiaoco si serve di due pietruzze di varie dimensioni e, senza farsi vedere, le stringe nei due pugni. Si avvicina poi a un compagno con le mani nascoste dietro i fianchi, e gli presenta i due pugni, dicendo: — Scegli. — Il compagno tocca uno dei pugni. Se dentro vi è la pietra piccola, il capogiaoco apre il pugno e mostra la pietra: — Vedi? hai sbagliato! — Riporta le mani dietro la schiena, e fa o mostra di fare dei cambiamenti nelle pietre; e ripresenta le mani chiuse a un altro compagno. Se questi tocca la mano dove sta la pietra piccola, ha sbagliato e continua il sorteggio; ma se tocca la mano che chiude la pietra grande, ha indovinato e fa *a ciancarella*.

Si mette nel centro della spirale dove sta la pietra piatta. Poi alza la gamba sinistra o la destra, ma, per lo piú, la sinistra; e comincia a saltellare col piede destro, spingendo sempre innanzi la detta

pietra, senza interruzione, sino al primo segno della fermata. Allora il giocatore può riposarsi, a piacere. Riprendendo il saltellare, manda sempre innanzi la pietra, e riposa nel secondo segno trasversale. Se, con pazienza e forza e abilità, giunge a portare fuori della spirale la pietra chiatta, egli ha vinto i bottoni o gli altri oggetti, depositati come scommessa.

S' intende che il giocatore perde, se, nel saltellare, si stanca o se, nello spingere la pietra, la fa uscire dai limiti delle due linee spirali per dove saltella. (a)

§ 5° — *La scala o carecallina.*

I ragazzi che fanno questo giuoco, sono grandicelli. Ognuno si procura 'nu *cippe*, (1) e tutti insieme buttano per aria questi *cippi*. Quello che cade sopra un altro facendo croce, è raccolto dal capogiuoco: — Di chi è questo? — È mio. — L'asticella che ha fatto croce, si mette per terra, alquanto discosto dai giocatori.

Si buttano di nuovo per aria i *cippi*, e quelli che si incrociano, si raccolgono e si dispongono

(a) *Pescasseroli.*

(1) Uno stecco o fuscello o asticella o pezzetto di ramo sottile d'albero.

parallelamente alla prima asticella, in distanza circa un palmo l'uno dall'altro. Se i fuscelli non s'incrociano, si continua la prova, fino a che non siano incrociati tutti e tutti disposti in modo da raffigurare una scala: ed ecco perché il giuoco prende il nome di *scala*.

Il padrone della prima asticciuola deve camminare a piè zoppo tra spazio e spazio delle asticciuole, senza toccarne alcuna. Se riesce, ha vinta la pruova; ma se ne tocca qualcuna, *ha sgangato*; ⁽¹⁾ e allora cessa di camminare e il suo *cippo* va messo in prima fila.

Fa il giuoco il padrone della seconda assicella. Se *sganga*, deve metterla a capo a tutte, cioè ancora in prima fila. La stessa prova si fa dal terzo, dal quarto e, insomma, da tutti. E sapete chi perde? il padrone del *cippo* che sta in principio. Questi deve *apparare la carecallina*. ⁽²⁾ E quante *carecalline*? — Tante, quante se ne assegnarono nel principio del giuoco: per esempio, cinque.

L'ultimo che ha vinto col passare in mezzo alla *scala* senza toccare i fuscelli, si volta al perditore: — Giú le dita.... — E apre tutte o alcune dita della

(1) Vedi pag. 163.

(2) Deve ricevere alcuni colpi sulla spalla, come si dirà qui appresso.

mano. L'altro fa lo stesso. Si contano tutte le dita. Se sono di numero pari, la sorte favorisce il perditoro. Il conto si ripete quattro volte; e, se si avrà tutte le volte il numero pari, non si fa *carecallina*. Ma se il numero è dispari, la *carecallina* si fa cinque volte, secondo il numero fissato in principio del giuoco.

La *carecallina* si fa così: Il vincitore recita i seguenti quattro versi; e, alla fine di ciascuno, dà tre colpi di mano, più o meno forti, sulla spalla del perditoro. Esempio:

Luce luce cumbisse (*tre colpi alla spalla*),
 Lu patte che ce faciste (*idem*):
 Tu ce vuliste fa' (*idem*):
 La spalle te vuoglie amnullà' (*idem*).⁽¹⁾

La *carecallina* si ripete cinque volte, o più o meno, secondo il patto.

Tutti, per turno, hanno diritto alla *carecallina* contro il perditoro, eccetto quelli che, nel fare al tocco, contano per quattro volte il numero pari.⁽²⁾

(1) Luce luce *cumbisse* (?),
 (E) il patto che ci facesti:
 Tu ci volesti fare:
 La spalla ti voglio ammolare
 (*con questi colpi*).

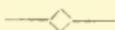
(2) *Sulmona* e dintorni.

LANCIAMENTO E AFFERRAMENTO

CON CORSA E RINCORSA.

XXIV.

LANCIAMENTO DI MAZZA E RINCORSA.



ANCHE questo è un esercizio ginnastico complessivo. Una mazza corta si scaglia da un fanciullo, e un altro deve colpirla respingendola con una mazza lunga, e subito correre qua e là per occupare certe posizioni. Vi ha dunque parte anche l'occhio.

Si descrivono le principali varietà del giuoco.

§ 1° — *A mazzapuzella.*

Giocano quattro fanciulli o fanciulle. Si scavano due fossette distanti fra loro di tre o quattro metri. Occorrono poi due mazze lunghe e una mazza corta, che si chiama *puzella*. La sorte presceglie chi deve tenere le mazze lunghe: agli altri due tocca la *puzella*. Vince chi fa prima 25 o 30 o 50 punti.

I due mazzieri tengono abbassate le mazze, in modo che una estremità stia dentro la fossetta.

Gli altri due stanno di fianco ai mazzieri: ma la *puzella* si tiene indifferentemente da uno dei due.

Mentre i mazzieri stanno di fronte, ciascuno con la mazza dentro la propria fossa, uno degli avversarii tira la *puzella*, cercando di farla entrare nella fossetta, mentre l'altro alza la mazza per colpirla e respingerla, mandandola quanto piú può lontano. Se la *puzella* non cade dentro la fossetta o non è colpita e resta lí per terra, chi sta di fianco, la raccoglie e la tira contro l'altro mazziere che cerca di scansarla dalla pozzetta o scaraventarla dovehessia. Se resta anche lí per terra, la raccoglie il compagno, e continua il giuoco senza nessun risultato.

Ma deve pur venire il momento propizio, che la *puzella* entra nella pozzetta o è scaraventata piú o meno lontano. Nel primo caso, i mazzieri cedono le mazze ai due avversarii ed essi prendono la *puzella*. Se la *puzella* è scaraventata, allora gli avversarii corrono a raccoglierla, mentre i due mazzieri scambiano il posto, toccando alternativamente con le mazze le fossette; e contano: Uno! due! tre! quattro.... fino a che l'avversario che ha raccolto la *puzella*, non torni al suo posto. Questi vince, se può mettere la *puzella* in una delle due fossette, durante lo scambio di posto che fanno i mazzieri.

Ognuno tiene a mente il numero di questi scambi; perché chi prima compie il numero stabilito nella scommessa, quegli vince; e vince o bottoni o soldi o cavalcate sulle spalle. In quest'ultimo caso, i due perditori portano sulle spalle i vincitori, da una pozzetta all'altra, tante volte, quante ne furono assegnate.

Per guadagnare le mazze lunghe, si usano molte astuzie, specie quando c'è la condizione della *mazza al fosso*, quando, cioè, l'avversario può mettere la *puzella* alla fossetta ogni volta che non c'è dentro la mazza lunga. Allora chi ha in mano la *puzella*, finge di tirare, ma non tira; e, se vede una delle due fossette senza mazza, subito vi caccia dentro la *puzella*, e così i due mazzieri debbono cedere le mazze e rassegnarsi a tirare la *puzella*.^(a)

Questo stesso giuoco, con varietà di poco conto, si chiama *a mazzetta*,^(b) *a bocca*,^(c) *alla lizza*,^(d) *a lippa*,^(e) *a sgrella* o *a mazzacocca*,^(f) *a sgrén-nela*,^(g) *a mazzafossa* (e la *puzella* si denomina

(a) *Sulmona* e dintorni, e *Pescina*.

(b) *Aquila* e dintorni.

(c) *Tossicia*.

(d) *Casteldieri* e *Castelvecchio Subequo*.

(e) *Pietrasecca*.

(f) *Fallascoso*.

(g) *Torricella Peligna*.

mazza a pinzo), ^(a) anche la *puzella* si denomina *pischite*, ^(b) *a zirè*, ^(c) *a mazza e piveze*. ^(d)

§ 2° — *Mazzapuzella con una sola pozzetta.*

A *mazzapuzella* si fa anche con una sola fossetta, e i giocatori sono due: uno ha la mazza lunga, l'altro la *puzella* che questa volta è acuminata nelle due estremità. Chi tira la *puzella* e la fa entrare nella fossetta, guadagna la mazza e consegna la *puzella* al perditore. Se tira, e la *puzella* riceve il colpo dal mazziere, mandandola piú o meno lontano, allora il mazziere cerca di allontanarla ancora di piú, dando con la mazza tre colpi a una delle estremità aguzze. Dopo i tre colpi, egli conta quante volte la mazza entra nello spazio rettilineo tra la *puzella* e la fossetta: e queste volte equivalgono a tanti punti. Anche se la *puzella* non è colpita e rimane presso alla fossetta, il mazziere ha diritto ai tre colpi per allontanarla, contando poi tante misure di mazze. Se, dopo i tre colpi, la *puzella* non si allontana piú della lunghezza della mazza, chi aveva la *puzella* diventa mazziere.

Il vincitore è sempre quello dei due che fa per primo i punti anteriormente stabiliti. ^(e)

^(a) *Scontrone.*

^(b) *Scontrone.*

^(c) *Avezzano e Celano.*

^(d) *Villetta Barrea.*

^(e) *Caramanico, Sant'Eufemia a Maiella, Tocco Casauria.*

§ 3° — *A pestéine.*

Sebbene questo sia un giuoco anche con una sola fossetta, pure è molto diverso dagli altri. Uno sta a guardia della fossetta, con in mano la mazza che tocca il fondo della pozzetta medesima. I compagni vi si dispongono allineati davanti, alla distanza di dieci o dodici passi; e ciascuno ha in mano *ju pestéine*. (1)

Il mazziere si fa dare, a uno per volta, il *pistino* e con la mazza gli assesta un colpo per mandarlo lontano quanto piú può. Il padrone di quel tale *pistino*, dal punto dove lo raccoglie deve tirarlo verso il mazziere, cercando di farlo entrare o avvicinare molto alla fossetta. Se vi entra o vi si avvicina a una distanza minore della lunghezza della mazza, prende esso la mazza, e il mazziere va al posto dei compagni col *pistino*.

Ove succeda il contrario, chi ha tirato il *pistino*, se lo riprende e torna al suo posto. Immediatamente il vecchio o il nuovo mazziere si fa dare a un altro il *pistino* e lo scaglia lontano anche con un colpo di mazza, e quegli lo riprende e lo scaglia verso la fossetta. Vincendo, guadagna

(1) Lo stesso che *la puzella*.

la mazza; perdendo, si fa la pruova col terzo e poi col quarto *pistino*; e così di séguito. ^(a)

§ 4° — *A mazzapeculina.* ⁽¹⁾

Risiamo alle due fossette. Giocano quattro fanciulle: due tengono le *mazzepeculine*, le altre due *ju pistine*.

Le due mazziere si piantano innanzi alle fossette, e alla loro destra si mettono le due che debbono tirare *ju pistine*. Le mazziere stanno all'erta con le *mazzepeculine* per respingere il *pistino* che si scaglia.

Nel respingere il *pistino* si possono dare tre casi: o il colpo della *mazzepeculina* va a vuoto, e la fanciulla che sta di fianco, raccoglie il *pistino* e lo tira all'altra mazziera; o lo colpisce e va verso la fanciulla dalla parte opposta, e questa cerca di ripararlo col grembiule allargato e poi lo tira all'avversaria; o lo colpisce, in modo che è scagliato lontano, e tutte e due le compagne laterali corrono a raccogliarlo. In quest'ultimo caso, le due compagne fingono di scambiarsi piú volte il *pistino*, per non fare accorgere chi di loro lo tiene na-

^(a) *Frattura, Scanno, Villalago.*

⁽¹⁾ È una mazza lunga circa un metro, terminata in una estremità a rametti intrecciati in forma di pala o ventaglio.

scosto sotto il grembiale; e tutte e due con le medesime mosse si presentano innanzi alle mazziere, dicendo: — Chi di noi ha il *pistino*? —

E, detto questo, si collocano dietro le spalle delle mazziere, dirimpetto alle pozzette.

Allora, una che ha la *mazzapeculina*, fa cadere sulla palma della mano sinistra un po' di saliva, e dice:

San Peline, San Peline,
Chi ji porte ju pistine?
Sant'Andrajie, Sant'Andrajie,
Chi la te' la cizza majie? (1)

Terminata la recita, dà un colpo sulla saliva con la mano destra in posizione verticale come se fosse costola di coltello; e, se la saliva schizza verso l'una o verso l'altra delle due che fingono di avere ciascuna il *pistino*, le due mazziere cantano:

O *mazza peculina*,
Me ne vajie a ju ciardine;
Me cape la chiú belle,
Felumena è Ciardenelle. (2)

(1) San Pelino, San Pelino,
Chi lo porta il pistino?
Sant'Andrea, Sant'Andrea,
Chi la tiene la citta o la bambina mia?

(2) O *mazza peculina* (di pastore?),
Me ne vado al giardino;
Mi scelgo la più bella,
Filomena (o altro nome) è la giardiniera.

Filomena è il nome di una mazziera. La mazziera va a battere con la mazza propria l'altra mazza della compagna. Se la fanciulla che sta dietro a Filomena, ha il *pistino*, costei lo tira fuori, e si continua a giocare senza cambiamento di ufficio; ma se lo ha l'altra, quest'altra tira fuori il *pistino* e lo posa dentro la fossetta. E così le due del *pistino* vincono e si prendono le mazze, consegnando il *pistino* alle perditrici. ^(a)

Nell'operazione dell'indovino con lo sputo sulla mano, altrove varia la dicitura:

San Filippo,
 Recape ju storte e ju dritte.
 Maria Verginelle,
 Sàcceme a dice' chi te' la puzelle. ⁽¹⁾ ^(b)

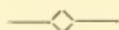
^(a) Ancora *Scanno*.

⁽¹⁾ San Filippo
 Ricapa lo storto e il diritto.
 Maria Verginella,
 Sappimi a dire chi tiene la *puzella*.

^(b) *Pescocostanzo, Rivisondoli*.

XXV.

CORSA E RINCORSA. — LUOGHI DI RIFUGIO.



Come gli antichi avevano per asilo o intere città o templi o monasteri o rocche di prepotenti; così oggi i fanciulli, quasi a memoria degli usi trascorsi, hanno i luoghi di rifugio nei loro divertimenti di corse e rincorse. Questi luoghi sono variamente nominati, secondo la varietà dei ginocchi.

§ 1° — *I quattro cantoni.*

Il giuoco comunissimo del *chi tardi arriva, male alloggia*, presso noi si chiama *dei quattro cantoni*, perché appunto i quattro che giuocano, si mettono ai quattro angoli o di una piazza o di una stanza; e uno resta in mezzo per occupare il posto di chi, nei cambiamenti di luogo, arriva tardi al rifugio di qualcuno dei quattro angoli. (*)

§ 2° — *Dammi la zita o la vrenna.*

La fanciulla che rimane in mezzo al quadrilatero, nel giuoco dei *quattro cantoni*, prende il grem-

(*) *Atessa, Casalanguida, Francavilla e Ortona a mare.*

biule alle due cocche inferiori, formando grembo; e dice: — *Dammi la zita!* ⁽¹⁾ — Le altre mutano posto. Che se quella che va cercando la sposa, trova vuoto uno dei quattro cantoni, immediatamente lo occupa; e, chi rimane fuori, deve alla sua volta anch' essa andare in cerca della *zita*. ^(a)

Un' altra variante è *dammi la vrenna*. Le due fanciulle che si trovano negli angoli opposti, fanno molinello con gli avambracci. Una dice: — *Cummà', damme la vrenna*; e l' altra: *Cummà', damme le fròbbece*. ^(b) — Le due compagne degli altri due angoli opposti, in quel frattempo, mutano luogo. Se una si fa occupare il proprio posto, essa e la compagna dovranno fare il molinello, cercando *vrenna* e *fròbbece* o la *fruce*. ^(c) ^(c)

§ 3° — *La furbecette*.

Anche nella *forbicetta* abbiamo quattro fanciulle negli angoli e una in mezzo. Le quattro che stanno agli angoli, gridano a coro: *Ticche, ticche, furbecette*. ⁽³⁾ Nel dire così, incrociano gl' indici delle

⁽¹⁾ Qui *zita* vale *sposa*.

^(a) *Sulmona* e dintorni.

^(b) *Francavilla a mare*.

^(c) Lo stesso che *forbici*.

^(c) *Francavilla a mare* e *Vasto*.

⁽³⁾ Il *ticche* della *forbicetta* è onomatopéica per indicare il rumore che fanno le forbici, quando si aprono e richiudono

mani, come per imitare l'aprire e il chiudere delle forbici. E nello stesso tempo o due delle fanciulle opposte o tutte e quattro, cambiano posto, mentre quella di mezzo cerca di guadagnare uno dei posti vacanti. Se ci riesce, chi perde il posto si mette nel mezzo. (a)

§ 4° — *Acchiappa-ferro o lu Ferraro
o Acchiappa-muro o A legname.*

Le fanciulle si dispongono a corona. La mastra, toccando successivamente il petto alle compagne, recita questa filastrocca: *Cova — cova — acchiappa — ferre — ddò' — se trova — alloche — acchiappa — lu ferr.* (1)

La fanciulla, a cui è stata diretta l'ultima parola, esce dal circolo e mette la mano a un oggetto di ferro: per esempio, a una inferriata o a una chiave di porta o a una campanella o a un picchiotto d'uscio o a una ingraticciata o a un chiodo o a un catenaccio o a un saliscendi, ec.

Quando tutte sono uscite dal circolo e stanno con la mano a un oggetto di ferro, la mastra dà il segnale dello scappa scappa. La più lontana adoc-

(a) *Avezzano.*

(1) *Cova, cova, acchiappa ferro; dove si trova, là, acchiappa il ferro.*

chia un altro ferro e corre per mettervi su la mano; ma la mastra la rincorre per acchiapparla. Se l'acchiappa, ella si mette nel posto dove stava la fanciulla acchiappata e l'altra fa da mastra. Se gli oggetti di ferro mancano, si danno l'intesa due per scambiare il posto. Se mutano luogo senza farsi raggiungere, il divertimento riesce piú dilettevole. (a)

C'è anche dei paesi dove il giuoco di *acchiappaferro* si chiama *il ferraro*. (b)

Il giuoco si denomina *acchiappa-muro*, se invece di toccare un ferro, si giunge a mettere la mano al muro. Ma in questo giuoco, che è di esecuzione facile, riesce piú difficile ad acchiappare uno dei due che mutano posto. Lo stesso si dica, se si fa *a legname*, cioè a toccare un legno, invece del ferro e del muro. (c)

§ 5° — *Cummare seté*.

Una bella variante dei su descritti giuochi è quella di *Cummare seté*. Chi sta fuori posto e cerca di occuparne uno, si avvicina a una compagna e dice: — *Cummare, cummare seté*. — L'altra risponde: — *Va ddu ll'ê*. — Nel frattempo due compagne

(a) *Ortona a mare e Torricella Peligna.*

(b) *Pescasseroli.*

(c) *Casalanguida.*

che stanno piú lontane, scambiano i posti. Il resto si capisce. (a)

§ 6° — *A tocca colonna.*

In fondo a una spaziosa piazza, sorge un maestoso tempio. Le colonne dell' atrio sono la calamita dei fanciulli, quando vogliono divertirsi.

Si avviano verso l' atrio, a frotte. Le proposte sono varie. Tutti gesticolano con vivacità. Alla vista dell' atrio vince una proposta: *Facemme a tocca chelonne.* (1) Sí e no; ma finalmente dicono di sí anche quelli che proponevano altro giuoco. Si fa al tocco per decidere chi dev' essere il percussore dei fanciulli che rimangono fuori, cioè senza poter toccare una delle colonne.

Il percussore non può percuotere con oggetto che faccia male; e, per lo piú, percuote con una pezzuola appallottolata o anche col berretto.

Mentre, dunque, i fanciulli si appoggiano alle colonne, e stanno in atto di passare da una colonna all' altra, il percussore si prepara a scagliare la sua pallottola contro chi lascia una colonna per correre a toccarne un' altra. Il percussore scaglia la pezzuola o il berretto contro uno di loro; ma il colpo

(a) *Frairie.*

(1) Facciamo a tocca colonna.

va a vuoto. Il percussore corre a raccogliere l'oggetto scagliato; ma, in quel mentre, tutti i fanciulli vanno e vengono da una colonna all'altra, e si fermano solo quando vedono, di nuovo, la pezzuola o il berretto in mano del percussore che è scherzato con urli, ogni volta che non colpisce.

Alla fine, viene il momento propizio, e la pallottola colpisce uno dei compagni. — Oh! oh! oh! — è il saluto della vittoria, e il colpito prende il posto del vincitore.

Chi vuol seguitare a vedere, stia; ma io me ne vado. ^(a)

§ 7° — *La Lia.*

I fanciulli, in circolo; e il capogiucoco sta in mezzo per recitare una filastrocca, toccando successivamente con la mano destra il petto di ciascuno. Egli comincia col gridare tre volte: *ah!* *ah!* *ah!* e a ogni grido si chiude la bocca con la palma della mano. Poi continua:

Spine e lendine,
E la quaglia de Sentine,
E Sentine fa cucú!
Crepa màmmeta e isci tu.
Une, due, tre e quattre,
Chi s'ha magnate

^(a) *Ortona a mare.*

Le pane, le casce e ji cocche;
 Chi s'ha magnate
 La sorga cotta. (1)

L'ultimo toccato nel pronunziare *cotta*, si va a nascondere dietro a un muro che fa cantonata, mentre gli altri si accostano all'altro muro della stessa cantonata. Il luogo dove il fanciullo si è nascosto, si chiama *la Lia*.

Il fanciullo che sta alla *Lia*, a un cenno del capogioco, corre per acchiappare i compagni aggruppati nella parte opposta; ma i compagni lo sfuggono, tentando di guadagnare la *Lia*. Chi ci riesce per primo, vi rimane; e chi perde, si aggruppa coi compagni che ha inutilmente perseguitati. (2)

In questo e in qualche altro simile giuoco la filastrocca varia così:

Spina e Sentina,
 La quaglia de Sentina;

(1) Spino e lendino,
 E la quaglia di Sentina,
 E Sentina fa cu cu!
 Crepa tua madre ed esci tu.
 Uno, due, tre e quattro:
 Chi si è mangiato
 Il pane, il cacio e l'uovo;
 Chi ha mangiato
 La femmina del sorcio (lat. *sorex*) cotta.

(2) *Celano e Pescina*.

E Sentina fa cu cu!
 Crepa màmmeta e isci tu.
 Ich, icch, iocch,
 Pane, vine, casce e cocch.
 Une, due e tre,
 Sante Rocch. ⁽¹⁾ ^(a)

§ 8° — *Alla preta i cusigli.*

Il capogiuoco mette una pietra nel mezzo di una strada o piazzuola, e poi chiama a raccolta i fanciulli. Quando tutti fanno circolo con lui, egli recita le seguenti parole cadenzate:

Alla preta gli cusigli,
 Chi è latre e chi è sbirri;
 E facemme a curtellate:
 Chi è sbirre e chi è latre. ⁽²⁾

Nel contare, come di solito, egli tocca successivamente il petto dei compagni. L'ultimo che è stato

⁽¹⁾ Spina e Sentina,
 La quaglia di Sentina;
 E Sentina fa cu cu!
 Crepa tua madre ed esci tu.
 (Certo, non è un bel complimento a una madre!)
 Ich, icch, iocch:
 Pane, vino, cacio e uovo.
 Uno, due e tre,
 Santo Rocco.

^(a) *Avezzano.*

⁽²⁾ Alla pietra i consigli,
 Chi è ladro e chi è sbirro;
 E facciamo a coltellate:
 Chi è sbirro e chi è ladro.

toccato, deve andarsi a celare con le mani o con un fazzoletto o cappello innanzi agli occhi. I fanciulli si spargono in qua e in là, senz'ordine.

Quando il capogiuoco fa un cenno, tutti fischiano e si mettono in guardia. Allora il fanciullo che si era celato, si scopre, e va verso *la pietra dei consigli*. Ognuno cerca di toccare quella pietra, mentre l'altro si sforza di afferrare chi prima gli càpita. Ma, come il capogiuoco corre dietro a uno; così gli altri si affollano verso la pietra. Chi tocca la pietra è salvo; chi si fa acchiappare è condannato ad andarsi a celare. Se tutti si rifugiano intorno alla pietra, il giuoco si ripete, e il medesimo fanciullo deve andarsi a celare di nuovo. (a)

(a) Carrito, Cocullo, Ortona dei Marsi, San Sebastiano.



XXVI.

CORSA E RINCORSA. — VOLATILI E PESCI.



Anche nel correre e rincorrersi, i fanciulli immaginano di trasformarsi in animali domestici e talvolta anche in bestie selvatiche. Ma raro è il caso della rappresentazione in pesci.

Fra tutti primeggia la figura del gallo che ci fa ricordare perciò *il gallo di mona Fiora o della Checca*. E l'etimologia di *gallòria* dove la lasciamo? — Dunque, in prima, rifacciamoci dai galli.

§ 1° — *Il galluccio.*

— Andò' è jite la cítela me'? —

— È ita a fa' a llu hâlluce. — (1)

La mamma, sdegnata, prende una mazza, e s'avvia per sorprendere la figliuola che sta a giocare *al galluccio*. Io mi metto di mezzo, affinché ella non vada a disturbare quegl'innocenti trastulli; e la persuado. La madre torna a casa. Io vado a vedere *il galluccio*.

(1) — Dove è ita la cittina mia? —

— È ita a fare *il giuoco* del galluccio. —

Le bambine stanno in circolo, tenendosi tutte per mano, con le braccia alte; di modo che una di loro, alquanto ricurva, possa entrare e uscire tra quelle braccia ad arco. E non solo una sta fuori del circolo, ma ancora un' altra. Di queste due, una fa da padrona e una da galluccio che, sulle prime, si mette in disparte.

La padrona tocca l' una dopo l' altra le compagne, sulla spalla, e dice: — Tu sei il pane, tu il cacio, tu il prosciutto, tu la ventresca.... — A ciascuna dunque un nome di cosa da mangiare. E soggiunge: — Io me ne vado alla messa. Non fate entrare il galluccio. —

Ella finge d' andarsene, e la fanciulla che stava in disparte e rappresenta proprio il galluccio, si avvanza adagio, circospetta. Entra in mezzo al circolo; e, toccando ciascuna, fa l' atto di mangiare.

Torna la padrona, mentre il galluccio sta ancora dentro il circolo. Comincia a toccare sul braccio una: — Chi è venuto a mangiarsi questa? — L' altra, con un' alzata di spalle, risponde: — *Nne lle sacce.* (¹) — Ugualmente rispondono tutte, eccetto l' ultima che confessa: — *Se l' ha magnetè ju hallucce.* (²) — E la padrona: — *Ssu hallucce a ddonna*

(¹) Non lo so.

(²) Se l' è mangiata il galluccio.

è? ⁽¹⁾ — Il galluccio risponde: — *So' di li.* ⁽²⁾ — La padrona: — *Canta 'nu poche.* ⁽³⁾ — Il galluccio: — *Chicchirichìh!* —

Ed ecco che la padrona entra nel circolo per afferrare il galluccio; ma l'altro esce e rientra, ed essa sempre appresso. Il correre e rincorrere continua, finché non si scombussolano gli archi delle braccia e ognuna diventa galluccio o padrona. ⁽⁴⁾

§ 2° — *Galluccio e gallina.*

Varietà del galluccio. Quando la padrona torna dalla messa e dice: — Hai visto il galluccio mio? — e una risponde di sí; la stessa padrona soggiunge: — *Embè', faju cantà'.* ⁽¹⁾ — L'altra canta: *Coccoroch!* — Ma cotesta è la gallina. — Allora il galluccio grida: *Chicchirichìh*, e fugge. La padrona lo rincorre dicendo: — Questo è desso; — e fa per acchiapparlo. ⁽²⁾

§ 3° — *Galluccio, padrona e comare.*

Nello stesso giuoco, alla padrona si unisce la comare e succede tra loro questo dialogo drammatico:

⁽¹⁾ Cotesto galluccio, dov'è?

⁽³⁾ Canta un poco.

⁽⁴⁾ Ebbene, fallo cantare.

⁽²⁾ *Pentima, Raiano, Vittorito.*

⁽²⁾ Sono di li.

⁽⁴⁾ *Pescocostanzo.*

— A la cummà', me zz'è perdate lu hâllucee.
L'avézzete viste? —

— E comma ji' è? —

— Nchi 'na càveze de telette... pumpuse pumpuse, pispene pispene.... —

— Facétemele senti' cantà'. —

(Uno dei gallucci canta):

— Chicchirichih! —

— Chi t'ha dête a magné'? —

— Mamma me' chi me seta 'nnênze. —

— E cchi t'ha dête? —

— Chésece e ove. — ⁽¹⁾ ^(a)

§ 4° — *Il galluccio al letto di monsignore.*

Le fanciulle si mettono a sedere per terra, disposte in fila. C'è dunque la capofila e la mastra.

(1) — O la comare, mi s'è perduto il galluccio. L'aveste veduto? —

— E com'è? —

— Con una calza di teletta (*)... pomposo pomposo, vispo vispo.... —

— Fatemelo sentir cantare. —

— Chicchirichih. —

— Chi ti ha dato a mangiare? —

— Mamma mia che mi sta innanzi. —

— E che cosa ti ha dato? —

— Cacio e uova. —

(a) *Ortona a mare.*

(*) Alle galline, per non farle volare, si sogliono mettere le pastoio di teletta o di nastro a colore. Il colore serve anche per riconoscerle.

La mastra entra, recando sul capo una pietra. Quando giunge vicino alla capofila, getta la pietra per terra, e vi pone un piede sopra. Poi comincia un dialogo tra lei e la capofila :

— Túppete forte, cummare se', e lu jallucce me? —

— È jite a ffa' lu lètte a munzegnore. —

— Che ji' ha date? —

— Lu pane e llu casce. —

— La parte me addonna seta? —

— A lla cavôte. —

— A lla cavôte nen ce seta.... —

— Seta a llu loche spuorche de lle frate.... —

— Vacce tu che scí 'na purcelle. — (1)

Terminato questo dialogo, il galluccio che sta in coda agli altri, se ne va; e si mette a guardare in disparte. Va via anche la mastra.

(1) — *Túppete forte, la comare tua* (*), e il galluccio mio (*dove è ito*)? —

— È ito a fare il letto a monsignore. —

— Che cosa gli ha dato? —

— Il pane a il cacio. —

— La parte mia dove sta? —

— Alla buca. —

— Alla buca non ci sta.... —

— Sta al luogo immondo dei frati.... —

— Vacci tu che sei una sporcacciona. —

(*) *Suo e sua*, posposti a nomi di parentela, stanno in luogo di *tuo e tua*, in alcune particolari locuzioni. Es. — *Við' ecche, a mamma sajie*: vieni qua, a mamma tua. — *Famme stu servizie, a tata sejie*: fammi questo servizio, al padre tuo. — *Siénteme, a zia sajee*: sentimi, a zia tua. — E così di altre locuzioni simili.

Torna la mastra con la solita pietra sul capo; la getta per terra; si ripete il dialogo e se ne va il penultimo della fila. E così, ripetendosi sempre la stessa scena, se ne vanno tutti. La mastra allora, col grembiule aperto, chiama a raccolta i gallucci: — *Pih pih! pih pih!* — Tutti corrono intorno alla mastra, pipilando e ballonzolando. (*)

In qualche paese, il giuoco si chiama fare *a jì cajitejie*, ai galluccetti; e si varia con questa strofa:

Màmmeta ha fatte jì gnóochi,
E patrete jì 'ha 'mmassete;
Ma quella brutt' 'e nònnetta
Se jì 'ha tutte magnete. (1) (*)

§ 5° — *I gallucci e il nibbio.*

Una fanciulla si assetta per terra e allarga i piedi; un'altra nello stesso modo le si mette a ridosso; e così la terza, la quarta e le successive. Sono fanciulle, ma continuano a figurare per gallucci. La capofila è la guardiana. La mastra che è la padrona, prima di andarsene a messa, conta i

(*) *Francavilla a mare.*

(1) Tua madre ha fatti gli gnocchi,
E tuo padre gli ha ammassati;
Ma quella brutta di tua nonna
Se li è tutti mangiati.

gallucci, e raccomanda alla guardiana di non farli toccare da nessuno.

Dunque la mastra se ne va; ma il galluccio che sta appiede della fila, si distacca, e vola e si nasconde. Quando torna la padrona e racconta i gallucci: — Qui ce ne manca uno. Dov'è ito? — La guardiana risponde: — *Se l'ha pigliète lu nibbele sarracine.* — E la padrona: — *Ando' l'ha purtate?* — *Sopra a llu titte.* (1) Ovvero: — *S'ha pigliate le pane e le casce e se n'è scappate sopra a 'lu titte.* — (2)

La padrona le fa una sgridata, conta di nuovo i gallucci: — Bada a te; se ne fai volare qualcun altro!... —

Il secondo galluccio se ne vola anch'esso e così, a mano a mano, tutti gli altri, sino all'ultimo. Sempre la solita sgridata alla guardiana e le solite raccomandazioni e minacce. Quando se ne va l'ultimo galluccio, se ne va altresì la guardiana.

La padrona, rimasta sola, guarda intorno e finge di piangere: — Dove sono andati i gallucci miei? Come farò io senza i gallucci? — Finalmente mostra il grembiule aperto verso dove stanno i gallucci, e li

(1) — Se l'è pigliato il nibbio saraceno. — E dove l'ha portato? — Sopra al tetto. —

(2) — S'è pigliato il pane e il cacio e se n'è scappato sopra al tetto. —

alletta con voce lusinghiera: — Tornate alla padrona, gallucci miei: *pih pih! pih pih!...* —

Ed ecco che tutti accorrono, e fingono di beccare il grano che la padrona spande per terra. (a)

§ 6° — *Dentro a Santa Chiara.*

Anche questo giuoco è simile al *galluccio*; ma ha un intreccio più caratteristico.

Una fanciulla s'inginocchia, e le altre ritte, camminano in circolo con le mani distese sul capo della genuflessa. La mastra dice:

— Chi ce scètè, chi ce scètè,
Dentre dentre a Santa Chiè'? —
— Ce stienghe ji, ce stienghe ji. —
— Che scete fè', che scete fè'? —
— Sctienghe a guardà' lu mi fijole.
Pe' Natucce n 'uccò' de vine bone. —
E cetràngule maledette;
Lu fijole benedette:
Lu jallucce appresse a me! (1)

(a) *Introdacqua, Pacentro, Pentima, Pettorano, Pratola Peligna, Roccasasale, Sulmona.*

(1) — Chi ci sta, chi ci sta,
Dentro dentro a Santa Chiara? —
— Ci sto io, ci sto io. —
— Che stai a fare, che stai a fare? —
— Sto a guardare il mio figliuolo.
Per Donatuccio (o *altro nome*) un boccone
(*un po'*) di vino buono. —
E cetrangolo maledetto;
Il figliuolo benedetto:
Il galluccio appresso a me!

E cosí la mastra si prende a uno a uno i gallicci, e li mette in disparte. In ultimo, la fanciulla che stava in mezzo, si leva, e appella tutti col solito pigolío. (a)

§ 7° — *Il gallo e la volpe.*

Questa volta le fanciulle e i fanciulli fanno circolo, tenendosi per mano, con le persone alquanto curve e con le braccia pendenti in giú. Le braccia formano archi acuti rovesci. I passaggi dunque, tra persona e persona, stanno molto ristretti.

In mezzo al circolo rimane uno che si chiama gallo; e fuori rimane uno che si chiama volpe. La volpe, curva, deve acchiappare il gallo, entrando e uscendo, senza interruzione, negli angusti passaggi degli archi rovesci; e il gallo deve fuggire sempre, nello stesso tenore, uscendo fuori del circolo e rientrandovi senza saltare veruno spazio.

In questo viavai della volpe e del gallo, si dànno piú casi: o che la volpe si stanca e si ferma ansante, e allora ha perduto; o che riesce ad acchiappare il gallo, e allora ha vinto. Se la volpe ha perduto, deve abbandonare la corsa e mischiarsi con gli altri nel circolo, mentre uno del circolo si

(a) *Francavilla a mare.*

apparecchia a fare da volpe. Se il gallo si fa acciappare, esce un altro dal circolo a far da gallo, e la volpe continua a dar la caccia. (a)

§ 8° — *Il saracaro.*

Prima si vede a chi tocca in sorte di fare il mestiere di *saracaro*. (1) Poi il sorteggiato si procura una *saraca* che è rappresentata da una fronda d'albero o da una foglia erbacea o, in mancanza, da un fuscello o da una scheggia di legno.

I compagni attendono il *saracaro* che ha fame e vuol mangiare. Si dirige al primo della comitiva: — *Cumpà', famme ju piacere de coce' sta saraca.* — L'altro risponde: — *Non pozzu; va a quigliu.* (2) — E indica il secondo. Il *saracaro* fa anche al secondo la stessa domanda ed ha per risposta: — *Va al terzo.* — Similmente agli altri che vengono appresso.

Si noti però che quelli che rispondono negativamente, si vanno a nascondere, finché non si arrivi all'ultimo: — *Cumpà', famme ju piacere de coce' sta saraca.* — *Non pozzu.* — *Ma sí; ma no.* —

(a) *Avezzano.*

(1) *Saraca*, sorta di pesce salato; e *saracaro* è chi lo vende. *Sara*, pesce con cresta, alla maniera di serre.

(2) — *Compare, fammi il piacere di cuocere questa saracca.* — *Non posso: va a quell'altro.* —

Dopo questo no e sí, il saracaro tira fuori dalla tasca la *saraca* e grida :

Currete, vecíne,
 Neu 'nnu mazze de spine:
 Abbrusceteme ju cu',
 Ché non me ne cure. (1)

Alle ultime parole, sbucano dai nascondigli i fanciulli e le fanciulle e si rincorrono gridando :
 — *Abbrusce, abbrusce!* — (a)

(1) Correte, vicini,
 Con un mazzo di spini:
 Bruciatemi il di dietro,
 Ché non me ne curo.

(a) *San Sisto* presso *Aquila*.

XXVII.

CORSÀ E RINCORSÀ.

SANTI, DEMONII E FOLLETTI.



Si è visto altre volte l'intervento del soprannaturale nei giuochi fanciulleschi. Non deve dunque far maraviglia, se ricomparisce anche tra le corse e rincorse.

§ 1° — *Il diavolo zoppo.*

Le fanciulle si accodano dietro alla capofila che rappresenta la Madonna, tenendosi ciascuna attaccata alla gonnella dell'altra.

La fanciulla che fa da diavolo, a una certa distanza, comincia a zoppicare; e va incontro alla Madonna. Le dice: — *Andò se venne glio sale?* ⁽¹⁾ — La Madonna allarga il grembiule, come per far seno, e risponde: — Di qua. — Il diavolo corre da quella parte, cercando di afferrare una fanciulla. Ma subito la Madonna soggiunge: — Si vende di là. — E il diavolo corre dalla parte opposta. Finalmente

(1) Dove si vende il sale?

gli riesce di chiappare una fanciulla e la strascina in disparte.

E di nuovo, sempre zoppicando, va verso la Madonna: — Dove si vende il sale? — Di qua, di là. — Il diavolo ghermisce un' altra fanciulla; e con lo stesso sistema, ne ghermisce una terza, una quarta.... finché rimane la sola Madonna. Quando il diavolo tenta di catturare anche la Madonna, tutte le fanciulle ghermite si ribellano e si avventano contro il diavolo, il quale non zoppica più, e fugge. Dopo una breve pausa, le fanciulle riprendono la posizione di prima per continuare il giuoco. (*)

§ 2° — *L' anima dannata.*

Si vede una serqua di ragazzi, l' uno di schiena all' altro, ciascuno attaccandosi con le due mani alla estremità inferiore della giacchetta del compagno. Il più svelto, come di solito, dev' essere il capofila.

Il diavolo è un ragazzo che si avvicina zoppicando e che dice al capofila: — Io voglio l' anima. — L' altro risponde: — Non te la voglio dare. — Ma il diavolo si avvicina alla serqua dei fanciulli, tentando di acchiapparne qualcuno. Il capofila si scher-

(*) *Aquila, Barete, Bazzano, Pizzoli.*

miscie, sempre voltandosi di qua e di là, mentre la coda dei fanciulli segue lo stesso movimento. Se il capofila vede in pericolo i suoi seguaci, si mette al sicuro, dicendo: *Croce!* A quella parola il diavolo cade a terra, e vi resta qualche minuto. Intanto gli altri si rimettono in ordine e in guardia.

Quando il diavolo torna all'assalto, il capofila gli grida: — Vatti a mangiare una pecora. — Il diavolo va, cioè si allontana, in cerca della pecora, e torna con una grossa pietra in mano e la gitta presso i piedi del capofila, ripetendo: — Dammi un'anima. — E tenta di nuovo di acchiappare qualcuno della comitiva. Se, prima che il capofila dica *Croce*, il diavolo acchiappa un fanciullo, se lo carica sulle spalle e lo mette in disparte.

Il diavolo dev'essere proprio un diavolo, per potere acchiappare tutti quelli della serqua, che subito diventano anime dannate. Se ne acchiappa alcuni soltanto e poi si stanca, ha perduto. Se il capofila se li fa acchiappare tutti, ha perduto lui.

Se perde il diavolo, due della comitiva *fanno il ponte*. Questo ponte è formato dalle due braccia in alto e arcuate di uno, le quali si intrecciano con le due braccia del compagno disposte nello stesso modo: insomma le quattro braccia debbono formare un arco.

Il capofila si carica sulle spalle uno dei compagni e lo passa sotto il ponte. Prima di passare, dicono quelli che fanno da ponte: — Chi sei? — Risponde l'altro: — Sono san Giuseppe. — Passa pure. — Viene un altro: — Chi sei? — Sono la Madonna. — Passa pure. — Se a qualcuno viene il ticchio di dire: — Sono il diavolo, — i due che fanno da ponte, lo battono di santa ragione.

Ma il diavolo non è ancora giunto. Intanto tutti quelli che sono passati, a due a due, formano altri ponti, paralleli alle quattro braccia che formarono il primo ponte.

Finalmente giunge il diavolo: — Chi sei? — Sono messere il diavolo.... — E prenditi questo misere.... — A mano a mano, come passa da un ponte all'altro, si grida: — Dategli senza misericordia! — E le battiture sono accompagnate sempre da voci alte e voce fioca nessuna, da rappresentare un vero inferno.

Il giuoco stanca, e difficilmente si ripete. (*)

§ 3° — *Mazzemarielle*.

Si crede che a guardia dei tesori ci stia *Mazzemarielle* che è un demonio, detto così, perché ha

(*) *Ateleta, Casalanguida, Pescocostanzo, Rivisondoli, Roccaraso.*

in mano una *mazzacocca* o bastone pannocchiuto: anticamente si chiamava *màzzero*.

Quando si finge di andare a scavare il tesoro, i ragazzi dicono:

Mazzamarielle, cumplí cumplí,
Dacci 'na some de quatrí'. (1)

La rappresentazione piú completa si fa, quando un fanciullo finge di dormire con la *mazzacocca* in mano. I compagni si avvicinano piano piano. Il piú ardito dice:

Mazzemarielle, che ste' 'lla porte,
Nen ce mení' pe' questa notte.
Viece vicee dumanematine,
Chà ce truve li bielle quatrine. (2)

E, dicendo questo, gli toglie la mazza; ma *Mazzemarielle* gli corre dietro. Gli altri fuggono spaventati. Tentano di fermarlo col gettargli ai piedi la mazza; ma il folletto li rincorre a destra e a manca, battendo sempre quelli che raggiunge. (3)

(1) Demonio o folletto con la mazza, *cumplí* (?),
Dacci una salma di quattrini.

(2) Demonio o folletto con la mazza che stai alla porta,
Non ci venire per questa notte.
Vienci vienci domanipattina,
Che ci trovi i bei quattrini.

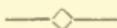
(3) *Sulmona* e dintorni.

DANZA E PASSEGGIO.



XXVIII.

SCELTA DELLA SPOSA.



LA parte piú difficile del matrimonio è la scelta della sposa. Generalmente gli uomini si attengono alla piú bella. La bellezza si vede. La virtù è anche una bellezza, ma non si vede con gli occhi corporei. Gli occhi della mente, nel maggior numero dei casi, o si velano o guardano, quando la importanza della virtù passa in seconda linea.

Nei giuochi fanciulleschi, la scelta della sposa cade sempre esclusivamente sulla bellezza esteriore o, tutt'al piú, sulla grazia personale e sulle abilità appariscenti.

§ 1° — *Dama pollarola.*

Le fanciulle, in numero dispari, si prendono per mano e si muovono intorno intorno, cantando a coro :

Dama, dama pullarola,
Quande pile la tua pullare?

Ginirò, ginirò,
 La chiú bella mi caparò.
 E da pu' chi sso' girate,
 La chiú bella me so' capate. (1)

Una di loro esce dal circolo e si sceglie la fanciulla che crede piú bella. Questa coppia si mette in luogo alquanto discosto. Ripetendosi il giuoco, si mettono in disparte altre coppie. La cagnara si fa, quando l'ultima rimane senza marito. (2)

§ 2° — *Giro tondo.*

Sono ancora le fanciulle che, tenendosi per mano, girano e cantano. Una che sta nel mezzo, guarda e ascolta questa cantilena:

Giro, giro tondo,
 'Nu mazze de vïole
 Pe' dällo a chi lo vole.
 Lo vole la Santina

(o altro nome vezzeggiativo terminante in *ina*),
 S'inginocchia la piú piccina. (2)

(1) Dama, dama pollaiuola,
 Quando peli il tuo pollaio (?) ?
 Girerò, girerò,
 La piú bella mi caperò.
 E dopo che sono (*che ho*) girato,
 La piú bella mi sono capata.

(2) *Francavilla a mare.*

(2) Giro e giro a tondo,
 Un mazzo di viole
 Per darlo a chi lo vuole.
 Lo vuole la Santina,
 S'inginocchia la piú piccina.

La fanciulla che sta in mezzo, porge un mazzolino di fiori a una delle compagne, la quale fa un inchino, e prende il posto di chi le ha dato i fiori. L'altra si riannoda nel circolo comune. Il giuoco continua sempre cosí, fintanto che tutte non abbiano ricevuto il mazzolino di fiori. (ª)

Qualche varietà di questo giuoco non manca mai da paese a paese. Ne noto le piú caratteristiche :

Giro, giro tondo,
 Un pane e un pane tondo,
 E un mazzo de viöle.
 Chi le vole, chi le vole?
 Le vole Alessandrina:
 S'inginocchia la cchiú piccina. (¹) (²)

Invece di dare il fiore, si dà un bacio a chi deve prendere il posto della fanciulla che dà il bacio. E qui la cantilena varia maggiormente :

La lune sottilante
 Che fai la reverenze:
 Allenssú, allenssú,
 Dà 'nu basce a chi vo' tu. (²)

(ª) *Francavilla a mare.*

(¹) Giro, giro tondo,
 Un pane e un pane tondo,
 E un mazzo di viöle.
 Chi le vuole, chi le vuole?
 Le vuole Alessandrina:
 S'inginocchia la piú piccina.

(²) *Alfedena.*

(²) La luna *sottilante* (mancante?)
 Che fai la riverenza,
 All' insú, all' insú,
 Dà un bacio a chi vuoi tu.

Chi sta nel mezzo dà un bacio a chi essa crede, la quale poi deve prendere il suo posto. — Il giuoco continua; ma si canta così:

Le sette munacelle
 Le véstene bianche e belle:
 Allenssú, allenssú,
 Dà un basce a chi vo' tu. ⁽¹⁾ ^(a)

C'è anche una varietà con la mimica:

La bella lavandiera
 Lava li fazzoletti
 Pe lli poveretti.
 Fa 'nu saltu,
 Fa la reverenza
 E fa la penetenza. ⁽²⁾

E la fanciulla che sta nel mezzo, fa un saltetto e poi un inchino, in atto di ubbidienza. Il coro conchiude col solito *dà un bacio a chi vuoi tu.* ^(b)

⁽¹⁾ Le sette monachelle,
 Le vestono bianche e belle; ec.

^(a) Anche *Alfedena, Scontrone, Villetta Barrea.*

⁽²⁾ La bella lavandaia
 Lava i fazzoletti
 Pei poveretti.
 Fa un salto,
 Fa la riverenza
 E fa la penitenza.

^(b) *Casalanguida, Francavilla a mare, Raiano, Sulmona, Torricella Peligna.*

Per lo stesso giuoco c'è un'altra filastrocca :

Gobbo rotonde
 Che fai 'n quisto monde?
 Gobbo de rru bosche,
 'Nche la capanne addosse;
 E fai e fai le scarpe,
 E pi' e lascia annare,
 E trucche e trucche alléra;
 E trucche e trucche allàh.

Dopo breve pausa si ripiglia :

Ecche ru gioche de rra jiètte;
 Ecche ru gioche de lla rose.
 E sentéme, signora spose.
 Nne rra fate abandonà'.
 Me ra fanne la riverenzia,
 Me ra fanne la cumbiacenze. (1)

La chiusa, poi, è come le precedenti. (a)

(1) Gobbo rotondo,
 Che fai in questo mondo?
 Gobbo del bosco,
 Con la capanna addosso;
 E fai, e fai le scarpe,
 E via e lascia andare,
E trucche e trucche alléra;
E trucche e trucche allàh! —
 Ecco il giuoco della gatta;
 Ecco il giuoco della rosa.
 E sentiamo, signora sposa.
 Non la fate abbandonare.
 Me la fanno la riverenza,
 Me la fanno la compiacenza.

(a) *Alfedena.*

§ 3° — *Maria Giulia.*

Siamo sempre al *giro tondo*; ma la cantilena è diversa:

O Maria Giulia,
 E dóнна ssi menuta?
 Léivate sse cappellette (*e quella che sta in
 mezzo, finge di levarselo*);
 Fa la riverenza (*e la fa*);
 Fa la pinitenza (*e s' inchina*).
 O Gigiú, o Gigiú (*vezzeggiativo di Giulia*),
 Dà ne basce a chi vo' tu. (1) (a)

§ 4ª — *Lu géire.* (2)

Il *ballo in giro* consiste nel girare ora a destra e ora a sinistra, ogni qualvolta si cambiano le cantilene, di cui diamo un saggio:

Torne torne a lu muléine,
 Macenemme la faréine;
 Scutuléime lu cappelle,
 Ce facemme 'na pizzarelle. (3)

(1) O Maria Giulia,
 E donde sei venuta?
 Lèvati cotesto cappelletto;
 Fa la riverenza;
 Fa la penitenza.
 O Giulietta,
 Dà un bacio a chi vuoi tu.

(a) *Avezzano.* (2) Il giro.

(3) Intorno intorno al mulino
 Maciniamo la farina (*il grano
 per avere la farina*);
 Scotoliamo il cappello,
 Ci facciamo una *pizzarella*
 (*una piccola focaccia*).

Za' Concette è jite a ll'orte,
 S'ha truvate 'nu rille morte.
 Sa credeve cha jeve lu rille:
 Jeve la coccia de za' Camille. (1)

Zirí, zirí, zirí, zirí,
 Quand'arevé' lu fratelle mi'?
 Arevé' a n'ora de notte:
 Mitte la chieve sott'e a lla porte. (2)

Zirí, zirí, zirí, zirí,
 Sott'a ll'àsene va 'ddurmi';
 E ce sone lu campanelle:
 Vive la moglia de pulecenelle! (3)

Isce, isce, Sole,
 Nche tre cannelle d'ore
 E une d'aregente,
 Rescalle tutte quente;
 Rescalle la vicchiette
 Che seta rencemata a 'nnu titte,
 Che nen féile e che nen tessse,
 Che nn'aguarde nesciuna feste;

-
- (1) Zia (*) Concetta è ita all'orto,
 E ha trovato un grillo morto.
 Si credeva che era (*che fosse*) il grillo:
 Era la testa di zia Camilla.
- (2) Zirí (*voce onomatopeica del grillo*),
 Quando rivieni il fratello mio?
 Rivieni a un'ora di notte:
 Metti la chiave sotto alla porta (*alla gattaiuola*).
- (3) Zirí
 Sotto all'asino va a dormire;
 E vi suona il campanello:
 Viva la moglie di pulcinella!

(*) Zia qui, come si disse altrove, sta per *attempata* o *vecchia*.

Avarde lu su maréite:
Isce, isce, Sole vulléite. (1) (*)

§ 5° — *La pecora.*

Girando ora a destra e ora a sinistra, si fa così anche il *giuoco della pecora*. La filastrocca che si canta è un po' lunghetta:

Ce steve 'na servette
Che faceve le pizze fritte.
E ji ne dise éune,
E quante jeva béune!
E ji ne dise n' autre;
La mittise sopra a llu banche.
Lu banche era chéupe,
E sottè ce steve lu léupe.
E cullú', sopr' a llu tette,
Stev' a sunà' la tutarette. (2) (b)

(1) Esci, esci, Sole,
Con tre canuelle d' oro
E una d' argento,
Riscalda tutti quanti;
Riscalda la vecchietta
Che sta in cima a un tetto,
Che non fila e che non tesse,
Che non riguarda nessuna festa;
Riguarda il suo marito:
Esci, esci, sole bollito.

(a) *Francavilla a mare.*

(2) Ci stava una servetta
Che faceva le pizze fritte.
E ce ne diede una,
E quanto era buona!
E ce ne diede un' altra;
La mise sopra al banco.
Il banco era cupo,
E sotto ci stava il lupo.
E colui, sopra al tetto,
Stava a sonare la trombetta (o la zampogna).

(b) Anche a *Francavilla a mare.*

§ 6° — *Alla fontana.*

Nel *giro tondo* della *fontana* risalta di piú la parte imitativa. Il circolo delle fanciulle è piú grande. Due fanciulle passeggiano a braccetto intorno al circolo e cantano :

E jemme a lla funtane :
 Olí, olí, olérah.
 Facemme 'n quistu mode :
 Olí, olí, olàh! (1)

Dicendo cosí, fingono di lavarsi la faccia. Quelle del circolo, allora, girano intorno, ripetendo la strofa e facendo l'atto di lavarsi.

Le due a braccetto ripigliano :

Ncuntréme 'na majestre :
 Olí, olí, olérah.
 Facev' in quistu mode :
 Olí, olí, olàh. (2)

Questa volta s'imita la maestra mentre batte le scolare. Il coro ripete il canto, facendo le mosse della maestra che batte.

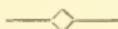
(1) E andiamo alla fontana :
Olí, olí, olérah.
 Facciamo in questo modo :
Olí, olí, olàh.

(2) Incontriamo una maestra :
Olí, olí, olérah.
 Faceva in questo modo :
Olí, olí, olàh.

Il passeggio delle due continua, e continua la cantilena. Se s' incontra un cane, s' imita il baiare col *bauh! bauh!* In ultimo s' incontra il gatto, e l' imitazione non è soltanto il *miâuh miâuh!*; ma c' è anche il lavoro delle mani, ciascuna facendo l' atto di graffiare. — Il giuoco si chiude tra il frastuono dei *miâuh* e le graffiature piú o meno leggiere. (^a)

(^a) *Sulmona* e dintorni.

XXIX.

LA SPOSA: INVITO AL BALLO
E MORTE DELLO SPOSO.

I nostri popolani, per tradizioni di famiglia, non si dànno il lusso del *viaggio di nozze*. Invece, per loro, è di rito il ballo dopo la gran cena; cena, cosí per dire, perché, anzi, è banchetto, se non squisito, abbondante, e sempre in istretta concordia con la possibilitá degli sposi e con la estensione della parentela.

Risentono di quest'uso alcuni giuochi fanciulleschi.

§ 1° — *La sposa in broncio.*

Le fanciulle si spargono in qua e in là, senz'ordine. — Dove vai? — dice una. E un'altra: — Vado cercando *Lonardo*. ⁽¹⁾ — E la prima: — L'ho visto passare da quella parte. —

L'altra va verso quella parte, dove crede di trovare *Lonardo*. Cammina con le braccia dondo-

(1) Leonardo.

lanti e con la testa bassa. — E *Lonardo* non si vede! Eppure mi aveva promesso di venire. Che mai sarà? —

Finalmente di lontano si vede apparire *Lonardo*. La fanciulla procede con la testa bassa. L'una guarda l'altro alla sfuggiasca; ma si avvicinano sempre fingendo di non addarsene. Ed ecco che *Lonardo* fa una risoluzione: — Ragazzina, dove vai? — Vado pei fatti miei. — E nel dare questa risposta secca secca, non alza gli occhi e sporge e raggrinza le labbra, come per mostrare broncio. — Che hai? — Che ho! ti pare poco? mi hanno detto che tu non sai ballare il salterello! — Ma come! io non so ballare il salterello? Ebbè', ti sfido. Chi si stanca prima, ha perduto. —

Sapete chi è *Lonardo*? è un' altra graziosa fanciulla. La sfida comincia e si balla a piú non posso. Chi prima si stanca, deve andare in cerca di un altro sposo con una piú o meno variata finzione.

La comitiva si diverte da vantaggio, quando la sposa che va in cerca dello sposo, o lo sposo perditore che va in cerca della sposa, ciascuno di loro adopera una mimica o una caricatura con qualche novità nella parte che rappresenta. (a)

(a) *Sulmona* e dintorni.

§ 2° — *Adelina che ride e che balla.*

Torniamo al ballo in circolo con una fanciulla nel mezzo, che fa da sposo. Quelle del circolo cantano :

Adeline che rire e che balle,
Se marite se marite ;
Se marite a lli quínnece anne.
Vole ballà' col 'nnamurate. (1)

La fanciulla che sta nel mezzo, sceglie una delle compagne e balla, mentre le altre girano, e ripigliano il canto :

Ha passate lu cavaliere,
Glihà tenute portualle,
Portualle e caramelle...
Isci tu, cha sci chiú belle. (2)

Quella che stava prima in mezzo, rientra nel circolo, e rimane l'altra che faceva da sposo. Chi ha ballato una volta, non può ballare la seconda; sicché il giuoco termina, quando tutte hanno fatto da sposo. (a)

(1) Adelina che ride e che balla,
Si marita, si marita ;
Si marita ai quindici anni.
Vuole ballare con l'innamorato.

(2) Ha (è) passato il cavaliere,
Gli ha tenuto portogallo (?),
Portogallo e caramelle...
Esci tu che sei piú bella.

(a) *Salmona* e dintorni.

§ 3° — *Tata Milone.*

Una fanciulla s'inginocchia e si fa chiamare *Tata Milone*. Tutte le altre, in piedi, posano la mano destra sul capo di *Tata Milone*, e fanno così una specie di raggiera. Una soltanto gira intorno alla raggiera e dice: — *Tata Milone, che porti da Roma?* — *Milone* risponde: — *'Na limoncella.* — E l'altra di fuori: — *Dammene 'na fella.* — E séguita a girare: — *Me ne gire 'ntorne 'ntorne, me la capo 'na bella donna.* (¹) — A quest'ultima parola, tocca una delle compagne, la quale si distacca dalla così detta raggiera e si appiglia alla gonnella di lei, facendo coda.

Quando poi tutte le fanciulle hanno fatto coda, *Tata Milone* s'alza, si stropiccia gli occhi, e si dirige verso colei che strascina la lunga coda di fanciulle, dicendo: — *Il re comanda che tu mi dia o una gallina o una pollastra.* — L'altra rifiuta, e si volge a destra e a sinistra, mentre la coda ondeggia anch'essa di qua e di là. Ma *Tata Milone* giunge finalmente a far preda, ghermisce una fanciulla e la tira in un canto.

La continuazione del giuoco è simile, e simile ancora per chiusura la solita allegria. (²)

(¹) — *Un limoncello.* — *Dammene una fetta.* — *Me ne giro intorno intorno, me la scelgo una bella donna.* —

(²) *Casteldisangro.*

Un'altra varietà nel dialogo è la seguente:

— Oheh? —

— Signò'. —

— Salutame 'a Spagnola. —

— Che me vulite dà'? —

— Carluce de lla strade. —

— Non mme voglie, non nne voglie,

Non mme scalze, no' mme spoglie,

Non mme mette 'u aneglie a 'u dite,

I' me ne vaglie pe' marite. —

— I' mme vaglie pe' 'ttorne pe' ttorne,

Mme ne vaglie pe' 'na valla lucenta,

E mme ne vaglie pe' 'nu ciardine:

Éccheme, éccheme qua, Rusina (*o altro nome*).—⁽¹⁾

Rosina, così come le altre, si afferrano dietro alla gonna di quella che gira.

⁽¹⁾ — Ohé (*voce di chiamata*). —

— Signore. —

— Salutami la Spagnuola. —

— Che mi volete dare? —

— Carluccio della strada. —

— Non ne voglio, non ne voglio,

Non mi scalza (*non mi toglie calzette e scarpe*) e non mi spoglia;

Non mi mette l'anello al dito,

Io me ne vado per marito. —

— Io me ne vado (per) attorno attorno,

Me ne vado per una valle lucente,

E me ne vado per un giardino:

Eccomi eccomi qua, Rosina. —

Quando tutte si sono accodate, Milone che stava in ginocchio, si distende per terra, come morto. Le fanciulle gli fanno l'esequie con questa nenia :

— Èsse morte Sanzone,
Lu jeme a sutterrà':
Ciciàh-ciciàh! — (1) (*)

§ 4° — *Monsignore.*

Due fanciulle stanno l'una dirimpetto all'altra, e si tengono per mano, con le braccia in alto, formando arco. Una di esse rappresenta la Stella e l'altra la Luna.

Le compagne si dispongono in linea, l'una dietro all'altra, tenendosi con le mani strette alla gonnella di chi sta innanzi; e, così accodate, si affrettano a passare di sotto all'arco delle quattro braccia.

La capofila, giunta di fronte all'arco, abbassa il capo e passa di là, dicendo :

— O bella portenara,
Apréteme le porte. —

Le due che formano l'arco, rispondono :

— Le porte stanno aperte,
E jentra chi vo' 'ntrà'. —

(1) Si è morto Sansone,
Lo andiamo a sotterrare:
Ciciàh-ciciàh!

(*) *Villetta Barrea.*

La copofila continua :

— Vo' 'ntrà' la mi' figliole,
Ma ha pavure de Munzignore. —

Il dialogo continua :

— Munzignore è ite a cacce
A la vie de lla Ramacce.
Entre, entre chi vo' 'ntrà',
Quella sotto restarrà.

Ovvero :

La cchiù bella 'ncapperà. — (1)

Dopo che è passata la capofila, passano sotto l'arco le altre fanciulle; ma, quando arriva l'ultima, le quattro braccia dell'arco si abbassano e la stringono.

Una delle due dell'arco, dice alla prigioniera :

— Che te scí' magnete? —
— Surge arrustite. —
— Che te scí' bevíte? —
— L'acqua salate. —
— A chi vo' ji; a Luna o a Stella? — (2)

(1) — O bella portinara,
Aprimi le porte. —
— Le porte sono aperte,
Ed entri chi vuole entrare. —
— Vuole entrare la mia figliuola,
Ma ha paura di Monsignore. —
— Monsignore è ito a caccia
Alla Via della Ramaccia.
Entri dunque chi vuole entrare,
Quella sotto resterà. O :
La piú bella incapperà. —

(2) — Che ti sei mangiato? —
— Sorci arrostiti. —
— Che ti sei bevuto? —
— L'acqua salata. —
— Da chi vuoi andare; alla Luna o alla Stella? —

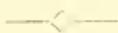
Se risponde *Luna*, si mettono tutte, l'una dopo l'altra, dietro alla fanciulla *lunare*; se risponde *Stella*, vanno tutte a *Stella*. Ma tanto *Luna*, quanto *Stella*, schiamazzano col solito *pìh! pìh!* e conchiudono, quando lo scompiglio è al colmo. ^(a)

(^a) *Salmona* e dintorni.

DANZA E CATENA.

XXX.

LA CATENA E LA DANZA.



QUESTI giuochi si fanno quasi esclusivamente dalle ragazze. È raro che vi si mischino i fanciulli.

Le fanciulle, dunque, si prendono per mano; e, delle volte, la capofila si attacca con una mano alla campanella di un uscio. Poi succede un dialogo con aria melodica fra la prima e l'ultima della fila che sta per trasformarsi in catena. Parole e ritmo variano; e il giuoco così prende anche varii nomi.

Ma l'intreccio a catena è sempre lo stesso in ogni fine di dialogo. Chi sta in coda, si muove verso la capofila, trasportando seco le altre. Allora la capofila e la compagna vicina, sempre una mano stretta con l'altra, alzano le braccia e fanno arco.

E l'ultima della fila, col séguito piú o meno numeroso, passa sotto l'arco e si riordina come prima in linea retta. Intanto la seconda è rimasta intrecciata con la prima. Ripetendosi lo stesso movimento, la terza fanciulla rimane intrecciata con la seconda; e poi la quarta con la terza e via via. Come si sono intrecciate tutte, comincia il chiasso; e, chi tira da una estremità e chi dall'altra. Finalmente gli anelli della catena si spezzano.

Segue ora la varietà dei nomi e della cantilena.

§ 1° — *Appiedi alla vigna mia.*

La prima della fila comincia il dialogo e l'ultima risponde:

— Chi sta 'ppede 'la vigna me'? —

— Ce stienghe ji. —

— Che ste' 'ccoglie'? —

— Le mulencelle. —

— Pe' chi serve'? —

— Pe' Mariantonie. —

— Che ha fatte? —

— Cítele maschie. —

— Com' è gruosse? —

— Com' a 'nna trumbetta. —

— Passa sotto la mia barchetta. O :

Tira tira la barretta. — (')

L'ultimo verso si ripete, fino a che non siano passate sotto l'arco tutte le fanciulle. (²)

§ 2º — *Zúcchele e zúcchele.*

L'intreccio è identico: soltanto varia la dicitura :

— A cummà', se po' passà' a 'ssabasse? —

— E no. —

— E pecché? —

— Ce sta la spose. —

— Ch' ha fatte? —

— Lu cítele màscule. —

— Quant' è longhe? —

— Quante 'na chelonne. —

(¹) — Chi sta da piedi alla vigna mia? —

— Ci sto io. —

— Che stai a cogliere? —

— I limoncelli. —

— Per chi servono? —

— Per Mariantonia (o *altro nome*). —

— Che ha fatto? —

— Citto o figlio maschio. —

— Come è grosso? —

— Come una trombetta. —

— Passa sotto alla mia barchetta. — O: Tira tira la berretta. —

(²) *Valle Peligna.*

— Quant' è strette? —

— Quante 'na barrette.... —

— Zucche e zúcchele,

'Na jerva secche. — ⁽¹⁾

Di poi la catena *se scíncia*. ⁽²⁾ ^(a)

§ 3° — *I carcerati*.

Quando le fanciulle, come si è detto nel primo paragrafo, rimangono tutte incatenate, si grida e si ripete con voce monotona:

— Ecche gli pòvere carcerete. — ⁽³⁾

E l' una fanciulla tira l' altra. Se una lascia, l' altra cerca di afferrare la prima mano che incontra; e cosí la confusione e insieme il divertimento si fa maggiore. ^(b)

(1) — O comare, si può passare costaggiú, *al basso dove state voi?* —

— E no. —

— E perché? —

— Ci sta la sposa. —

— Che ha fatto? —

— Figlio maschio. —

— Quant' è lungo? —

— Quanto una colonna. —

— Quant' è stretto? —

— Quanto una berretta.... —

— Zucche e zúcchele,

Un' erba secca. —

(2) *Scinciare*, strappare, sciogliersi, quasi farsi a brani, da *cencio*.

(a) *Francavilla a mare*.

(3) — Ecco i poveri carcerati. —

(b) *Sulmona*.

§ 4. — *A zizalonga.*

Il seguente dialogo è musicale, dacché si finge di sonare varii strumenti di musica :

— Zizalonga. —

— Quante sci longa? —

— Com' a 'nna culonne. —

— Che suone vo' fa'? —

— Tamburrelle.... — (¹)

Quella che sta da piedi, ripete piú volte, cantando, *tamburrelle, tamburrelle*; e si va a intrecciare da capo; e torna in giú ad allinearsi. Il dialogo continua, ma si cambia sempre il nome dell'istrumento, per esempio, *chitarra, campana, violino, corno*; e, nel continuare l'intreccio, c'è la ripetizione di *chitarra chitarra* o *corno corno*....

Quando la catena è compiuta, la capofila dice all'ultima: — Cummà', vulemme sfezzà' ste fezze? (²) — L'ultima risponde: Sì, sì. — Chi non si vuole *sfez-*

(¹) — Ziza lunga. — (*)

— Quanto sei lunga? —

— Come una colonna. —

— Che suono vuoi fare? —

— Tamburello. —

(²) *Fezza* vale matassa: *sfezzare*, dunque, vale *svolgere la matassa* o *romperla*.

(*) *Ziza* e *zizza* significano anche *poppe*.

zare tiene forte. Ma le risa generali indeboliscono anche le forti, e così la catena si spezza. (a)

§ 5° — *Il funaro.*

La capofila si chiama *il funaro*. Chi sta da piedi, interroga :

— Funare, su' fatte la fune? —

— Gnorsí. —

— Quant' è longhe? —

— 'Na chilonne. —

— Quant' è strette? —

— 'Na barrette. —

— E una, due e tre,

E nennella paga le pe'. — (1) (b)

§ 6° — *Stira catena.*

Il giuoco medesimo, questa volta, è dei fanciulli. Terminato il solito intreccio, la catena si stira di qua e di là. Ora pare che gli uni vincano

(a) *Pescocostanzo.*

(1) — Funaro, *sei* fatto (hai fatto) la fune? —

— Signorsí. —

— Quant' è lunga? —

— Una colonna. —

— Quant' è stretta? —

— Una berretta. —

— E una e due e tre,

E la sorelluccia (o *la ragazza*) paga le pene. —

(b) *Roccaraso, Scanno.*

da una parte e trascinino il resto; e ora che gli altri riprendano lena, e rimorchino i primi. Ma il fanciullo che prima si scioglie, è rimproverato, è beffato. I rimproveri e le beffe, del resto, non guastano il sangue a nessuno. Tutti si divertono. (a)

§ 7° — *Stira piccione.*

Un' altra cadenza ritmica :

— Chi sta 'ppede la vigna me' ? —

— Ce stenghe ji. —

— Che sté' 'ecoglie' ? —

— 'Nu pezze de fiche. —

— Pe' chi serve ? —

— Pe' 'nna donna. —

— Che ha fatte ? —

— Fije maschie. —

— Quant' è lunghe ? —

— Come 'na patella. —

— Com' è larghe ? —

— Coma 'nna cassette. —

— Passa sotto la mi' barechette. — (1)

(a) *Navelli.*

(1) — Chi sta appiedi alla vigna mia ? —

— Ci sto io. —

— Che stai a cogliere ? —

— Un pezzo di fico. —

— Per chi serve ? —

— Per una donna. —

Le braccia continuano a intrecciarsi e così viene a formarsi una seconda catena. La catena si stringe semprepiù e si tenta di fare un gomitolò. Ma alla fine si viene a quel *troppo che stroppia*. (a)

§ 8° — *Il cipollaro*.

Questa varietà vuole che, quando si è fatta la catena, la fanciulla che sta in coda, dica alla capofila :

— Cepollà', damme 'na cepolle. —

— E pígliatela. — (1)

Ella si piglia la penultima, e la va a nascondere. Torna alla catena :

— Cepollà', damme 'na cepolle. —

— E quella che t' haje date? —

— L' haje misse sottè a 'nnu tenacchie, e m' è reventate 'na castagne (o 'na mele, o 'nu confiette). —

— Embè, píjatene n' àvetre. — (2)

— Che ha fatto? —

— Figlio maschio. —

— Quant' è lungo? —

— Come una padella. —

— Como è largo? —

— Come una cassetta. —

— Passa sotto la mia barchetta. —

(a) *Pescasseroli*.

(1) — Cipollaro, dammi una cipolla. —

— E pígliatela. —

(2) — Cipollaro, dammi una cipolla. —

— E quella che ti ho data? —

— L' ho messa sotto a una medioere tina ed è diventata castagna (o mela o confetto). —

— Ebbene, prenditene uu' altra. —

Si piglia la terz' ultima e poi la quart' ultima e le seguenti, sempre in ordine inverso. Rimaste in tre, fanno a tira tira; e, appena si *stroccano*, ⁽¹⁾ escono tutte le altre a far cagnara.

Si nota anche questa varietà, nel passare sotto le arcate, dicendosi:

— Sona, sona 'ssa barrette,

Chi se la cacce e chi se la mette. — ⁽²⁾ ^(a)

§ 9° — *Alla messa.*

Quando tutte le ragazze si sono ordinate in fila, tenendosi per mano e con le braccia alte, chi sta da capo dice:

— Alla messa,

Principessa. —

E chi sta da piedi risponde:

— 'Ntreme dentre a 'na casetta. — ⁽³⁾

E si muove con tutta la catena, attraversando le braccia della capofila e della seconda, e così seguitando. In ultimo, si odono grida di gioia, e si sciolgono. ^(b)

⁽¹⁾ *Stroncare, spezzare.*

⁽²⁾ — Suona, suona cotesta berretta,
Chi se la caccia e chi se la mette. —

^(a) *Bugnara.*

⁽³⁾ — Entriamo dentro a una casetta. —

^(b) *Raiano e Prezza.*

§ 10° — *Tira la rete.*

Abbiamo un' altra variante della catena nel dialogo tra la prima e l'ultima fanciulla.

- Tira la rete. —
 — L' ho già tirata. —
 — Facci un nodo. —
 — Ce l' ho fatto. —
 — Faccene un altro. —
 — L' ho rifatto. —
 — Tira la rete. —
 — E s' è tirata,

E Filippa (o altro nome di fanciulla) è incatenata. —

L' ultima fanciulla, passando con le altre sotto le braccia della prima coppia, rimane in catena; e, poco dopo, ripetendo la filastrocca, restano incatenate tutte. Allora, rallentando e stringendo le braccia, con alterna voce gridano: *Nzì nzinzetta! furbecetta; Nzì e nzà, furbecià'*. (1) (2)

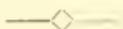
(1) 'Nzinzetta o 'ncincetta, si dice a chi, per ebrietà o per malattia, non si regge da sé e ha bisogno d'essere portato sotto braccia. — *Forbicetta* e *forbiciare* per *sforbiciare*.

(2) *Sulmona* e *Francavilla a mare*.

GIUOCHI VARI
CON ESERCIZIO MENTALE.

XXXI.

INDOVINAMENTO.



LA base di questi giuochi è l'indovinamento. Gl' indovinelli proprii, qui non c'entrano di fronte: tutt' al piú c'entrano di sghembo. Gl' indovinelli proprii, dunque, e dei quali si è già dato precedentemente qualche saggio, formeranno forse uno dei volumi successivi.

§ 1° — *Paro e séparo.*

Questo giuoco, che si fa tra due fanciulli, è antico non solo in Italia, ma anche fuori. Presso i Romani si diceva *ludere par impar*, giocare a pari e caffo o a pari e dispari.

Oggi, i fanciulli si giocano, a pari e dispari, bottoni, pennine e soldi. Noto soltanto che, invece di dire a pari e caffo, dicono con raccorciamento a *paro e sparo* ^(a) e con forma piú speciale *paro e séparo*. ^(b)

^(a) Quasi da per ogni dove.

^(b) *Pietrasecca.*

§ 2° — *A calacré e a caravalà.*

Nelle monete medievali, da un lato vi era la testa del sovrano o del santo e dall'altro una croce. Quindi, se due fanciulli si giocavano due monete, gittandole in aria e uno dicendo *testa* e l'altro *croce*, vinceva questo o quello, purché le due monete cadessero mostrando di sopra o le due croci o le due teste. E anche oggi si fa lo stesso giuoco, quantunque nelle monete vi sia la sola testa del sovrano o altra immagine, ritenendosi croce la parte opposta. (°)

In alcuni paesi, il giuoco si chiama *a calacré*, quando s'indica *testa*, e *a caravalà*, quando s'indica *croce*. (°)

§ 3° — *Mina minella.*

Un fanciullo spinge i due pugni verso il compagno, e rimane fermo. Ma non si tratta di pugilato: il compagno sa che uno dei due pugni contiene un bottone. Se indovina dove sta, se lo prende; se sbaglia, deve dare un bottone all'altro.

— Come fa a indovinare? — Tocca alternativa-

(°) Anche questo è uso comunissimo.

(°) *Carsoli, Pietrasecca, Pereto, Sante Marie, Tagliacozzo, Tufo.*

mente con l'indice i due pugni, dicendo una di queste sei parole a ogni mossa alterna :

Mina minella,
Opri qua
questa sportella. (1)

Nel dire *sportella*, il compagno apre le due mani, e dà o prende un bottone, se ha o non ha indovinato. (a)

§ 4° — *Fure furicchie.*

In molti altri paesi, anche coi pugni chiusi, scambio di dire *Mine minella*, si dice :

Fure furicchie,
Caccia mantricchie;
Fure furà,
Caccialu qua. (2) (b)

§ 5° — *A ji frutte.* (3)

Si rappresenta un mercato di frutta; ma i frutti non si vedono. Chi vende, non dice mai

(1) *Oprire*, aprire. *Sportella*, taglio nella veste per introdurre la mano nella saccoccia.

(a) *Pietrasecca* e paesi vicini.

(2) Ladro, ladruncolo,
Caccia il piccolo manto;
Ladro (*tu hai*) furato:
Caccialo qua.

Ladro, in latino, *fur*. — *Mantricchia* dispregiativo di *manto*; e vale rozzo tovagliuolo o salvietta logora.

(b) *Valle Peligna*.

(3) *A indovinare* i frutti.

quale specie frutti venda: cerca però di descriverli con la mimica. Presiede nel mercato una guardia col *mazzarello*.

Un compratore si fa innanzi a un fruttaiuolo. — Che frutti si vendono? — Il fruttaiuolo, con la mimica, rappresenta, per esempio, le ciliege. Se il compratore non indovina, la guardia gli dà un colpo di *mazzarello*; ma se indovina, colui che ha indovinato toglie il *mazzarello* di mano alla guardia e corre dietro ai compagni, battendoli sempre, fino a che la guardia medesima non grida: *Alla mora! muréh!* A tal grido tutti tornano al proprio posto.

Va un altro compratore. La guardia indica mimicamente, per fare un altro caso, l' uva. Se il compratore non indovina, riceve un colpo di *mazzarello* piú o meno assestato; ma, guai se indovina! La stessa guardia grida: *Menéteglie cha so cepolle* ⁽¹⁾; e ad arte indugia il grido di *moréh*. ⁽²⁾

Il giuoco si fa anche dalle fanciulle; ma allora non c' è piú la guardia: c' è la mastra. ⁽³⁾

Usa, oltre a ciò, nominare tre volte un frutto o una pianta; e, chi dirige il giuoco, descrive mimicamente anche piante e fiori. Chi indovina, per-

(1) Dategli, ché sono cipolle!

(2) *Pescina*.

(3) *Sulmona*.

séguita tutte, togliendo il *mazzarello* alla mastra. Se nessuno indovina, la mastra dà una *mazzarel-lata* a ogni fanciulla. ^(a)

In qualche paese il richiamo non è *moréh*, nè la *mora*; ma *vrenna vrenna*. ⁽¹⁾ ^(b)

§ 6° — *Chi t'allatta la cítela me?*

Ecco che io do un'occhiata a quel circolo di fanciulle: è un circolo molto stretto. Ciascuna ha le mani al dorso e la testa inclinata davanti, così che le teste si toccano. Una fanciulla cammina intorno a quello strano circolo con la *zòccola* in mano. ⁽²⁾ Nessuno deve vedere ciò che fa costei, la quale dunque, senza farsene accorgere, consegna la *zòccola* a una del circolo. Chi ha in mano la *zòccola*, dà un colpo sulla spalla alla compagna che la precede. La compagna battuta lascia il suo posto per fare un giro attorno, fuggendo; mentre la *zoccolara* la perséguita, fino a che la perseguitata non ritorni al suo posto. Il giuoco continua con le teste curve e le mani sul dorso. La *zoccolara* conse-

^(a) Anche *Sulmona*.

⁽¹⁾ *Crusca*, *crusca!* — Quando un'impresa riesce a vuoto, nella Valle Peligna si dice: *È 'scite a vrenna!* cioè è uscito a *crusca!*

^(b) *Pescasseroli*.

⁽²⁾ Il solito fazzoletto annodato, da rassomigliare a grossa femmina di topo, che si chiama appunto *zòccola*.

gna la *zòccola* a un' altra compagna; e succede la solita scappareccia con la *zoccolatura* piú o meno forte. (a)

§ 7° — *Luna luna.*

In questo giuoco non si fa a indovinare né fiori, né frutti, né alberi: si propongono addirittura gl' indovinelli; e se ne ripetono di tutte le forme e di tutti i colori, belli e brutti, sporchi e politici, lubrici e casti.

Il capogiuoco propone un indovinello, e tutti gli stanno attorno, smaniosi di indovinare. Egli dice: — Sono seppellito vivo, e non muoio; anzi sono seppellito per vivere. Indovinate che è? — Chi risponde una cosa e chi un' altra. Finalmente uno dice ad alta voce: — È il fuoco e la cenere. — *Luna, luna!* — esclama il capo. Tutti fuggono, e li rincorre chi ha indovinato; e non cessa di rincorrerli, se non quando lo stesso capo grida: *Muréh! muréh!* E *muréh* è la solita voce che li chiama a raccolta intorno al capogiuoco, e continuano gl' indovinelli con altre *Lune* ed altri *muréh*. (b)

(a) *Atessa, Torricella Peligna.*

(b) *Sulmona* e dintorni.

§ 8° — *La bendata.*

Nel mezzo di una corona di fanciulle sedute, gira di qua e gira di là, brancolando, una fanciulla bendata. Quando ella crede, va a sedersi sulle ginocchia di una, e fa parecchie voci di animali: *gnàuh, bàuh bàuh, cocòh, chicchirichìh*. Nello stesso tempo, la fanciulla, sulle cui ginocchia ella siede, deve imitare le stesse voci; ma cerca di non farsi riconoscere, alterando la intonazione.

Una compagna chiede alla bendata: — Chi è che ha miagolato o che ha fatto cocotéh? — Se non indovina, mette pegno; se indovina, si toglie la benda e la dà alla fanciulla che la tenne seduta sulle ginocchia.

Ricomincia il giuoco, e si ripete piú volte. Accumulati parecchi pegni, si passa al divertimento delle penitenze. Quando si escogita una penitenza nuova, ci si gode meglio.^(a)

§ 9° — *La lancia.*

La solita mastra del giuoco, anche questa volta, si chiama *mammana*. Le fanciulle si dispongono o in fila o a semicircolo. Una va a celarsi, cioè

^(a) *Casalanguida.*

a nascondere il viso nel grembo della *mammanna*. La quale poi fa cenno a una del semicircolo, di sua scelta. Costei si fa innanzi, camminando con la punta dei piedi; dà un colpo sulla spalla della compagna celata, e torna al posto.

Poi segue un dialogo tra la *mammanna* e la fanciulla celata:

— Cumma', chi t' ha ferute? —

— La lange. —

— Pijala e portela 'n France. —

— Ma 'n France nen c' è.

— Pijala addov' è. —

— Addov' è nne vvo' mení'. —

— Pijala pe' lla recchie

E pórtemela ecche. ⁽¹⁾

Trova chi t' ha ferita. —

Se la fanciulla celata indovina, la va a pigliare per un orecchio e la trascina verso la *mammanna*, perché si celi. Se non indovina, deve provarsi altre

(1) — Comare, chi t' ha ferito? —

— La lancia. —

— Pigiuala e portala in Francia. —

— Ma in Francia non c' è. —

— Pigiuala dove è (*dove sta*). —

— Dove sta non vuol venire. —

— Pigiuala per l' orecchio

E portala qui. —

O che sia una reminiscenza della battaglia di Tagliacozzo o, meglio, della Scúrcola?

due volte; e, solo nella terza pruova fallita, la *mammana* le indica chi fu la feritrice, e allora la conduce a celarsi tirandola per l' orecchio. ^(a)

In altri paesi la *mammana* si chiama anche *badessa*; e, chi indovina, invece di condurre la compagna presa per un orecchio, si fa portare all' *oija*; ⁽¹⁾ e in tal caso il giuoco si chiama *Paradiso*. ^(b)

§ 10° — *A cugnette*. ⁽²⁾

I fanciulli si fanno una provvistuola di piccole conchiglie marine, perché vogliono giocare a *cugnette*. Tutti si preparano, e ciascuno posa per terra una conchiglia.

È ancora la sorte che decide chi di loro deve allontanarsi, mentre gli altri nascondono sotto una di quelle conchiglie o una pagliuzza o un pezzettino di carta che si chiama *pulce*. Fatto questo, gridano: *Vì vî*. ⁽³⁾ L' altro si avvicina, dà un' oc-

^(a) *Avezzano*.

⁽¹⁾ Sulle spalle, come l' oliandolo, un tempo, portava sulle spalle l' otre per vendere la sua merce.

^(b) *Lecce dei Marsi, Pescasseroli*.

⁽²⁾ *Cugnetta*, piccola conchiglia. In genere, i gusci, nell' Abruzzo, si dicono *cogne*: *cogne d'uova*, *cogne di noci* o *di mandorle*. *Scuncugliare* mandorle o noci, vale togliere il mallo. I fanciulli che nel giuoco perdono tutto, si sono fatti *scuncugliare*, spogliare.

⁽³⁾ Vieni vieni.

chiata misteriosa alle conchiglie e par che dica tra sé: — Ah non si possa mai trovare la *pulce*! —

Titubante, alza una *cugnetta*, e la pulce non c'è. La *cugnetta* è sua. Alza un'altra *cugnetta*: non c'è pulce, e la *cugnetta* è sua. — E continua ad alzare e a prendere, finché non si scopre la conchiglia dove sta la *pulce*. Allora non prende più; e il giuoco ricomincia. Lo scorno è grande, quando la *pulce* si trova sotto la prima conchiglia che si scopre. I fortunati, s'intende, sono quelli che trovano la pulce nell'ultima *cugnetta*. (*)

(*) *Castiglione Messer Marino, Carunchio, Cupello, Furci, Fraine, Gissi, Liscia, San Buono.*

FINE DEL VOLUME SESTO.

INDICE DEI PAESI E DELLE CONTRADE

A CUI SI RIFERISCONO GLI USI E I COSTUMI.



A

Aceumoli, 61.
Aielli, 34, 72.
Alfedena, 149, 151, 153, 247,
248, 249.
Amatrice, 61.
Aquila, 46, 74, 80, 81, 153, 162,
211, 238.
Aringo, 61.
Arischia, 80.
Ateleta, 123, 249.
Atessa, 75, 136, 139, 153, 162,
166, 175, 192, 217, 282.
Avezzano, 51, 54, 69, 72, 81, 93,
98, 125, 126, 146, 148, 149,
152, 156, 164, 166, 170, 182,
183, 193, 212, 219, 224, 235,
250, 285.

B

Barete, 61, 80, 238.
Barrea, 16, 106, 165.
Bazzano, 74, 238.
Beffi, 139.
Bugnara, 58, 59, 60, 100, 131,
139, 153, 273.
Bussi, 13, 137, 146.

C

Cagnano, 80.
Calascio, 11.
Campana, 94, 139.
Canzano Peligno, 175.
Capestrano, 13, 146, 149.
Capitignano, 61.
Caporciano, 94.
Cappelle, 72, 170.
Caramanico, 140, 212.
Carapelle, 11.
Carapelle Calvisio, 11.
Carrito, 225.
Carsoli, 36, 99, 278.
Carunchio, 286.
Casalanguida, 75, 80, 94, 135,
139, 153, 162, 174, 175, 217,
220, 240, 248, 283.
Casteldelmonte, 11.
Casteldieri, 211.
Casteldisangro, 135, 137, 258.
Castelfrentano, 136.
Castelvechio Carapelle, 11.
Castelvechio Smbegno, 211.
Castiglione della Valle, 85.
Castiglione Messer Marino, 65,
153, 155, 286.

Celano, 12, 72, 131, 135, 144,
150, 153, 212, 223.
Cerchio, 34, 72.
Chiarino, 85.
Civita Retenga, 94.
Civitell'Alfedena, 16, 106, 165.
Civitella Messer Raimondo,
116.
Cocullo, 225.
Collarmele, 16, 72.
Colledimácine, 77.
Collepietro, 94.
Contado aquilano, 139.
Crecchio, 116.
Cugnoli, 71, 103.
Cupello, 286.

F

Fagnano Alto, 139.
Fallascoso, 44, 150, 153, 163, 211.
Fara San Martino, 116.
Forcella, 85, 162.
Fossa, 74.
Fossacesia, 4, 85, 135, 153, 155.
Fraine, 65, 153, 155, 221, 286.
Francavilla a mare, 14, 15, 31,
37, 48, 77, 180, 217, 218, 231,
234, 246, 247, 248, 252, 268, 274.
Frattura, 34, 176, 214.
Furei, 286.

G

Gioia dei Marsi, 16, 67, 72, 118.
Gissi, 286.
Guardiagrele, 171.

I

Introdacqua, 58, 59, 60, 136, 233.
Isola del Gran Sasso, 6, 85, 103.
135, 137, 153, 163, 176.

L

Lama dei Peligni, 116.
Lecce nei Marsi, 16, 67, 118,
135, 137, 285.
Letto Palena, 116.
Liscia, 286.
Loreto Aprutino, 136.
Luco, 72, 170.

M

Magliano de' Marsi, 170.
Marsica, 25.
Monteale, 61, 84, 115.
Mopolino, 61.

N

Navelli, 94, 135, 271.

O

Ofena, 11, 13, 146, 149.
Ornano, 85.
Ortona a mare, 12, 30, 116, 163,
178, 217, 220, 222, 229.
Ortona dei Marsi, 16, 225.
Ortucchio, 16, 72.

P

Pacentro, 233.
Paganica, 74.
Paglieta, 75.
Palena, 116.
Pentima, 7, 58, 59, 60, 79, 162,
228, 233.
Pereto, 36, 99, 278.
Pescasseroli, 16, 64, 85, 129, 135,
137, 143, 145, 150, 153, 188, 196,
198, 201, 220, 272, 281, 285.
Pescina, 16, 34, 66, 109, 115,
131, 135, 169, 211, 223, 280.

Pescocostanzo, 117, 123, 137,
139, 153, 157, 175, 216, 228,
240, 270.
Petto, 85.
Pettorano, 7, 58, 59, 60, 233.
Pietransieri, 123.
Pietrasecca, 36, 80, 99, 146, 149,
163, 211, 277, 278, 279.
Pizzoli, 61, 80, 238.
Pollutri, 75.
Popoli, 12, 58, 59, 60, 104.
Prata Ansidonia, 94.
Pratola Peligna, 5, 9, 13, 58,
59, 60, 85, 192, 200, 233.
Preturo, 80.
Prezza, 7, 58, 59, 60, 79, 273.

R

Raiano, 7, 9, 58, 59, 60, 79, 138,
139, 153, 162, 174, 175, 192,
228, 248, 273.
Ripa Fagnano, 94, 139.
Ripateatina, 48.
Rivisondoli, 117, 123, 136, 216,
240.
Roccacalascio, 11.
Roccacasale, 9, 58, 59, 60, 200,
233.
Roccapia, 7.
Rocca Preturo, 94.
Roccaraso, 117, 123, 240, 270.
Roccaselegna, 77.
Roccasecca, 47, 136, 138.
Roio, 80.

S

San Benedetto, 72.
San Benedetto in Perillis, 58,
59, 60.
San Buono, 286.

San Pelino, 72.
San Potito, 34.
San Sebastiano, 225.
San Sisto, 46, 236.
Santa Maria del Ponte, 94.
Sante Marie, 36, 99, 278.
Sant' Eufemia a Maiella, 140,
193, 212.
Sant' Eusanio Forconese, 74.
San Vittorino, 80.
Sassa, 80.
Scanno, 34, 84, 171, 174, 176,
179, 214, 216, 270.
Scerni, 75.
Scontrone, 146, 149, 151, 153,
212, 248.
Scureola, 170.
Sulmona, 4, 5, 12, 13, 17, 26,
47, 58, 59, 60, 68, 87, 88, 91,
94, 108, 118, 122, 136, 137,
138, 140, 162, 169, 173, 175,
197, 201, 202, 206, 211, 218,
233, 241, 248, 254, 256, 257,
262, 268, 274, 280, 281, 282.

T

Tagliacozzo, 36, 99, 170, 278.
Teramo, 176.
Tione, 91.
Tocco Casauria, 212.
Tollo, 12.
Torano Nuovo, 117, 136, 151,
153, 162, 194.
Torricella Peligna, 7, 12, 77,
135, 137, 139, 165, 166, 174,
175, 192, 211, 220, 248, 282.
Tossicia, 85, 211.
Trasacco, 72, 118.
Trignano, 85.

Tufo, 36, 99, 278.

Tuscio, 94.

V

Vacri, 14.

Valle del Salto, 25.

Valle Peligna, 6, 9, 14, 17, 25,
27, 44, 49, 50, 82, 85, 90, 267,
279, 281.Vasto, 75, 80, 136, 153, 166,
175, 218.

Vico, 85.

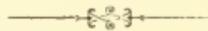
Villalago, 34, 84, 174, 176, 214.

Villalfonsina, 75.

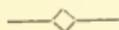
Villamagna, 14, 48.

Villa San Paolo, 85.

Villa Santa Maria, 13.

Villetta Barrea, 16, 106, 135,
137, 139, 147, 165, 190, 212,
248, 250.Vittorito, 7, 9, 58, 59, 60, 79,
162, 223.

INDICE DELLE MATERIE.



DEDICA.....	Pag. v
AL LETTORE.....	VII

INFANZIA. S'INIZIANO I GIUOCHI CON LA SCUOLA IMITATIVA.

I. La mamma ginoca col bambino.....	3
II. Tra sorelle e fratelli e ritorno del padre.....	8

PUERIZIA. GIUOCHI D'IMITAZIONE CON ATTIVITÀ PERSONALE.

III. Le festicciole in casa e nel vicinato.....	21
---	----

IMITAZIONE CON CRESCENTE ATTIVITÀ PERSONALE.

IV. Le finte solennità della vita.....	43
--	----

IMITAZIONE. LAVORO RUDIMENTALE. MESTIERE, ARTE E PROFESSIONE.

V. Lavoro rudimentale.....	57
VI. Primo sviluppo di lavoro. La pastorizia e la caccia.	62
VII. Primo sviluppo di lavoro. La pesca.....	69
VIII. Primo sviluppo di lavoro. Agricoltura, ortaggio ...	73
IX. Maggiore sviluppo di lavoro. Officine, arti e mestieri.	78
X. Maggiore sviluppo di lavoro. Professioni.....	92

IMITAZIONE. ASSENZA DI LAVORO. VANITÀ,
OZIO E LIMOSINA;
FURTO, FRODE E RAPINA.

- XI. Vanità, ozio e limosina Pag. 97
XII. Furto, frode e rapina 101

ISTINTI MARZIALI. GUERRE FINTE.

- XIII. 113

ESERCIZIO POLMONARE, MUSCOLARE
DI BRACCIA E DIGITALE.

- XIV. 121

ESERCIZIO DI EQUILIBRIO.

- XV. Altalena 135

ESERCIZIO MUSCOLARE
DI BRACCIA E DI MANO, CON LA MIRA.

- XVI. 143
XVII. Fossette, rotino e mastro 148
XVIII. Mastro, caciocavallo e pallasterna 152

ESERCIZIO DORSALE.
PORTARE E ANDARE A CAVALLO.
FLESSIONE, PRESSIONE E SPINTA.

- XIX. Portare e andare a cavallo 161
XX. A cavallo e a indovinare 172
XXI. Flessione, pressione e spinta 179

ESERCIZIO MUSCOLARE DI GAMBE E DI PIEDI.
SALTO, ASCENSIONE, SALTELLAMENTO.

- XXII. Salto e ascensione 187
XXIII. Saltellamento accoccolato e andare a piè zoppo. 199

LANCIAMENTO E AFFERRAMENTO
CON CORSA E RINCORSA.

- XXIV. Lanciamento di mazza e rincorsa Pag. 202
 XXV. Corsa e rincorsa. Luoghi di rifugio 217
 XXVI. Corsa e rincorsa. Volatili e pesci 226
 XXVII. Corsa e rincorsa. Santi, demoni e folletti 237

DANZA E PASSEGGIO.

- XXVIII. Scelta della sposa 245
 XXIX. La sposa: invito al ballo e morte dello sposo. 255

DANZA E CATENA.

- XXX. La catena e la danza 265

GIUOCHI VARI CON ESERCIZIO MENTALE.

- XXXI. Indovinamento 277





POCKET APR 1 1952

PLEASE DO NOT REMOVE
CARDS OR SLIPS FROM THIS POCKET

UNIVERSITY OF TORONTO LIBRARY

GR
177
A3N5
1.79
v.5-6

Nino, Antonio de
Usi e costumi abruzzesi

