



I GIOCHI DI UN TEMPO

Come si divertivano i bambini nel Delta del Po



A cura di

Antonio Dimer Manzolli

Introduzione

Il gioco è l'espressione più autentica della cultura umana, è sempre "figlio del tempo" e si adatta al contesto sociale in cui si svolge. Il recupero dei giochi tradizionali rappresenta pertanto la riscoperta della propria storia, delle proprie origini e del senso di appartenenza. Il gioco stimola l'inventiva, la curiosità, la manualità, l'ingegno; con il gioco il bambino si adatta e si avvicina alla società degli adulti. In queste pagine prendiamo in esame i giochi degli anni cinquanta e sessanta in Polesine e più specificatamente nell'area del Delta del Po, oggi Parco Regionale Veneto del Delta del Po, comprendente i comuni di Papozze, Adria, Corbola, Ariano nel Polesine, Taglio di Po, Porto Viro, Rosolina, Loreo, Porto Tolle.

Negli anni cinquanta questo era un territorio molto povero con un'economia legata quasi esclusivamente all'agricoltura. L'alluvione del novembre 1951 aveva portato distruzione e desolazione, mettendo in moto il fenomeno dell'emigrazione. La gente però non si è mai arresa e con grande coraggio ha alzato la testa, lavorando sodo per la rinascita. La vita doveva continuare e anche il gioco ebbe un ruolo importante facendo sviluppare la creatività e l'ingegno. Anche qui, come in tutte le società povere, i bambini si costruivano da soli i loro giochi con i materiali che c'erano a disposizione e la fantasia diventava la materia primaria. I giochi si facevano prevalentemente per strada o nei tanti spazi che la natura concedeva, c'era il piacere di fare parte del gruppo di mettersi alla prova riuscendo a superare le difficoltà. Molti giochi hanno un fondo comune di tradizione, in quanto l'uno l'ha imparato dall'altro e spostandosi lo ha modificato e adattata al nuovo ambiente e alle nuove abitudini. Si può affermare che in giro per l'Europa e non solo i giochi sono gli stessi, sono le regole a cambiare.

Oggi i giochi sono prodotti dalle industrie, la Tv e il computer hanno ucciso la creatività dei ragazzi, eliminando i segni educativi del gioco: il movimento, la comunicazione, la fantasia, l'avventura, la costruzione, la socializzazione. Un tempo con poco si sopravviveva alla noia, oggi purtroppo ciò non avviene più, come, a causa dell'aumento del benessere e del traffico non si gioca più nelle strade e i giochi tradizionali continuano a vivere solo nella memoria dei più anziani.

Lo scopo di questo quadernetto è pertanto quello di iniziare a registrare questi vecchi giochi tradizionali per non farli cadere definitivamente nell'oblio.

La Lippa

Il gioco consiste nel far saltare in aria un corto bastoncino (detto lippa) battendolo con un legno a una delle estremità appuntite e nel percuoterlo poi a volo, per mandarlo il più lontano possibile.



Per giocare a lippa occorrono:

La Mazza: piccola mazza di legno, il più possibile rettilinea e cilindrica, del diametro di non più di 3 cm. e lunghezza compresa tra 50 e 60 cm.; spesso veniva ricavato da un manico di scopa non più utilizzata.

La lippa: tronchetto di legno, dello stesso diametro (e della stessa provenienza) del *bache*, lungo circa 15 cm., suddiviso in tre parti pressappoco uguali, di cui le due di estremità sono modellate a punta conica, per formare i due "pèci".

La casa: la sede della squadra battitrice, costituita da un cerchio, del diametro di circa 90 cm. o poco più, tracciato per terra con un legnetto appuntito, se il campo di gioco è in terra battuta, oppure con una scheggia di laterizio (mattoncino) se il campo da gioco è in cemento.

Regolamento del gioco:

SQUADRE: Si affrontano due squadre, di 2 giocatori ciascuna; all'inizio del gioco si sorteggia chi sta in casa (squadra battitrice) e chi fuori casa (squadra ricevente). All'interno di ogni squadra i giocatori stabiliscono l'ordine secondo cui si alternano nel gioco.



PARTITA: Una partita è composta di più "mani" (sono le *manches* francesi o i *games* inglesi). Si stabilisce un punteggio da raggiungere (ad es. 1000 punti). Vince la squadra che raggiunge o supera per prima il punteggio prefissato.

MANO: La squadra che sta in casa inizia la mano. Il primo battitore butta in aria la lippa e la colpisce al volo con la mazza, cercando di scagliarla più lontano possibile. Se uno dei giocatori della squadra ricevente riesce a prendere la lippa al volo, la squadra battitrice viene estromessa e si scambia con la squadra ricevente. La mano termina senza variazioni di punteggio e se ne inizia un'altra con le squadre scambiate.

Se invece la lippa arriva a terra, un giocatore della squadra ricevente la prende dal punto dove si è fermata e, da lì, la lancia verso la casa, cercando di colpire la mazza appoggiata sulle due pietre (in alcune varianti basta far entrare la lippa nel cerchio della casa). Se ci riesce, la squadra battitrice viene estromessa e si scambia con la squadra ricevente e la

mano termina senza variazione di punteggio e se ne inizia un'altra con le squadre scambiate.

Se il giocatore ricevente non riesce a colpire la mazza (o a entrare nel cerchio), il battitore inizia a dare tre colpi, cercando di scagliare la lippa il più lontano possibile dalla casa. Dopo aver dato i tre colpi, la squadra battitrice dichiara la distanza, stimandola a occhio in numero di mazze. Se la squadra ricevente accetta la stima, il numero rappresenta il punteggio di mano, la mano termina e se ne inizia un'altra con la squadra di casa che mantiene la battuta.

Se la squadra ricevente non accetta la stima, si procede alla verifica. In tal caso, se il risultato è favorevole alla squadra battitrice, il punteggio conquistato è pari al numero effettivo di mazze conteggiate e la squadra di casa che mantiene la battuta. Se invece il risultato è sfavorevole alla squadra battitrice, in quanto il numero di mazze conteggiato è inferiore a quello dichiarato, la squadra battitrice non raccoglie punti e viene estromessa dalla casa e sostituita dalla squadra ricevente.

Si procede nel gioco fino a quando una delle due squadre raggiunge o supera il punteggio prestabilito.

A Papozze si giocava a lippa un po' ovunque, soprattutto nelle borgate Ca' Matte, Mercato Vecchio, Ca' de Ruschi, Borgo, Santi.

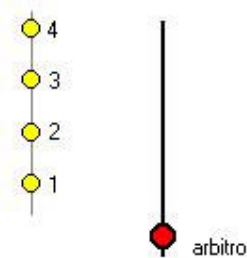
(per saperne di più: http://www.nautilaus.com/il_ponte/giugno2002/lippa.htm)

Bandiera o rubabandiera

Come si gioca:

Giocatori: 11 o più di 11

Il campo di gioco deve essere grande circa come un campo da tennis diviso a metà da una linea, un prato va benissimo, ma anche una strada. Con una conta decidete che deve fare il "porta bandiera". Formate poi due squadre (ogni squadra composta di almeno 5 giocatori). Il "porta bandiera" si mette a una estremità della linea al centro del campo di gioco. Le squadre, invece, in fila l'una di fronte all'altra, distanti ognuna circa 15 passi dalla linea al centro del campo. Ogni giocatore ha un numero, che cambia a seconda della posizione che occupa nella fila. Ad esempio: i primi della fila delle due squadre sono i numeri 1, i secondi sono i numeri 2, e così via. Il "porta bandiera" tiene la bandiera (un fazzoletto bello grande) con il braccio teso e chiama un numero a caso: due! I numeri 2 delle due squadre devono scattare in avanti, raggiungere la bandiera senza superare la linea che divide il campo (altrimenti sono eliminati) cercare di prendere la bandiera prima dell'avversario e tornare di corsa al proprio posto senza mai farsi toccare dall'avversario durante l'inseguimento. Assegna un punto alla propria squadra chi riesce a conquistare la bandiera tornando al proprio posto senza farsi prendere. Se il giocatore è invece raggiunto prima di mettersi in salvo, il punto è assegnato all'altra squadra. A questo punto i giocatori riprendono il loro posto nelle rispettive file e il "porta bandiera" chiama un'altra coppia. Vince la squadra che raggiunge per prima almeno 15 punti. Attenzione



non bisogna toccare l'avversario prima che quest'ultimo abbia preso il fazzoletto in mano, pena la perdita del punto.

(Per saperne di più: <http://www.sportalquadrato.it/Bandiera.htm>)

La trottola

La trottola è un gioco per bambini conosciuto in tutto il mondo fin dai tempi antichi. Risale a più di 6000 anni fa, alcune trottole perfettamente conservate, con le fruste utilizzate per metterle in moto, sono state ritrovate durante gli scavi di Ur in Mesopotamia. Altri esemplari sono stati rinvenuti negli scavi dell'antica Troia, a Pompei, in alcune tombe etrusche, e in Cina, in Giappone ed in Corea. Il gioco della trottola era famosissimo nell'antica Grecia



e a Roma: Platone, Aristotele, Plinio, Virgilio e Ovidio tutti subivano il fascino ed il contagio della trottola, in latino chiamata "turbo". Catone il Censore consigliava ai genitori il gioco della trottola, perché lo riteneva molto più adatto ai bambini di quanto lo fossero i dadi. La trottola era di uso corrente in Inghilterra nel XIV secolo: ogni parrocchia possedeva la propria trottola e, nel Martedì Grasso, si svolgevano sulle strade gare di trottole. Si cantava stornelli, alcuni dei quali ancora restano vivi. In Oriente si trovano trottole di tutte le forme e di tutte le misure. In alcune regioni rurali sono fatte di conchiglie. I giapponesi fabbricano diversi tipi di trottole moderne, tra le quali una, la "trottola-levatrice" che contiene tante trottoline, le quali escono dalla grande quando questa si mette a girare. Ci sono in Italia persone che continuano la tradizione delle trottole: le costruiscono, le vendono, le fanno conoscere insegnando l'arte di questo gioco ai bambini di oggi.

(per saperne di più: <http://www.tg0.it/doc.php?foglio=2&doc=685>)

Come si gioca:

Attorno alla trottola viene avvolta, in modo da formare una spirale che va dalla punta (in metallo) alla parte più alta e larga, una corda che permette, nell'atto del lancio, di far ruotare la trottola. I ragazzi facevano vere e proprie competizioni per vedere chi riusciva a farla girare più a lungo.

Anche a Papozze alcuni ragazzi erano veri e propri giocolieri che riuscivano a far ruotare la trottola in ogni luogo; miei compagni di scuola, forse meno bravi sui libri, erano molto invidiati perché avevano un'abilità eccezionale, la loro trottola, una volta lanciata, riusciva a girare sulle



mani, sulle ginocchia, sulle punte delle scarpe. Alla domenica molto spesso, nelle prime ore del pomeriggio, prima della dottrina, ci si dava appuntamento sul sagrato della chiesa parrocchiale, dedicata ai Santi Bartolomeo Apostolo e Carlo Borromeo, per assistere alle esibizioni dei giocatori più bravi.

Una curiosità: A Montedoro in Sicilia esiste un monumento dedicato alla trottola, segno evidente dell'importanza di questo gioco nella tradizione popolare



Girotondo

E' un gioco molto semplice che si faceva nei cortili degli asili, le attuali scuole dell'infanzia, e delle scuole elementari. Vi Partecipavano molti (bambini e bambine) che formando un grande cerchio umano si tenevano per mano e cominciarono a girare in tondo sempre nello stesso verso.

Si cantava la seguente filastrocca alla fine della quale ognuno si doveva sedere velocemente per terra: "Giro, giro tondo casca il mondo, casca la terra, tutti giù per terra". Perdeva chi era l'ultimo a sedersi.



Le Figurine

La passione per le figurine è sempre stata molto grande nei bambini e nei ragazzi ed è legata all'album messo sul mercato dalla Panini.

Come si giocava: le figurine venivano lanciate dall'alto, da una sedia o da un muretto con un piccolo colpo delle dita. Se una di queste figurine finiva sopra ad un'altra, anche solo in parte, il vincitore aveva come premio le figurine che si trovavano per terra. Si poteva giocare sia al chiuso che all'aperto. I giocatori usavano ovviamente le figurine doppie con lo scopo, in caso di vincita, di implementare il proprio album.



Le biglie

Con le biglie si possono fare dozzine di giochi diversi.

Il più conosciuto è quello della “**tana**” (la buca). Il gioco consiste nel colpire le biglie degli avversari diventandone proprietario. Prima di poterle colpire però bisogna far entrare la propria biglia in una buca (la tana) precedentemente preparata (di solito si sceglie uno spiazzo di terra dove si scava una buca del diametro di più o meno una spanna). Alla partenza, a turno, si tira la propria biglia, colpendola con il pollice o l'indice, e si cerca di



entrare in buca. Quando uno riesce ad entrarci può, con un tiro successivo, mirare le altre biglie tirando la sua dal bordo della tana oppure verticalmente (il giocatore si pone presso una biglia avversaria qualsiasi e lascia cadere la propria biglia dall'altezza del torace). Se riesce a colpirla guadagna la biglia avversaria e continua il gioco, in caso contrario il gioco passa agli altri giocatori. Ad ogni tiro è concesso di spostare in avanti la propria biglia di una spanna.

Un altro vecchio gioco con le biglie di terracotta è il “**Castèleto**” veniva già praticato dagli antichi romani. Ogni giocatore mette in campo quattro palline, costruendo un castello con alla base tre palline e al vertice una. Il campo di gioco è costituito da un cerchio e due giocatori, a distanza di 3 o 4 metri, tirano una biglia a turno, cercando di abbattere il castello avversario. Si tratta di un gioco di grande abilità, perché bisogna possedere una buona mira e una mano ferma e sicura.

A Papozze si giocava molta a **Cicca spanna** (spana cicheto) che è un altro gioco storico. Un giocatore tira una biglia né troppo distante né troppo vicino. L'altro per vincere deve cicarla con la propria, ma badando che si fermi entro la distanza di una spanna. Se rotola più avanti nessuno ha vinto, se la biglia si ferma invece entro una spanna senza cicare è persa.

Prima delle palline di vetro si giocava con quelle di terracotta, colorate con vivaci tinte. Il gioco delle biglie si perde nella notte dei tempi, era infatti già noto in Egitto e a Roma.

Curosità : L'imperatore Augusto portava sempre con sé alcune biglie e ogni qual volta incontrava bambini per strada che stavano giocando, si aggregava a loro.

Gaio Giulio Cesare Ottaviano Augusto meglio conosciuto come **Ottaviano** o **Augusto**, fu il primo imperatore romano. (Roma 23 settembre 63 a.C. – Nola 19 agosto 14 d.C.) L'età di Augusto rappresentò un momento di svolta nella storia di Roma e il definitivo passaggio dal periodo repubblicano al principato. La



rivoluzione dal vecchio al nuovo sistema politico contrassegnò anche la sfera economica, militare, amministrativa, giuridica e culturale.

Tappi

Il gioco dei tappi consiste nel tracciare una pista per terra con curve e rettilinei posizionando all'inizio della pista dei tappi. Ogni bambino che possiede un tappo ha diritto ad un tiro ad ogni turno. Lo scopo è quello di arrivare primi al traguardo. Il tiro si effettua spingendo il tappo con uno scatto dell'indice. Se il giocatore tira il tappo al di fuori della pista si torna indietro ricominciando dall'ultimo tiro effettuato.



La Campana – campanòn – scalon



Il gioco della campana è fra i più antichi e diffusi che si conoscano al mondo. Non sappiamo dove sia nato questo gioco che è praticato, con leggere varianti, in numerosi paesi: dall'Inghilterra alla Tunisia, dall'India alla Cina, dalla Russia al Perù.

Le varianti non esistono solo tra i vari paesi, ma anche all'interno dello stesso paese o persino della stessa città! A San Francisco negli Stati Uniti sono stati registrati 19 modi diversi di giocare a "hopscotch", che è il nome inglese della campana. Da noi, in provincia di Rovigo, nel Delta del Po, la campana si chiama "campanòn" o "scalòn" in dialetto e una volta esistevano 44 modi diversi di giocare. Uno dei disegni più antichi della campana è tracciato sulla pavimentazione del Foro Romano a Roma. Durante il periodo dell'Impero, le legioni romane costruirono grandi strade selciate per collegare i paesi del Nord Europa con quelli mediterranei e dell'Asia Minore. Le superfici lisce di queste grandi vie rappresentarono il posto ideale per questo gioco. Si dice che furono i soldati romani a far conoscere la Campana ai bambini dei

paesi conquistati.

Come si gioca:

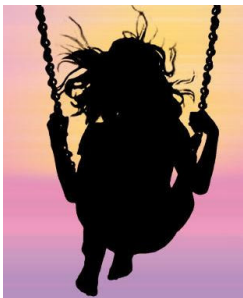
Per giocare a campanòn serve solo tracciare a terra un semplice disegno. Quando si gioca sulla strada, per disegnare la campana si utilizza un gessetto. Sulla terra, invece, si possono tracciare le linee con il piede oppure con la punta di un bastone. Per giocare, oltre a disegnare la campana, ogni giocatore deve procurarsi una pietra che deve essere piatta, non troppo grande e neppure troppo liscia, per evitare che scivoli.

Si gioca saltellando su una gamba sola. Per decidere chi sarà il primo a iniziare il gioco, si fa la conta. Il giocatore entra nella casella Terra e tira la pietra nella casella con il numero 1. Saltando su una gamba sola va dalla Terra alla casella 1, raccoglie la pietra, gira su se

stesso e torna alla Terra. Poi tira la pietra nella casella 2, salta nella casella 1 e poi nella casella 2, raccoglie la pietra e, sempre saltando, torna indietro fino alla Terra. Continua tirando la pietra nella casella 3 e va avanti allo stesso modo, fino alla casella Cielo. Poi deve giocare in senso contrario, quindi dal Cielo lancia la pietra nella casella 8, poi nella casella 7 e così via fino a tornare sulla Terra. Nelle caselle 4 - 5 e 7 - 8, si possono appoggiare entrambi i piedi. Ma attenzione, in nessun caso la pietra o il giocatore possono toccare le righe che delimitano le caselle. Non pestare mai le righe! Se la pietra cade in una casella sbagliata o sopra una riga, il giocatore perde il turno e può ricominciare, partendo dalla casella dove ha commesso l'errore, soltanto dopo che tutti gli altri hanno giocato. Vince chi finisce per primo.

(Per saperne di più: <http://www.edulab.it/roma/prodotti/classeG/campana.htm>)

Altalena



E' un gioco antichissimo e sempre attuale, l'altalena si trova praticamente in tutti i parchi gioco per bambini. Una volta bastava un albero con un ramo resistente, una fune ed un pezzo di tavola.

La fune veniva fissata al ramo dell'albero con le due estremità e la tavoletta alla base della fune in modo da realizzare una superficie su cui sedersi.

A questo punto bastava un'energica spinta, un po' di coraggio e si iniziava a volare. Bisognava però tenere sempre sotto osservazione il ramo dell'albero per evitare cadute rovinose.

Pari e Dispari

Si gioca in due e si può giocare ovunque al chiuso e all'aperto. I due giocatori chiudono la mano destra a pugno e la agitano nell'aria; uno di essi dichiara "pari", e l'altro risponde dichiarando "dispari", o viceversa. I due giocatori quindi aprono contemporaneamente la mano, mostrando con le dita un numero da 0 a 5. Talvolta, per garantire la contemporaneità del gesto, i due giocatori recitano una formula ad alta voce all'unisono; una delle formule tradizionali è "bim... bum... bam!", con il numero mostrato in corrispondenza del "bam!". La formula "bim bum bam" è nota in una grande quantità di varianti locali, talvolta vere e proprie filastrocche. Se la somma dei due numeri mostrati è pari, vince il giocatore che aveva dichiarato "pari", e viceversa.

Curiosità: Gli antichi Romani anziché puntare con le dita, nascondevano nelle mani delle conchiglie, o sassolini, o noci in un certo numero, e l'altro doveva indovinare se il numero era pari o dispari. Questo gioco veniva praticato anche dagli adulti che mettevano in palio denaro, scrisse Augusto: "Diedi 250 denari a mia figlia Giulia nel caso che durante la cena giocassero a pari e dispari".



Nascondino



Noto anche come "Rimpiattino" è un gioco fatto di niente ma col quale ci si divertiva in un modo incredibile. Scelta la cosiddetta "tana" (un tronco d'albero, la porta di una casa, un'automobile, ecc.) si designava chi doveva "stare sotto" tramite la "conta", ossia una filastrocca che si concludeva per lo più con una frase del tipo "tocca a te!". Il prescelto doveva poi contare ad occhi chiusi fino ad un numero concordato tutti insieme (30, 40, 50 anche 100, anche di più) mentre gli altri partecipanti al gioco andavano a nascondersi. Una volta concluso di contare, chi "stava sotto" iniziava a cercare i compagni di gioco. Avvistatone uno doveva gridarne il nome (a volte anche toccarlo) e correre fulmineamente verso la "tana" insieme al giocatore appena scoperto. Il primo dei due che raggiungeva la "tana" doveva toccarla e gridare a squarciagola "tana!". Di conseguenza il meno veloce dei due doveva "stare sotto" a sua volta e riprendere la caccia ai giocatori nascosti. Chi riusciva a raggiungere la "tana" con successo poteva così gustarsi il resto del gioco da puro spettatore. L'obiettivo dei giocatori nascosti era di cercare di lasciare i rifugi senza essere visti o toccati e di raggiungere il punto di tana gridando "tana" per liberare sé stessi, oppure il favoloso "tana liberi tutti". Ogni mano si concludeva quando tutti i giocatori erano stati scoperti e ne restava uno "sotto", non necessariamente quello che era stato designato inizialmente con la conta.

Lo scupidù

Andava di modo tra bambini e ragazzi negli anni sessanta. Lo scupidù è un semplice intreccio a sezione quadrata o arrotondata che si realizza con due cordini, generalmente di diverso colore. Si usava un cavo sottile in nylon o canapa di uso marino, ma poteva essere fatto con altro materiale tipo spago, cordino in plastica delle sedie, cavi elettrici (specie quelli telefonici bianchi e rossi che all'epoca non era raro trovare in spezzoni di avanzo gettati via dai tecnici). Servivano a qualcosa? Ovviamente a niente se non a adornare in perfetto stile kitch i moschettoni usati come portachiavi o le cartelle scolastiche.



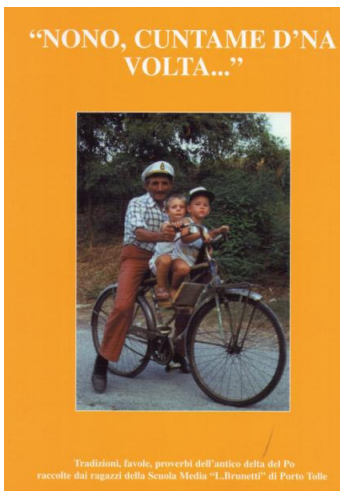
La fionda

Uno dei giochi maschili per eccellenza era la fionda. Tutti, o quasi, i bambini si costruivano una fionda, per cacciare uccelli o per tiri di precisione. Veniva utilizzato un ramo biforcuto. Due elastici, ricavati dalle camere d'aria delle ruote delle biciclette venivano ben legati ai bracci della fionda e ad un pezzetto di pelle che si ricavava da scarpe o borse in disuso.



Il gioco dei sassolini - Cochi

Il gioco era molto diffuso nell'area del Delta del Po, in modo particolare a Porto Tolle nell'estremo Delta, così lo descrivo i ragazzi della scuola media di Porto nel libro: "Nono, cuntame d'na volta... Tradizioni, favole, proverbi dell'antico Delta del Po raccolte dai ragazzi della scuola media L. Brunetti di Porto Tolle", AB Editore, 2002, pagg.26-26:



Occorrevano cinque sassolini, possibilmente sferici. Dopo averli disposti per terra abbastanza vicini, stando seduti, si lanciava un sassolino in aria e nel frattempo, con la stessa mano, se ne raccoglieva un altro, poi si riprendeva al volo il primo e lo si metteva da parte. Lo stesso gesto andava ripetuto per ognuno degli altri sassolini. Al secondo giro si raccoglievano sia alla prima che alla seconda presa due sassolini alla volta, sempre lanciandone uno in aria. Al terzo giro se ne raccoglievano alla prima presa tre e alla seconda l'unico rimasto per terra. Al quarto giro si raccoglievano, in una sola presa, sempre lanciandone uno, tutti e cinque i sassolini e bisognava riprenderli sul dorso teso della mano. Quando si sbagliava a raccogliarli si passava ad un altro giocatore. Vinceva chi riusciva a completare il gioco senza uno sbaglio.

Far saltare i sassi sull'acqua

Lanciare un sasso su uno specchio d'acqua e contare quante volte rimbalza prima di affondare è un gioco diffuso da sempre e un po' ovunque. Il gioco era molto diffuso anche in riva al Po soprattutto nei mesi estivi. Nella parte terminale del Po però non ci sono sassi ma sabbia ed argilla e pertanto bambini e ragazzi utilizzavano i sassi delle strade ghiaiate, in campagna poche erano le strade asfaltate, o cocci di tegole o coppi, materiale facilmente reperibile per la forte presenza in tutta l'area del Delta di fornaci. A Papozze si diceva "fare le peche d'oca" ovvero fare le impronte dell'oca sull'acqua. Sembra un gioco semplice ma occorre una grande abilità sia nella scelta del sasso che nel lancio. Esiste anche il record mondiale dei rimbalzi, 38 in un lancio ottimamente riuscito. Lanfanco Belloni su "Corriere della Sera" ha scritto: Una spiegazione del record in termini di velocità iniziale impartita al sasso, energia dissipata negli urti sulla superficie dell'acqua, nonché della rotazione da impartire per assicurare stabilità alla pietra, viene ora offerta da Lydéric Bocquet, dell'Università di Lione, in un lavoro apparso su «American Journal of Physics». Le equazioni ricavate permettono di descrivere anche un fenomeno ben noto, e cioè la diminuzione della distanza fra rimbalzi, che si nota verso la fine di ogni lancio. Prima di arrendersi alla gravità ed alle forze di attrito, sprofondando nell'acqua, un sasso compie infatti piccoli balzi molto ravvicinati fra di loro. Dai calcoli si evince comunque che per uguagliare il limite dei 38 salti, lanciando un sasso di cento grammi e del diametro di dieci centimetri, bisogna imprimergli una velocità orizzontale di circa 12 metri al secondo, facendogli anche fare, ogni secondo, 14 giri su se stesso.

Aquilone



Nelle campagne del Delta del Po i ragazzi si costruivano da soli il proprio aquilone. Erano necessari due bastoncini incrociati, che si potevano ricavare dalla canna palustre (cannuccia di palude) oppure dai gambi secchi delle ortiche. Dopo averli fissati solidamente al centro, si ricoprivano con un foglio di carta velina leggerissima o una pagina di giornale. Il tutto veniva tenuto insieme da una colla preparata con un impasto di farina bianca ed acqua, opportunamente diluito. All'aquilone si appendevano delle lunghe code, fatte con anelli di carta. La guida dell'aquilone avviene mediante un lungo filo, ricavato dai gomitoli di cotone che solitamente si trovavano in casa.

L'abilità del costruttore stava nel dare il giusto equilibrio all'aquilone, bilanciandolo tra la testa e la coda, in modo che potesse prendere agilmente il volo e salire sempre più in alto, fino quasi a scomparire in cielo. Nei paesi rivieraschi i bambini e ragazzi facevano volare i loro aquiloni dalla sommità delle arginature del fiume.

Curiosità: Le origini dell'aquilone vanno ricercate in Cina dove veniva realizzato con bambù e seta e, lasciato librare nel cielo, assumeva significati religiosi, il suo volo rappresentava una sorta di collegamento tra gli uomini e il cielo e quindi con le divinità.

Arco

L'arco è senz'altro una delle armi più antiche e leggendarie. I ragazzi se lo costruivano da soli usando materiale semplice, bastava un pezzo di legno flessibile (salice o sanguinella) curvato ed uno spago. Come frecce venivano spesso usati i ferri che componevano il telaio di un vecchio ombrello non più utilizzabile. L'uso dell'arco era prevalentemente finalizzato a gare di precisione.

Mio nonno nel suo piccolo appezzamento di terra ai piedi dell'argine del Po teneva con cura alcune piante di sanguinella "i stroppari" (i rami sono molto flessibili e possono essere utilizzati per confezionare canestri). Le stroppe servivano al nonno soprattutto per legare i tralci di vite. Per noi bambini i rami più grossi erano ottimi per costruire l'arco.

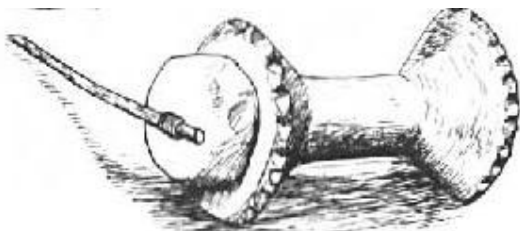
La slitta

Era un gioco tipicamente invernale. La slitta era formata da due tavole smussate e ricurve trattenute da altre tavole inchiodate perpendicolarmente e da una specie di sedia. Genitori ma soprattutto nonni contribuivano alla costruzione della slitta.

Anche in aree completamente pianeggianti come il Delta del Po si giocava con la slitta sugli specchi d'acqua ghiacciati, prevalentemente fossi, oppure, nei paesi rivieraschi, si provava il brivido della velocità lanciandosi lungo le scarpate degli argini del fiume. Uno degli inconvenienti maggiori era la rottura del ghiaccio con conseguente bagno fuori stagione. Si tornava a casa stanchi, infreddoliti ma felici. Ulteriore piacere era inserire i piedi nel forno della cucina economica per riscaldarli.



I Rocchetti



Piccoli cilindri in legno, con bordi rialzati per trattenere il filo del cotone di cui sono avvolti. Un foro all'interno serve per infilarli sulle macchine da cucire. Supporti, oggi quasi introvabili, per avvolgerci il filo da cucito. In ogni casa si cuciva, pertanto capitava spesso di averne a disposizione perché non venivano certo gettati via. I bambini di ieri con i rocchetti costruivano giochi, frutto di una grande ingegnosità. Il

più classico di queste realizzazioni era il trattore. Si tratta di una macchina semovente a cui la fantasia del bambino attribuiva il ruolo di trattore o di carro armato, a seconda delle inclinazioni personali, la tecnica di costruzione è infatti la stessa.

Per la costruzione del trattore occorrono, oltre al rocchetto, una scheggia di sapone o un po' di cera, due legnetti di cui uno più lungo e l'altro più corto un elastico. Con un coltellino si incidono piccoli denti sui bordi del rocchetto, simulando il cingolato del trattore, con la cera o il sapone si prepara un piccolo disco forato che avrà il ruolo di frizione. A questo punto si infila l'elastico attraverso il foro del rocchetto e lo si trattiene da una parte con il legnetto più corto fissato in una leggera scanalatura o con un piccolissimo chiodo. Dall'altra parte si inserisce a ridosso del disco forato di sapone (la frizione). Il gioco è fatto, il trattore può ora funzionare, basta roteare il legnetto più lungo affinché l'elastico si attorcigli. L'energia caricata sarà lentamente liberata grazie all'azione frenante della cera o del sapone. Il legnetto più lungo appoggiandosi sul terreno spingerà in avanti il trattore in grado di affrontare anche piccole salite.

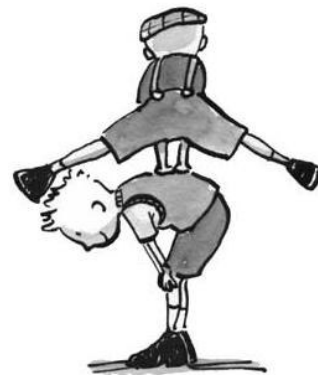
(per saperne di più: http://www.funsci.com/fun3_it/giochi/giochi.htm#1)

Fucile ad elastici

Anche questo era un gioco molto praticato dai bambini. Il fucile veniva direttamente costruito da loro utilizzando una tavoletta, una molletta da biancheria ben fissata fungeva da grilletto per far partire l'elastico. Con questi fucili di legno, esisteva anche la variante pistola, si giocava alla guerra ma soprattutto si organizzavano gare di tiro al bersaglio.

La Cavallina

Era un gioco molto diffuso tra i bambini anche perché per poter giocare non serviva proprio nulla nel senso che un gruppo di ragazzi si trovava e bastava dire "giociamo alla cavallina". Un volontario allora si metteva inginocchiato con le mani per terra e a turno si faceva saltare dai compagni vocianti che lo sormontavano di corsa sulle spalle come fosse un quadrupede. Questo gioco lo si praticava sui prati o sulle banche degli argini del Po, tanti erano i ruzzoloni sull'erba e spesso si tornava a casa con le ginocchia dei pantaloni colorate dal verde dell'erba per la "gioia" della mamma.



Acqua, fuoco e fuochino

E' un gioco molto semplice, occorre un qualsiasi piccolo oggetto. Si coprono gli occhi con una benda ad un bambino, mentre un altro bambino nasconde l'oggetto stando attento a non fare rumore. Si toglie la benda al bambino ed a questo punto il gruppo degli altri bambini lo aiuta a ritrovarlo utilizzando le parole "acqua... acqua" se il cercatore si allontana dal nascondiglio; "fuochino fuochino" se si sta avvicinando; "fuoco... fuoco" se è molto vicino. Il bambino allora cercherà solo in quella zona finché lo avrà trovato. Un grido di gioia segnala il ritrovamento. A questo punto si potrà ripartire con un altro giocatore. E' questo un gioco che si pratica all'aperto.

Il Fischiotto

I ragazzi di una volta sapevano costruire un fischiotto con un semplice rametto di albero.

Si tagliava con un coltellino (quasi tutti i ragazzi ne avevano uno) un bastoncino di salice, verde e liscio, si batteva delicatamente sulla corteccia per farla staccare senza romperla (la stagione adatta era la primavera, l'unico periodo in cui la corteccia si stacca con una certa facilità dal legno). Bisognava poi tagliare un po' di legno sbucciato asportandone una parte in senso longitudinale (serve per far passare l'aria). Si infilava quindi il pezzo così lavorato nella corteccia facendo una piccola incisione nella stessa e quindi aprire un foro a becco. La vita di questo strumentino era molto breve perché nel breve volgere di poco tempo la corteccia si seccava e poi si rompeva. Nessun problema, imparata la tecnica, era facile costruirne uno nuovo in pochissimo tempo.



I ragazzi si costruivano poi anche **zufoli con la canna domestica**. Era necessario un pezzo di canna tagliata tra un nodo e oltre quello successivo, ottenendo così un'estremità aperta e una chiusa. Soffiando di taglio sul lembo aperto veniva prodotto un suono che in relazione all'ampiezza del diametro e alla lunghezza della sezione della canna era più o meno acuto.



La fantasia dei bambini di un tempo era tanta e tale da realizzare

delle **trombette** utilizzando gli steli del tarassaco. Come? Soffiando intensamente dentro il gambo vuoto, premendo delicatamente con una mano.



I bambini dell'estremo Delta del Po riuscivano a far **suonare una foglia di canna palustre** tesa ed inserita tra le labbra.

Del resto l'uomo primordiale si accorse che una foglia tesa inserita tra le labbra, esercitando la giusta pressione, soffiando emetteva un suono diverso da quelli usuali, in qualche modo modulabile in base al tipo di foglia, alla forma, a quanto fosse tesa... Scoprì l'ancia, alla base di tutti gli strumenti a fiato.

Mosca cieca

La mosca cieca è un tradizionale gioco da bambini diffuso in molti paesi del mondo. Lo si gioca all'aperto o in una stanza abbastanza grande vuota. Un giocatore scelto a sorte viene bendato e diventa quindi la "mosca cieca", e deve riuscire a toccare gli altri, che possono muoversi liberamente all'intorno. Nella variante più comune, se la "mosca" tocca un giocatore, quest'ultimo prende il suo posto. Alcune varianti prevedono che la



"mosca" debba riconoscere il giocatore catturato (senza togliersi la benda) affinché la cattura abbia effetto.

La mosca cieca è un gioco molto antico, lo citava nel V secolo lo scrittore romano Microbio, ebbe una grande diffusione e popolarità nell'Inghilterra Vittoriana dove era praticato anche dagli adulti.

Il gioco del pallone



Non c'erano campi di calcio o parchi attrezzati, ma si giocava dove c'era un prato, uno spiazzo, un campo di erba medica appena tagliata, una banca dell'argine del Po. Berretti, maglioni, le cartelle di scuola o due bastoncini diventavano la porta. Qualcuno portava il pallone e il gioco aveva inizio. I palloni erano prevalentemente di plastica e si rompevano irrimediabilmente quando finivano su di un filo spinato. Era una grande festa quando qualcuno portava il famoso pallone di cuoio numero 5. Questo pallone era bellissimo di cuoio marrone che però in breve tempo si rovinava e diventava biancastro e ruvido. Quando lo prendevi di testa lasciava un bel livido, ma non contava nulla, era roba da grandi. Lo si gonfiava con la pompa della bicicletta. A volte capitava che si litigava o si rimproverava più del dovuto per una brutta giocata il proprietario del pallone, ciò era molto rischioso perché questo bambino affermava: "... allora me ne vado e porto via il pallone".

Giochi con la corda



A volte bastava una semplice corda per improvvisare giochi singoli o di gruppo. Una corda lunga e almeno tre bambini e il gioco è fatto. Due facevano girare la corda e gli altri tentavano di saltarla senza inciampare. La corda doveva essere saltata quando sbatteva sul terreno. Chi inciampava sulla corda veniva eliminato. Il gioco è molto semplice ma ha bisogno di una grande concentrazione. Quando la corda era corta si giocava da soli, saltando a piedi uniti o alternati, facendola girare attorno al proprio corpo.

Cerbottana

Il termine cerbottana deriva da una parola araba, zarbatana, che indicava un'antica arma composta da un lungo tubo, utilizzato per lanciare soffiando delle piccole frecce. Era arma letale in Oriente e in Amazzonia. Da noi è un semplice gioco di bambini e bambine; c'è stato un periodo che era in vendita un po' ovunque ma i bambini spesso se costruivano da soli, era semplice bastava una canna domestica, un vecchio tubo o ancora più semplicemente un



foglio di carta arrotolato a tubo. Le pallottole venivano costruite con carta arrotolata a cono e tenuta unita con la saliva. Si facevano gare, vinceva chi lanciava più lontano; oppure si mettevano in atto piccole battaglie innocue tra squadre di bambini e bambine.

Giochi delle sagre paesane

Un tempo tantissime erano le sagre paesane, alcune delle quali a volte interessavano piccole borgate, a Papozze, ad esempio, oltre alla sagra di San Bartolomeo Apostolo che interessava il vecchio abitato di Piazza Cantone, completamente in golena e demolito dopo l'alluvione del 1951, si teneva la sagra della Madonna della Neve in località Borgo, la sagra del Redentore in località Caderuschi, la sagra di San Luigi Gonzaga in località Panarella e la sagra del compatrono San Carlo Borromeo che si teneva, dopo l'alluvione, in quell'area denominata Villaggio San Carlo dove sorsero i primi insediamenti del nuovo abitato. In molte di queste sagre paesane si svolgevano alcuni giochi popolari spesso a squadre che si trasformavano in vere gare tra borgate. Corsa nei sacchi, tiro alla fune, albero della cuccagna e rottura delle pignatte erano i più praticati e i più amati dalla popolazione che correva in massa a fare il tifo per i propri beniamini.

La corsa nei sacchi:

Per partecipare basta avere alcuni sacchi di juta nei quali i concorrenti s'infilano, reggendoli all'altezza del petto, e poi, in tale posizione, essi saltano a piedi uniti verso la linea di arrivo. Vince chi raggiunge per primo il traguardo. Chi cade non è eliminato, perde solo del tempo prezioso. Può, infatti, rialzarsi e continuare. Questo gioco rientra nella tipologia delle "corse difficoltose", la cui variante più diffusa è quella della corsa detta a "tre gambe", dove si partecipa a coppie: in ciascuna coppia si lega la caviglia sinistra d'un giocatore a quella destra del compagno, poi si corre a "tre gambe".



Tiro alla fune:

Il tiro alla fune è uno sport di origine contadina che vede contrapposte due squadre che si sfidano in una gara di forza. Esistono ancora oggi club sportivi di tiro alla fune in molte nazioni; viene praticato sia dagli uomini che dalle donne. È stato sport olimpico dal 1900 al 1920. Secondo il regolamento ufficiale della disciplina sportiva, due squadre di otto persone, il cui peso totale non deve superare quello massimo stabilito per la rispettiva categoria, si allineano ai due capi di una fune di circa 10 centimetri di circonferenza. Sulla fune è marcato il punto centrale; inoltre, viene marcato il punto su ogni lato distante 4 metri dal centro. La sfida inizia con il punto centrale sistemato in corrispondenza del centro del campo da gioco; l'obiettivo di ogni squadra è tirare l'altra squadra dalla propria parte in modo che il punto marcato più vicino agli avversari attraversi il centro del campo. Una squadra può vincere anche perché l'avversario ha commesso tre falli (che avviene, ad esempio, quando un concorrente cade



o si siede). Il tiro alla fune veniva praticato anche da bambini e ragazzi. Quando d'estate ci si dava appuntamento sulle spiagge del Po per fare il bagno e prendere il sole spesso bambini ed adulti si divertivano anche con il tiro alla fune.

L'albero della cuccagna:

Si tratta di un alto palo in cima al quale, da una ruota, spesso recuperata da una vecchia bicicletta, pendono prodotti alimentari, salami, prosciutti salsicce. Giovani robusti ed atletici si arrampicano sul palo per staccare i premi. Non è certo facile perché il palo è stato preventivamente ricoperto di abbondante grasso. Capita quindi che il giocatore arrivato in prossimità del premio scivoli inesorabilmente verso il basso. E' un gioco che si fa prevalentemente a squadre ed è molto spettacolare. Oggi esistono delle squadre composte a veri e propri acrobati. A Papozze nel mese di agosto dal 2008 l'albero della cuccagna viene riproposto dall'associazione "Papucia" e riscuote ancora un notevole successo di pubblico.



Rottura delle pignatte:

Delle pignatte in terracotta vengono legate ad una fune e sospese ad una altezza di pochi metri. Questi contenitori vengono riempiti con premi ma anche con scherzi (acqua, farina, cenere, coriandoli, ecc.). Ogni giocatore viene bendato, gli si consegna una mazza, lo si fa girare su se stesso più volte per disorientarlo, e quindi lo si lascia libero a menare colpi nell'intento di fracassare le pignatte. Per il giocatore il divertimento sta nel rompere la pignatta con il premio più ambito, il pubblico invece si diverte nel vederlo finire, dopo una grande fatica, sotto uno scroscio d'acqua o interamente ricoperto di farina.

Arriva il circo

In occasione delle sagre nei piccoli centri arrivava il circo, "i salti", così veniva chiamato. Bambini e ragazzi lo accoglievano con grandi feste. A Papozze il piccolo circo montava il suo tendone in località Rotta in uno spiazzo ai piedi dell'argine dove ora sorge il magazzino idraulico. Non si vedeva l'ora che arrivasse la sera dello spettacolo. Il domatore di leoni, il pagliaccio, il lanciatore di coltelli, l'illusionista o il fachiro diventavano gli eroi per un giorno.

La Tv dei Ragazzi

Tutto ha inizio alle ore 17 del 3 gennaio del 1954, sulle frequenze dell'unico canale che allora entrava nelle famiglie italiane. Il motto della trasmissione era "Educare divertendo". Programmi educativi, dunque; ma anche di intrattenimento, per lo più di provenienza statunitense. Tra i telefilm più amati c'erano Rin Tin Tin, Lassie, Zorro, Penna di Falco, Furia.

In quei tempi il televisore non era presente in tutte le case e allora i menù fortunati venivano ospitati dai compagni di gioco che ne possedevano uno, non esisteva nemmeno il registratore e allora non bisognava perdere nemmeno una puntata. Finito il telefilm, soprattutto d'estate, tutti all'aria aperta a giocare ai banditi e agli indiani.



Furia



Lessie



Rin Tin Tin



Zorro

Anche la Rai allora aveva creato propri personaggi come Giovanna la nonna del Corsaro Nero, Topo Gigio; personaggi certamente un po' ingenui, ma che sapevano offrire ai ragazzi valori positivi.

Curiosità: la televisione ben presto si impadronì anche degli adulti, il mezzo televisivo nella nostra terra, appena uscita dal dramma dell'alluvione, più che nelle case era presente nei luoghi di pubblico ritrovo e nei bar. Il 26 novembre 1955 nasce "Lascia o raddoppia?" e fu subito un grande successo; il giovedì sera in molti cinema interrompevano addirittura la regolare programmazione cinematografica per trasmettere "Lascia o raddoppia?" che divenne, nei 4 anni di programmazione, un fenomeno di costume della società italiana. Nasce il personaggio Mike Bongiorno, ma anche la figura del notaio televisivo e il mito della valletta muta, impersonata prima da Maria Giovannini per alcune puntate e dalla mitica Edy Campagnoli.



D'estate sulle spiagge del Po

Negli cinquanta e sessanta ben pochi erano i bambini e ragazzi che avevano la possibilità di andare al mare, ma nei paesi rivieraschi non era un problema c'era il Po con le sue lunghe spiagge di sabbia bianca. I bambini accompagnati dai genitori e i ragazzi da soli durante gli assolati e torridi pomeriggi raggiungevano il fiume. Piantato l'ombrellone o più

semplicemente creata l'ombra con rami di piante selvatiche, si faceva il bagno, si prendeva il sole e si giocava tanto. Per i bambini, come sulle spiagge del mare, paletta e secchiello era un classico, tutti diventavano artisti e un po' ingegneri con la costruzione di giganteschi castelli. Ma anche qui si creavano le lunghe piste per le biglie con tante ore dedicate alle costruzioni della pista stessa con le sue belle curve paraboliche. Si praticava anche il gioco delle bocce nella versione marina, si giocava a pallone, a tamburello, al tiro alla fune o ancor più semplicemente si scavavano buche per trovare l'acqua. Nella zona golenale tra l'argine e il fiume i ragazzi costruivano capanni di frasche e canne. I ragazzi più grandi e spregiudicati organizzavano attraversate a nuoto del fiume, dalla sponda veneta a quella ferrarese e ritorno. Le spiagge fluviali tra luglio



ed agosto erano molto affollate, tante che al limite del sentiero che portava al fiume arrivava anche il gelataio ambulante che si annunciava con la sua inconfondibile trombetta. Il gelataio, figura mitica per i ragazzi del tempo, con la sua motoretta e il camice bianco girava anche per tutte le borgate del paese. Si compravano gelati, prodotti dallo stesso, e tanti ghiaccioli, alla menta, all'arancio, al tamarindo e all'orzata. C'è stato anche un periodo in cui sullo stecco del ghiacciolo, appariva la scritta "hai vinto". Al passaggio successivo bastava consegnarlo per avere un ghiacciolo gratis.



La pesca



Anche la pesca era molto praticata, i ragazzi realizzavano interamente le loro attrezzature. Nel delta del Po, una volta, non era difficile trovare uno specchio d'acqua pescoso. Nel grande fiume i bambini andavano a pescare accompagnati dagli adulti, ma a loro era concesso pescare da soli nei fossati che nella grande campagna polesana arrivavano sin

sotto casa. In questi corsi d'acqua abbondante era il pesce gatto, il persico sole dai mille colori e il carasso soprattutto quello rosso. I pesci rossi venivano immessi nei fossi e nelle acque stagnanti per ridurre la popolazione delle zanzare.

La pesca si praticava da primavera sino all'arrivo dell'autunno, le scuole allora iniziavano ad ottobre. Le uniche cose che si compravano erano gli ami con l'anello e un po' di filo. La canna era una canna domestica che facilmente si trovava in natura, chi riusciva a trovare della canna di bambù creava un innesto per avere una cima più flessibile. I più fortunati possedevano un'intera canna di bambù. I galleggianti erano molte semplici ed anch'essi artigianali, bastava una fetta di un vecchio tappo di sughero, un foro per far passare il filo ed una stuzzicadenti, per la piombatura si usa del piombo fuso, operazione che i ragazzi facevano da soli, magari con la collaborazione del nonno. Non era nemmeno molto difficile reperire l'esca: si usavano i vermetti da letamaio. In quei tempi la pesca con la canna non era in realtà un vero e proprio sport, ma il più del volte serviva per procurare la cena per l'intera famiglia. Il pesce preferito era il pescegatto.

I ragazzi di campagna erano bravi anche nella pesca delle rane. Come esca si usava un fiocchetto fatto con cotone o con un pezzettino di calza da donna marrone. Si faceva saltellare il fiocchetto davanti alla rana, lei lo prendeva in bocca e allora si tirava su in maniera decisa con la rana aggrappata al fiocco. Bisognava essere bravi a prenderla al volo.

===== 00 =====