



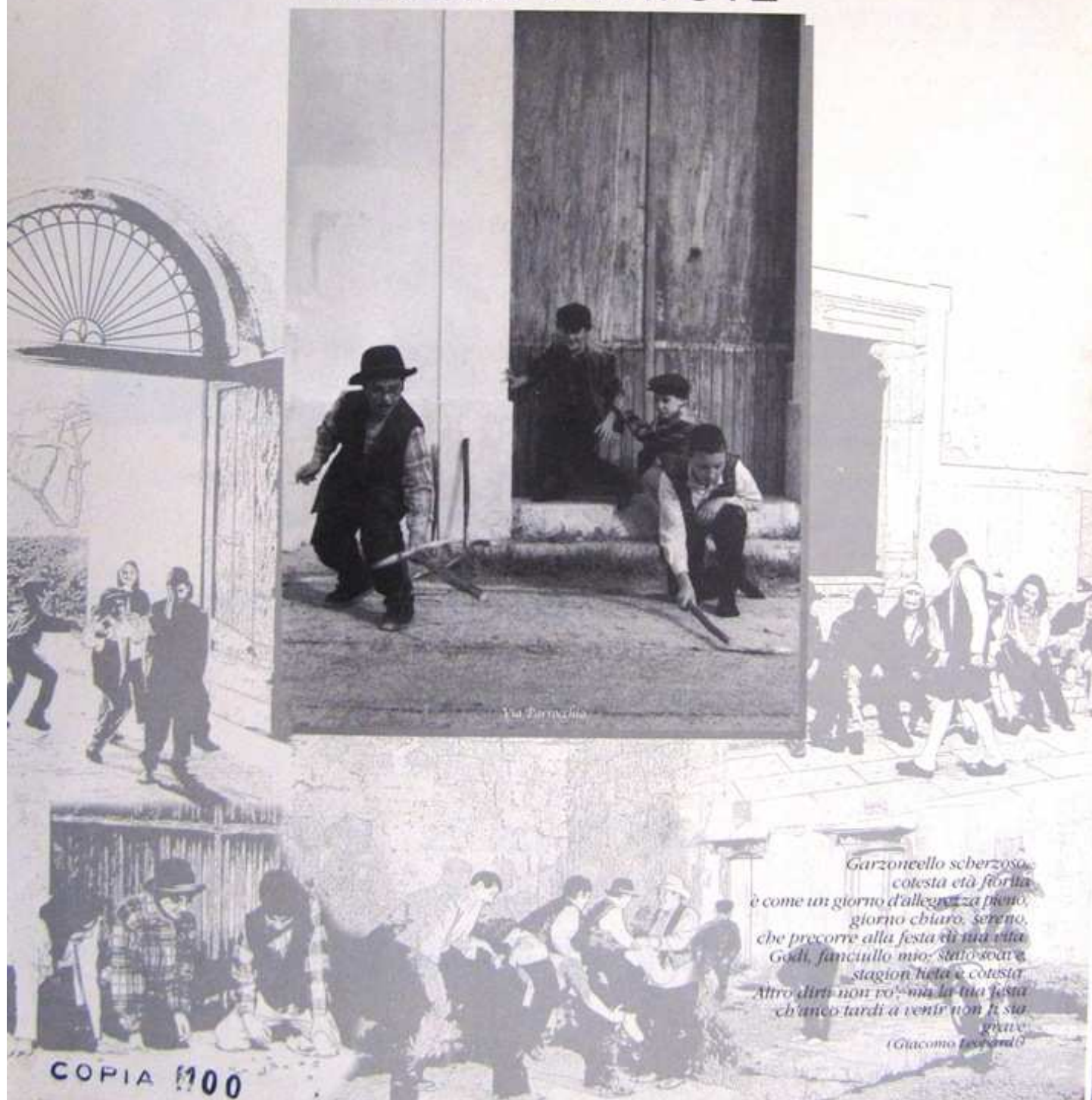
Associazione Culturale 'N'ATA STORIA

Via Roma, 15 - 82010 BUCCIANO (BN) - C.F. = 92028640628
www.natastoria.freeweb.org - natastoria@freemail.it

KALANNARJE

2004

LE JOKE 'I N'AVOTE



Garzonecchio scherzoso,
cotesta età fiorita
è come un giorno d'allegria pieno,
giorno chiaro, sereno,
che precorre alla festa di tua vita
Godi, fanciullo mio, stato soave
stagion lieta e cotesta
Altro dirti non ro' ma la tua festa
ch'anco tardi a venir non ti sia
grave
(Giacomo Leopardi)

COPIA 100



'A MAZZE E PIVETSE

Forse originario dell'area toscana, è conosciuto fin dal XVI secolo sotto vari nomi, secondo i luoghi dove viene giocato: *Lippa, Mazza e Mazzuolo, Mazza e Piùzo, Chiare, Pandolo, Zipper*, ecc. a Bucciano *'A MAZZE E PIVETSE*. C'è chi sostiene essere ancora più moderno, poiché dalle ricerche effettuate e in particolare in un quadro molto famoso, dipinto nel 1500 da "Brueghel" non vi appare a differenza di 54 altri giochi dell'epoca.

Il gioco, comporta l'utilizzo di due bastoni di diversa dimensione e foggia. Uno più piccolo, di circa tre cm di diametro e 10-15 cm di lunghezza, appunto da entrambe le estremità, chiamato, appunto *"pivete"* (da cui deriva il nome del gioco) e l'altro di dimensioni comprese tra i 40 - 50 cm, noto con il nome di mazza. Le regole del gioco erano le seguenti: si metteva una mazza contro il muro o sempre in orizzontale su un punto prefissato; iniziava il gioco chi riusciva a colpirla lanciando *"u pivete"* precedentemente allontanato, facendo tre passi, in avanti prima di tirare da dove questo era ricaduto.

Si poggiava *"u pivete"* per terra, impugnata la mazza come se fosse una da baseball* lo si colpiva sulla punta, essendo quest'ultima distanziata dal terreno si otteneva come risultato che *"u pivete"* decollava. A questo punto si cercava di colpire al volo e violentemente (se ci si riusciva) *"u pivete"* con la mazza sforzandosi di allontanarlo quanto più possibile. Le opportunità di tiro durante le quali si colpiva e ricolpiva al volo *"u pivete"* erano tre: *pivete uno, pivete due e pivete tre*.

Quando *"u pivete"* superava una linea tracciata a terra e posta come traguardo, chi aveva tirato concordava con l'avversario la distanza dal punto di partenza al *pivete* esprimendo questa in numero di mazze. Generalmente chi doveva richiedere la distanza cercava di attenersi possibilmente ad un numero più basso di quello che poteva essere realmente, perché qualora il numero delle mazze risultava maggiore, perdeva la gara. A fine gioco, il vincitore, dopo aver disposto su due pietre *"u pivete"* lo colpiva al volo con la mazza cercando di mandarlo ancora una volta il più distante possibile dopo di che iniziava a camminare all'indietro; chi aveva perso la gara doveva: raccogliere *"u pivete"*, lanciarlo oltre le pietre e successivamente rincorrere il vincitore e portarlo a zollet = sulle spalle. La pratica dei zuoli è testimoniata dal Basile sin dal 1600 fino alle pietre. Da quanto fin'ora esposto si evince che *Mazze e Pivete* è un gioco che sviluppa i riflessi e il colpo d'occhio, l'abilità manuale e la mira. Praticandolo si ha una formidabile probabilità di arrecarsi danni fisici.

Il giocatore infatti potrebbe benissimo accecarsi un occhio prendendosi *"u pivete"* in pieno viso nel momento in cui lo si colpisce con la mazza sulla punta cercando di farlo decollare.

Non pensate però che fosse sicuro anche solo l'assistere ad una partita, infatti quando *"u pivete"* veniva colpito non si conosceva la traiettoria pertanto non si sapeva dove poteva terminare la sua corsa: sulla testa di un povero passante o nel vetro di una finestra.

* Da non escludere che questo gioco, importato oltreoceano dai nostri emigranti in cerca di fortuna, abbia illuminato gli americani nell'inventare il baseball...



Via Farnocchia

JANNARE

Nunnerije Marterije Mjerkurije Joverije Vjernerì Sapete Rummenke

			1 Maria M. di Dio	2 S. Basilio	3 S. Genoveffa	4 S. Ernesto e Agni
5 S. Amelia	6 Epifania di N.S.	7 S. Raimondo	8 S. Massimo m.	9 S. Giuliano m.	10 S. Aldo p.	11 Raimondo di Grot
12 S. Michele	13 S. Leonardo e Marco	14 S. Donato e Maurizio	15 S. Mauro ab.	16 S. Marcello p.	17 S. Antonio ab.	18 S. Libano
19 S. Matteo	20 S. Sebastiano e Fabiano	21 S. Agnese	22 S. Gaudenzio e Vincenzo	23 S. Eusebio	24 S. Felice di R.	25 Conversione di S. Paolo
26 S. Tito e Timoteo	27 S. Angela Merici	28 S. Valerio	29 S. Costanzo e Aquilino	30 S. Martino	31 S. Giovanni Bona	

Sabato 17 e domenica 18
Rappresentazione Teatrale

* Spalle in casa Capello * di Edoardo De Filippo presso il POLO SCOLASTICO.



Associazione Culturale **'N'ATA STORIA**

Via Roma, 15 - 82010 BUCCIANO (BN) - C.F. - 92028640628
www.natastoria.freeweb.org - natastoria@freeunit.it



A TRENTUNE SALVATUTTE

Era il nascondino classico, uguale in tutto il mondo. Si contava fino a 31 e si "salvava" per sé o per tutti (vale a dire si liberava coloro che erano stati scoperti e quindi fatti prigionieri).

Con il tocco si stabiliva chi dei partecipanti al gioco aveva il compito di contare fino a 31, con gli occhi coperti dalle mani e con la testa appoggiata ad un muro. Nel frattempo i compagni correvano a nascondersi. Quando il ragazzo aveva finito di contare, doveva trovare i ragazzi nascosti; per ognuno che individuava, correva a toccare il muro dove aveva contato, in modo da farlo prigioniero. Per salvare gli amici catturati, gli altri senza farsi vedere dovevano correre a toccare il muro ed esclamare *"Trentune salvatutte"* e quindi il gioco riprendeva. Nel caso che tutti venivano fatti prigionieri, il primo che era stato catturato iniziava la conta. Invece se il "cecante" sbagliava ad individuare una persona doveva ricontare 31.

FRABBARE

Nunnerije Marterije Mjerkurije Joverije Vjernerì Sapete Rummenke

								1	☉
2	☉	3	☉	4	☉	5	☉	6	☉
7	☉	8	☉	9	☉	10	☉	11	☉
12	☉	13	☉	14	☉	15	☉	16	☉
17	☉	18	☉	19	☉	20	☉	21	☉
22	☉	23	☉	24	☉	25	☉	26	☉
27	☉	28	☉	29	☉	30	☉	31	☉



Vico Ferraro

ARREKOJE

Trattasi di una variante di a trentune salvatutte. Occorre individuare uno spazio entro il quale coloro che sfuggono possano essere presi, ed una zona circostante da considerarsi come "franca". È un gioco di squadra e ciascuna di queste doveva essere costituita obbligatoriamente da un numero pari di elementi. La conta determinava la squadra che era costretta arrekoje i componenti dell'altra che cercavano di nascondersi

scegliendo qualsiasi sito. Il gioco diventava, infatti, quasi infinito perché ci si nascondeva da per tutto addirittura qualcuno se ne tornava a casa a cenare. Ecco perché si chiedeva ad un certo punto: si stia vicine sische (fischia) se stai lontane arrekoje. Il ruolo delle due squadre s'invertiva solo quando un 30 % dei partecipanti viene raggiunto e preso.

MARTSE

Nunnerije	Marterije	Mjerkurije	Joverije	Vjernerì	Sapete	Rummenke
1 S. Albino e Eufemia	2 S. Basilio m.	3 S. Giuseppina s.	4 S. Geminio e Lucio	5 S. Adriano m.	6 S. Calisto v.	7 II di Quaresima
8 S. Giovanni di Dio	9 S. Francesca R.	10 S. Simplicio p.	11 S. Costantino conf.	12 S. Trofimo m.	13 S. Eufrosia s.	14 III di Quaresima
15 S. Lelio v. m.	16 S. Eufrosia v. m.	17 S. Patrizio v. m.	18 S. Cirillo di G.	19 S. Giuseppe	20 S. Alessandria m.	21 IV di Quaresima
22 S. Caterina di G.	23 S. Tullio	24 S. Romolo	25 Antonio del Signore	26 S. Teodoro v.	27 S. Ruperio v.	28 V di Quaresima
29 S. Secondo m.	30 S. Zaccaria v.	31 S. Remigiano m.				



'A CAMPANA

Il gioco della campana è fra i più antichi e diffusi che si conoscano al mondo. Nessuno sa dove sia nato questo gioco che è praticato, con leggere varianti, nei paesi più diversi: 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, per esempio, sono stati registrati 19 tipi diversi di praticare questo gioco.

Mentre nel Polesine, alla foce del fiume Po, la campana si chiama "campanon" o "scalon" in dialetto e una volta esistevano 44 modi diversi di giocare. Un antico schema di "mondo" è sopravvissuto su un marciapiede del Foro romano. Infatti, in Italia il gioco in questione si denota con il nome di Mondo, Campana, Settimana (che ha la peculiarità di avere un numero dispari di caselle), Gioco delle case o Castello, nei paesi anglo-sassoni Hopscotch, in Francia si chiama Marelles, in Germania Tempelhufen, in India Ekaria Dukaria. Lo scopo comune è quello di avanzare lungo un percorso di caselle saltellando a piedi uniti o ad un piede solo come descritto più precisamente in seguito. In definitiva non è un gioco molto complesso, ma è molto utile ai più piccoli per iniziare a prendere confidenza con le regole e aiuta molto a conoscere meglio il proprio corpo e i propri movimenti.

Questo gioco non ha bisogno di un vero e proprio vincitore, spesso veniva utilizzato come passatempo (visto che si poteva giocare anche da soli).

Per effettuare il gioco occorre un gessetto con il quale si disegna lo schema della campana. I riquadri devono essere abbastanza grandi, ma non troppo, e su ciascuno è riportato un numero (es. da 1 a 8). Le bambine che partecipavano a questo gioco, reggendosi su un sol piede, dovevano spingere con l'altro una pietruzza nei rettangoli e nei triangoli disegnati. Nel caso in cui la pietruzza si fermava su una delle linee, il gioco passava ad un'altra. Risultava vincitrice chi riusciva a fare il percorso spingendo la pietruzza in tutte le caselle senza toccare alcuna linea di divisione. Ogni volta che la pietruzza veniva tirata in un rettangolo o triangolo, bisognava percorrere l'intero disegno a balzelloni con un solo piede. Quindi, si ritornava fino al punto dove si trovava la pietruzza e la si spingeva nel rettangolo o triangolo successivo, fino a completare l'intero disegno. Completati tutti i giri senza errori, chiude gli occhi e lancia la piastrella verso la "casa". Se la piastrella cade dentro la "casa" senza toccare la riga, il giocatore rifà il giro dello schema ancora una volta, ad occhi chiusi, saltando nelle caselle 1 e 8 con entrambi i piedi, poi nelle caselle 2 e 7 e così via fino alla "casa" e ritorno. Se si riusciva a completare anche questo giro senza toccare alcuna riga, e raccogliere la propria piastrella nella "casa" e finalmente a saltarne fuori alla fine, vinceva la partita. Poi il gioco ricominciava.

ABBRILE

Nunnerije Marterije Mjerkurije Joverije Vjernerì Sapete Rummenke

			1	2	3	4
			S. Ugo v.	S. Francesco di P.	S. Rocco v.	delle Palme
5	6	7	8	9	10	11
S. Vincenzo F.	S. Diego m.	S. Giovanni de La S.	S. Donigi v.	S. Maria G.	S. Terenzo m.	Dopo di Resurrezione
12	13	14	15	16	17	18
dell'Angelo	S. Martino F.p.	S. Albano e Pionda	S. Annibale m.	S. Lamberto m.	S. Antonio p.	in Albo
19	20	21	22	23	24	25
S. Caterina m.	S. Adelga v.	S. Arcangelo v.	S. Pietro e Paolo	S. Giorgio m.	S. Fedele da S.	S. Matteo m.
26	27	28	29	30		
S. Marcello m.	S. Zita v.	S. Valeria m.	S. Caterina da S.	S. Pio V p.		



A MARKE' E FOJJE

Padre putativo di 'UNO 'MBONTA A LUNA' forti risultano essere infatti le affinità a riguardo delle regole la cui unica differenza è legata alla diversa filastrocca che accompagna il gioco. Come in quello, anche qui andavano scavalcati una serie di compagni con la schiena piegata (cavalli o montoni), e ad ogni salto andava recitato un verso della filastrocca seguente:

Anielle Anielle
Và a chiamà a Vennane
Mò vene
Mammete tene e mbrogie arrete a porte
mò te porte
l'aje portate

Se vogliamo nel caso di uno 'mbonta a luna esiste anche un'altra differenza visto che per il gioco che stiamo esaminando non riscontriamo la peculiarità data dalla numerazione progressiva dei salti effettuati, legata alla filastrocca

uccianese

Uno 'mbonta a luna *

Doie 'mbonta a doie

Tre a figlia ro re

Quatt squarapnacchio

Cinc magazine e frammelle tutt'e che mane n'ierre

Sei purre n'croce

Sette iacobett

Otto se cogli r'o tutt

Nove m'aje lavate

Rieci l'ajje portate

Unnece u compagne appressa su pajje

Durece m'aje pigliat

e a 'quella buffosa nel napoletano (a trani lancia)

Uno, 'mont' a luna, *

Ddoje, mont' a doie,

Tre, mont' a figlia d'o re,

Quatto, chianette, (chi salta, da un piccolo calcio a chi è scavalcato),

Cinco, chello che boglie,

Sei, purre n'croce (ricadere a piedi incrociati),

Sette, girulotte,

Otto, giorgette,

Nove, marcantonio int'e cannoie,

Rieci, va' piglià 'u ciuccio illa nantele,

Unnece, u pulicce,

Dùrece, u montone

Si può giocare in tanti, e anche a squadre. Si decide un percorso che salta il primo cavallo (o montone) appoggiandosi con le mani sulla sua schiena dopo due o tre passi si piega con le mani sulle ginocchia per mantenere l'equilibrio e diventa il secondo rimanendo immobile come il primo aspettando il terzo giocatore e così via formando ad es: un percorso di 10 cavalli (o montoni) da saltare. A questo punto il primo che ha fatto da cavallo (o montone) si alza e salta tutti i cavalli (o montoni) davanti a sé. Se si gioca a squadre si formano due file vince la squadra che finisce per prima il giro di tutti giocatori.

MAJE

Nunnerije Marterije Mjerkurije Joverije Vjernerì Sapete Rummenke

						1	2		
						S. Giuseppe art.	S. Matteo		
3	4	5	6	7	8	9			
S. Filippo e Giacomo	S. Cirillo e Paflojo	S. Pellegrino m.	S. Giulio m.	S. Maria	S. Donato	S. Gervasio			
10	11	12	13	14	15	16			
S. Giovanni	S. Paolo	S. Simeone e Iudith	S. Giovanni e Battista	S. Maria ag.	S. Tomaso	S. Ubaldo			
17	18	19	20	21	22	23			
S. Prignano B.	S. Giovanni l. g.	S. Pietro di M.	S. Bernardino da S.	S. Vito m.	S. Rita da Coria	S. Antonio di N.S.			
24	25	26	27	28	29	30			
S. Maria Maddalena	S. Beda conf.	S. Filippo Neri	S. Agostino di C.	S. Eusebio	S. Massimo	S. Primitivo			
31									
S. Vito m.									



'O JOKE D'E FRUMMELLE (O 'NZECCAMURO)

Il gioco è descritto in *De Bourcard* - E. Cossovič e nella IV delle *Lettere* del Basile, dove si parla proprio di *'Nzeccamuro*.

Consiste nell'avvicinare il più possibile l'oggetto ad una parete, tirandolo da lontano. Praticamente un *Sottomuro*. Possono partecipare diversi ragazzi e ragazze.

Viene tracciata una *linea di tiro* a sufficiente distanza dal muro (alcuni metri) e tutti i giocatori, la cui successione è stata stabilita con un precedente tocco, tirano la propria *frummella* cercando di posizionarla più vicina possibile al muro. Al termine del giro, chi ha maggiormente accostato al muro la

propria *frummella* rispetto a quella degli altri, ha diritto di prenderle tutte, ad eccezione di quella del secondo classificato che godeva del privilegio di non perdere.

Le tecniche di lancio erano due:

o si lanciava tenendo a *"frummella"* con due dita, ma la mira era approssimativa;

o facendo ruotare la *frummella* fra tre dita, con il pollice in giù e appoggiato al medio; questa tecnica, permetteva di essere molto precisi. Le *frummelle* sono state sostituite nel tempo da monete e tappi di bottiglie.

JUGNO

Nunnerije	Marterije	Mjerkurije	Joverije	Vjernerì	Sapete	Rummenke
	1 S. Giustino m.	2 Festa della Repubblica	3 S. Carlo L.	4 S. Quirino	5 S. Bonifacio	6 SS. Trinità
7 S. Sabastiano	8 S. Neoforo v.	9 Ss. Elia e Primo	10 S. Antonio v.	11 S. Barnaba ap.	12 S. Basilio m.	13 Corpus Domini
14 S. Klemente	15 S. Germano v.	16 S. Anastasio v.	17 S. Basilio conf.	18 Sacro Cuore di Gesù	19 S. Romualdo ab.	20 S. Eusebio conf.
OGGI TRAI 'A STAGIONE d'è 10.17 21 S. Luigi G.	22 S. Paolo di Nola	23 S. Landrone v.	SAN GIOVANNI BATTISTA - PATRONO 24 Nativ. S. Giovanni Batt.	25 S. Guglielmo ab.	26 S. Rodolfo m.	27 S. Carlo d'A.
28 Ss. Irenio e Artillio	29 Ss. Pietro e Paolo	30 S. Marziale v.				



Ò STRUMMELE

Lo *Strummolo* (o *'Strummòlo*), altro non era che la comune trottolina. In greco antico, *Strobilion* significa *piccola pigna o cono*. Ancora, all'avverbio *Strombedon Stipo* ad esso legato si connette il significato di *'a modo di turbine*. Avvicinandoci ancora di più, *Strimbos* vuol dire proprio *Trottolina*. Si deduce quindi che è stato individuato nelle nostre zone con lemmi che hanno sempre conservato quella originaria radice lessicale. Infatti, qualcosa ne conserva anche il nostro dialetto uccianese poiché lo s'individua come **Ò STRUMMELE**.

Circa la sua composizione *ò Strummele* doveva avere le seguenti caratteristiche: forma di cono con la testa di legno di Bosso seghettata orizzontalmente, per potervi arrotolare n'a funicella e all'estremità del pezzo di legno s'inseriva una punta di ferro o d'acciaio. La tecnica di lancio *ò Strummele* era la seguente: una volta arrotolata la funicella attorno *ò Strummele*, con una mano si afferrava l'estremità costituita da un nodo per poterla reggere bene, tirandola con forza, s'imprimeva una rotazione vorticoso che faceva sì che questa girasse per molto tempo. Il lancio poteva essere *scacato* se mal effettuato, procurava allo strumento oscillazioni ed incertezze, ed un conseguente repentino arresto.

Si giocava così:

-il gioco consisteva nel disegnare un cerchio per terra, nel cui interno venivano posti bottoni o monete e si cercava di farle fuoriuscire c' *ò Strummele* chi ci riusciva se ne impossessava;

Vi era poi una variante, la quale richiedeva virtuosismo tale da giustificare scommesse sulla riuscita: fatto ruotare un primo *strummele* si aspettava che questo stabilizzasse il proprio equilibrio. A questo punto veniva lasciato cadere, sul primo in movimento, un secondo *strummele*. Se l'operazione riusciva, era possibile ammirare due *strummele* sovrapposti girare contemporaneamente.

Il perdente in ogni caso doveva accettare che il proprio *strummele* fosse distrutto dalle punte metalliche di *strummele* degli altri partecipanti. Questo tipo di pena era nota anche come variante *'a spakkastrummele* si riferiva ad una modalità di lancio senza regole, tale da mettere a rischio l'incolumità dei partecipanti o di chi transitasse nei pressi. Si cercava di centrare col proprio *strummele* quello del perdente e di spaccarlo. Giornate di lavoro per affinare il giocattolo veniva rischiato e rotto in pochi minuti. Il termine *spakkastrummele* nel dialetto uccianese significa: parlare a vanvera; bugiardo, fannullone; fare una cosa a *spakkastrummele* = *agire a casaccio*.

PS. Nel lancio *'u strummolo*, si potrebbe ravvisare un ricordo di antichi usi religiosi o magici, poiché questo veniva usato dagli indovini e dagli stregoni.

LUGLJO

Nunnerije	Marterije	Mjerkurije	Joverije	Vjernerì	Sapete	Rummenke
			1 S. Vittore Ep.	2 S. Ottone e Sordano	3 S. Tommaso ap.	4 S. Elisabetta di F.
5 S. Antonio M. Zaccaria	6 S. Maria Goretti	7 S. Gaetano da T.	8 S. Priscilla ved.	9 S. Antonina v.	10 S. Rufina e Secunda	11 S. Benedetto ab.
12 S. Fortunato m.	13 S. Eutimo bap.	14 S. Canillo de Lellis	15 S. Bonaventura card.	16 S. S. del Carmelo	17 S. Albano card.	18 S. Calisto v.
19 S. Raimondo p.	20 S. Elia prof.	21 S. Lorenzo da B.	22 S. Mario Maddalena	23 S. Brigida ved.	24 S. Cristina v.	25 S. Giustino ap.
26 S. Anna e Gioacchino	27 S. Celestino Ep.	28 S. Venerio m.	29 S. Matteo v.	30 S. Pietro Cardinale	31 S. Ignazio di Loyola	

In questo mese si riaprono i battenti del villaggio agricolo,
con la SESTA SAGRA DEI 'CAZZARIELLI



Associazione Culturale **'N'ATA STORIA**

Via Roma, 15 - 82010 BUCCIANO (BN) - C.F. +92028640628
www.natastoria.bucciano.org - natastoria@bucciano.it

GIROLAME ESCE FORE E CASE 'E GUAJE CHI CI TRARISCE

Si disegna un'area delimitata ad es. a forma di cerchio di un paio di metri di diametro o un qualsiasi altro perimetro che prende il nome di *casa di Gilorme*.

La conta designa chi è *Gilorme*, padre dei tanti figli che cercherà di conquistare e chi sono i suoi nemici posti all'esterno della *casa*. Il gioco consiste nella cattura di tutti i giocatori da parte del prescelto; si viene catturato se si è colpiti dalla cinghia lanciata da *Gilorme*. *Gilorme* deve uscire dalla sua *casa* allorquando ha recitato in modo esatto la seguente formula: *Gilorme esce fore e casa e guaje a chi lo trarisce!* saltellando su un piede. La scorretta formulazione della frase sopra menzionata o il sopraggiungere della stanchezza che lo portava ad appoggiare l'altro piede per terra, autorizzavano gli altri giocatori a colpire *Gilorme* con le cinghie; le percosse continuavano finché questi era fuori della sua *casa* e per mettervi fine doveva cercare di rientrare all'interno del perimetro che delimitava la sua abitazione fittizia. Lo scopo di *Gilorme*, era quello di colpire lanciando la sua cinghia arrotolata; gli altri giocatori che solo se colpiti diventavano suoi figli, e dovevano scappare a casa per mettersi in salvo. Per continuare la cattura *Gilorme* poteva avvalersi dell'aiuto del suo primo figlio pertanto la formula per uscire di casa diventava: *"Gilorme esce fore e casa, isse e li prime fugie e guaje a chi lo trarisce!"*

L'aiuto diventerà sempre più consistente per *Gilorme* man mano che la famiglia s'incrementa servendosi dell'aiuto dei propri figli citandoli come *primo, secondo, terzo, etc.* in base all'ordine della cattura nella formula: *"Gilorme fa' uscì fore e casa u'... Fijie e guaje a chi lo trarisce!"*. Se ad uscire assieme alla famiglia vi è un figlio non interpellato, i nemici saranno autorizzati a prendere a cinghiate sia *Gilorme* che tutti i figli usciti con lui. Dunque *Gilorme* può far uscire dalla *casa* per la caccia i suoi figli uno ad uno purché nella formula venga citato il figlio con il numero che gli appartiene oppure tutti insieme e in questo caso la formula da recitare è: *"Gilorme esce isse e tutta 'a sacra famiglia fore e casa e guaje a chi li trarisce!"*. Se l'avversario colpiva senza motivo veniva punito in questo modo: doveva piegarsi a mò di cavallina e gli altri giocatori lo colpivano sulla schiena con le cinture fino a quando *Gilorme* non dava lo stop e chi continuava a dare addosso veniva punito a sua volta. Un figlio che in fase di caccia appoggiava un piede a terra non involontariamente perciò apposta, permettendo così agli avversari di colpire i propri compagni di gioco, era anch'esso punibile da *Gilorme* e da suoi figli se ce n'erano. *Gilorme* non poteva esimersi dal dare la punizione anche ai figli perché con l'incarico di capo famiglia che ricopriva doveva dare l'esempio di una persona onesta e giusta. Il gioco finisce quando tutti i giocatori sono stati catturati. Le origini del gioco sono a noi sconosciute, l'unica cosa che siamo riusciti a scoprire è che con le stesse identiche regole si giocava a Frasso Telesino come testimonia Raffaele Amore.



Vico Ferrare

1. *Gilorme* esce fuori di casa e guai a chi lo tradisce
2. *Gilorme* esce fuori di casa, lui e il suo primo figlio e guai a chi li tradisce
3. *Gilorme* fa uscire fuori di casa il suo primo figlio e guai a chi lo tradisce
4. *Gilorme* esce lui e tutta la sua sacra famiglia fuori di casa e guai a chi li tradisce

AUSTE

Nunnerije Marterije Mjerkurije Joverije Vjernerì Sapete Rummenke

							1
2	3	4	5	6	7	8	S. Albano del Lago
S. Eustachio di Venezia	S. Lello di P.	S. Giovanni M.V.	S. Eustachio c.	Trasfigurazione del Signore	S. Costantino da T.	S. Donato conf.	
9	10	11	12	13	14	15	
S. Remigio m.	S. Leonardo m.	S. Chiara c.	S. Massimo e Giuliano	S. Placido e Ippolito	S. Alfredo c.	Assunzione S. Vergine	
16	17	18	19	20	21	22	
S. Stefano d'Ungh.	S. Giovanni conf.	S. Elena imp.	S. Giovanni E.	S. Bernardo ab.	S. Pio X p.	S. Maria regina	
23	24	25	26	27	28	29	
S. Rocco da Lione	S. Bartolomeo ap.	S. Luigi dei Francesi	S. Alessandro m.	S. Massimo e Costanzo	S. Agostino dott.	Martino S. Gio. Batt.	
30	31						
S. Pantaleone m.	S. Antonio m.						



A PALL'E MMURO (O DE PEZZE)

Gioco riservato alle femmine consiste nel lanciare una palla contro un muro per poi riafferrarla. Il gioco è articolato in una sequenza accompagnata da una filastrocca, le cui parole vanno mimate con il corpo e ad ogni tiro vede aumentare la difficoltà di esecuzione. Il gioco, oltre che essere eseguito da una sola persona, poteva divenire una sfida tra più giocatori che a turno vi si cimentavano. Se si faceva cadere la palla, il gioco passava ad un'altra bambina. Riportiamo qui di seguito la sequenza-tipo della filastrocca che guidava il gioco che comunque poteva subire varianti, tenendo presente che frasi ed azione dovevano posizionarsi tra il lanciare la palla ed il riafferrarla. Tempo di esecuzione limitato, dunque, che stimolava presenza di spirito e riflessi.

Me move: lanciata la palla, si compiono dei mosi menti e poi la si riafferra al volo.

Nù nune move: si compie l'operazione da fermi.

Cu' nu pere: si sta su di un solo piede.

Cu' na mano: si utilizza una sola mano sia per il tiro che per riafferrare la palla.

Ratte, batic: nell'intervallo bisogna battere le mani due volte.

Tocca vesta: si tocca il vestito.

Zigo zago: si battono le mani una sola volta, prima dietro la schiena e poi davanti.

Violino: si ruotano velocemente gli avambracci, come per avvolgere una corda.

Sott'e'ncoppe: alzata una gamba, si battono le mani al di sopra ed al di sotto di essa.

Gira, gira: si compie un giro su sé stessi.

Vasillo: si porta la mano alla bocca e si lancia un bacio.

Tocca nterra: ci si china toccando in terra con entrambe le mani.

Tocco'o core: si portano le mani al cuore.

Angulette: mani incrociate sul petto.

La serie poteva essere integrata o terminare con un movimento doppio, di maggiore difficoltà. In questo caso era consentito che, prima di essere riafferrata, la palla toccasse per una volta terra rimbalzando.

S'TTEMBRE

Nunnerije Marterije Mjerkurije Joverije Vjernerì Sapete Rummenke

		1 S. Egidio ab.	2 S. Elpidio e	3 S. Gregorio M.	4 S. Basilio s.	5 S. Vittorino v.
6 S. Petronio e	7 S. Regino e	8 Natività S. Vergine	9 S. Sergio p.	10 S. Pulcheria s.	11 S. Dionisio m.	12 S. Giulio conf.
13 S. Giovanni G.	14 Annunc. della S. Croce	15 S. V. Addolorate	16 S. Ottaviano e Cipriano	17 S. Roberto B.	18 S. Sofia m.	19 S. Cosmo v.
20 S. Eustachio m.	21 S. Matteo ap.	22 S. Maurizio m.	23 S. Pio da Pietrelcina	24 S. Pacifico conf.	25 S. Aurelia s.	26 Ss. Cosma e Damiano
27 S. Vincenzo de' Paoli	28 S. Venceslao m.	29 Ss. Michele, Gabriele, Raffaele	30 S. Giuliano dom.			



Associazione Culturale 'N'ATA STORIA

Via Roma, 13 - 82010 BUXCIANO (BN) - C.F. - 92028840628
www.natastoria.buxciانو.org - natastoria@buxciانو.it



SASSE SASSARELLE

Gioco prettamente femminile che si svolgeva basandosi sulla seguente filastrocca:

*sasse sassarelle
belle culure
belle cuntà
ventitre cucchiare rarggente
coteste coteste e
tirate cheste*

Disposto un numero qualsiasi di persone sedute, su di un muro, su una scala o altro in modo che le loro gambe siano penzolanti. Stabilito con la conta chi conduce il gioco non, si farà altro che ripetere la succitata filastrocca associando ogni parola ad un piede, ogni due volte che questa terminerà si sarà costretto a sottrarre un piede che con la seconda volta lo porterà ad essere scartato. Si procede scartando uno per volta finché rimane un solo ragazzo/a che deve pagare il pegno.

UTTOBRE

Nunnerìje Marterìje Mjerkurìje Joverìje Vjernerì Sapete Rummenke

					1 S. Teresa di Gesù B.	2 Ss. Angeli Custodi	3 S. Gerardo d'A.
4 S. Francesco d'Assisi	5 S. Placido m.	6 S. Bruno ab.	7 N.S. del Rosario	8 S. Pelagio pres.	9 Ss. Domingo e Comp.	10 S. Daniele m.	
11 S. Fierro s.	12 S. Secondo exp.	13 S. Eufrosio pr.	14 S. Callisto Ep.	15 S. Teresa d'A.	16 S. Margherita A.	17 S. Ignazio d'A.	
18 S. Lucia m.	19 S. Irene J. m.	20 S. Irene s.	21 S. Otello s.	22 S. Donato s.	23 S. Giovanni da V.	24 S. Antonio M. V.	
25 Ss. Ciriaco e Comp.	26 S. Eustachio p.	27 S. Fierro s.	28 Ss. Simeone e Giuda	29 S. Eusebio s.	30 S. Giovanni s.	31 S. Cecilia m.	



Associazione Culturale 'N'ATA STORIA

Via Roma, 15 - 82010 BUCCELLANO (BN) - C.F. - 92028640628
www.natastoria.bncweb.org - natastoria@hotmail.it



SKIAFFO

Gioco ben noto e comune dappertutto che aveva le seguenti regole: il designato dalla *conta* doveva, con una mano, nascondere metà viso facendosi schermo appoggiandola sulla guancia perché non possa vedere da quel lato e con l'altra, inserendola sotto il braccio della prima, a palma aperta e all'altezza della spalla, costituire da bersaglio ai colpi dei compagni.

A turno, i ragazzi colpivano con uno schiaffo la mano del sorteggiato; costui doveva indovinare voltandosi chi l'aveva colpito fra i partecipanti che gli mostrano l'indice della mano destra. Se indovina lascia lo scomodo posto all'autore dello schiaffo, altrimenti resta sotto fino a che non abbia indovinato.

NUVEMBRE

Nunnerije	Marterije	Mjerkurije	Joverije	Vjernerì	Sapete	Rummenke
1 Tutti i Santi	2 Comiti dei Defunti	3 S. Silvestro	4 S. Carlo B.	5 S. Zaccaria p.	6 S. Leonardo a.	7 S. Eusebio
8 S. Goffredo c.	9 S. Onofrio m.	10 S. Leone M.	11 S. Martino di T.	12 S. Remigio m.	13 S. Diego frate.	14 Arcangelo Ambrogio
15 S. Alberto M.	16 S. Margherita di S.	17 S. Elisabetta d'Ungh.	18 S. Odoardo ab.	19 S. Faustino m.	20 S. Benigno v.	21 Papa S. Pio
22 S. Cecilia v.	23 S. Clemente p.	24 S. Floro c.	25 S. Caterina d'A.	26 S. Andrea c.	27 S. Massimo v.	28 S. Lucia
29 S. Simeone m.	30 S. Andrea ap.					



Vico Tre Mari

ZOMPA CAVALIERE

Gioco di squadra noto con il nome di Cavallina, Cavallo Luongo a Bucciano Zompa Cavaliere. Il gioco è illustrato in una tela di Pieter Bruegel il Vecchio dal titolo *Giocchi di fanciulli*. In quest'opera, conservata a Vienna presso il Kunsthistorisches Museum e datata 1560 la scena relativa al *Cavallo luongo* è visibile nell'angolo inferiore destro di chi guarda il quadro.

Definiti i due gruppi, a chi capitava la conta si diceva *ta' sotto*. I componenti di tale squadra, si posizionano in questo modo: il primo si chinava appoggiando le braccia su di un gradino se quest'ultimo era inesistente di solito il più grosso (della squadra di sotto) rimaneva in piedi con le spalle al muro e si diceva faceva da mamma anche perché era quello che guardava verso i compagni e accoglieva il secondo e tutti gli altri e li aiutava a sostenersi. Il secondo si piega a novanta gradi con le braccia avvinghiate alla vita del primo (*la mamma*) e la propria testa protetta al di sotto delle braccia, quindi tutti gli altri di seguito posizionati nello stesso modo del secondo.

A questo punto i componenti della seconda squadra uno per volta prendono la rincorsa (*per andare a cavallo da qui zompa cavaliere*) e saltano sulle schiene dei ragazzi della prima squadra. Il primo deve compiere il salto più lungo e avvicinarsi il più possibile all'avversario, che abbiamo visto essere in piedi e con le spalle al muro. Se il salto non fosse sufficientemente lungo, non verrebbe lasciato abbastanza spazio ai compagni di squadra che dovranno saltare dopo di lui. Dopo il salto nessun componente della seconda squadra può toccare terra, pena la sconfitta. Se invece è la squadra che *'sta sotto'* a cedere sotto il peso dell'avversario, allora è questa ad uscire sconfitta. Trattasi quindi di una gara tra resistenza ed equilibrio ed è anche abbastanza pericoloso come gioco. Infatti ci si può far male specialmente quando c'è da scavalcare un giocatore molto più grande di noi fisicamente, il che ci porta ad effettuare un grande salto con dolorose conseguenze nell'eventuale ricaduta. Maggiormente ci si fa male alle caviglie, a volte se qualcuno perde l'equilibrio può anche ricadere di faccia.

RICEMBRE

Nunnerije Marterije Mjerkurije Joverije Vjernerì Sapete Rummenke

		1 S. Eligio v.	2 S. Bibiana v.	3 S. Francesco Saverio	4 S. Giovanni da M.	5 II d'Avvento
6 S. Nicola v.	7 S. Ambrogio v.	8 Immacolata Con.	9 S. Siro v.	10 S.S. di Loreto	11 S. Damiano p.	12 III d'Avvento
13 S. Lucia v.	14 S. Giovanni della Croce	15 S. Valentino v.	16 S. Adolfo v.	17 S. Luciano v.	18 S. Crisostomo v.	19 IV d'Avvento
20 S. Matteo v.	21 S. Pietro Canisio	22 S. Francesco C.	23 S. Giovanni di K.	24 S. Odilio v.	25 Natività del Signore	26 S. Niccolò vescovo
27 S. Giovanni ap.	28 S. Innocenzo v.	29 S. Tommaso B.	30 S. Eusebio v.	31 S. Adriano v.		



Associazione Culturale 'N'ATA STORIA

Via Roma, 15 - 82010 BUCCIANO (BN) - C.F. +92028640628
www.natastoria.freemove.org - natastoria@freemove.it

Uno dei più grandi valori dell'umanità è la memoria; memoria grande, della Storia con la S maiuscola, memoria piccola, delle tante storie con la s minuscola che accadono ogni giorno, e che fanno il mondo come lo viviamo. E mentre tanti cercano di scrivere la grande Storia dell'umanità, pochi si preoccupano di salvare la memoria delle storie d'ogni giorno. I giochi fanno parte della piccola storia dell'umanità, della storia quotidiana di bambine, bambini e adulti; una memoria importantissima tramandata di padre in figlio, e più spesso di nonno in nipote, da cugino a cugino, in casa come in strada, ogni giorno in tutto il mondo. Questa perdita è gravissima, perché la memoria dei giochi, la storia dei giochi, è una delle più antiche del mondo, cominciata con l'uomo stesso, come testimoniano le bambole trovate in scavi preistorici, dipinti in tombe egizie, etrusche o Maya, tavolieri di provenienza illustre... e spesso sappiamo solo che si tratta di un gioco, e nient'altro. Abbiamo perso le regole, ci siamo dimenticati il gioco. *Come si fa a dimenticarsi un gioco?* Basta smettere di giocare, o basta che scompaia il gruppo di persone che lo gioca, o basta che arrivino altri giochi, nuovi, inventati o importati. *Come si fa ricordare un gioco?* S'insegna e s'impara, a voce, e si tramanda ai nostri compagni di giochi, da nonno a nipote, da fratello maggiore a fratello minore, da cugino di campagna a cugino di città e viceversa; o scrivendo come ha cercato di fare 'N'Ata Storia e voi, leggendo, in questo momento e magari cercare di farlo rivivere almeno nell'immaginario; perché un gioco ha bisogno di qualcuno che lo giochi per sopravvivere.

Altrimenti, il rischio è quello di perdere pezzi di memoria, pezzi della storia più antica del mondo, la storia dei bambini (*PERCHÉ OGNI UOMO PRIMA DI ESSERE STATO UOMO È STATO BAMBINO E QUINDI LA STORIA DEI BAMBINI È PIÙ ANTICA DI QUELLA DEGLI UOMINI*). Il gioco è qualcosa che caratterizza il periodo dell'infanzia. I nostri nonni e i nostri padri, quand'erano piccoli, usavano tramandare di generazione in generazione i loro giochi tradizionali nei quali sopravvivevano usi, abitudini, tradizioni, avvenimenti di cui abbiamo vaghe conoscenze. La creatività, l'immaginazione non mancavano loro e queste caratteristiche, unite alla capacità di saper far uso del proprio corpo, nel rispetto scrupoloso delle regole di gioco, contribuivano all'armonica crescita di bambini forti nel corpo e nello spirito. Essi, spinti dalla necessità, sapevano fare di tutto, all'occorrenza s'improvvisavano artigiani e piccoli "Archimede", aguzzavano l'ingegno pur di raggiungere il fine ultimo che era quello di costruirsi il proprio giocattolo, anche se povero, senza valore economico. Forse, la povertà del materiale impiegato per la costruzione dei giocattoli, oppure la scarsa consapevolezza del valore della creatività dei propri piccoli da parte dei genitori, ha compromesso la conservazione dei giocattoli dei nostri padri fino ai nostri giorni. Nell'ambiente agricolo dei nostri padri, il gioco era considerato una pura perdita di tempo, quindi, i bambini allora erano costretti a costruirsi i giocattoli senza farsi notare dai grandi e giocavano quasi rubando tempo alle piccole attività agricole familiari. Ciò dovrebbe bastare a farci valutare con maggior rispetto i ragazzi che giocano per strada, poiché essi oltre a giocare *LAVORANO INCONSCIAMENTE A PERPETUARE LA MEMORIA DELLE NOSTRE RADICI CULTURALI*. Senza il gioco dunque, perderemmo probabilmente memoria a coscienza di noi stessi.

I giochi qui esaminati, con il calendario che vi accingete a sfogliare, erano giochi semplici, non costavano niente. Erano giochi sani, i ragazzi la sera rientravano a casa trafelati, stanchi, da lavare e da cambiare, però si divertivano.

Alla struttura intermedia dei singoli giochi, vengono naturalmente collegati un *inizio* ed una *fine*. L'inizio, quando è necessario estrapolare uno dei partecipanti per attribuirgli ruoli particolari, viene normalmente affidato alla *Conta* o, come più spesso si dice, al *Tocco* o nel nostro dialetto "o tuocco". La fine del gioco è la *Penitenza*, o il *pagar pegno*, che ridistribuisce i ruoli. Il vincitore decide e controlla l'esatto pagamento, mentre il perdente deve sottostare. Esaminando più a fondo il termine *Tocco*, naturale inizio delle ludiche ostilità, è illuminante l'arguta asserzione del Barone Luigi de Lutio di Castelguidone, riportata alla pagina 40 del suo *I Sedili di Napoli* (Napoli 1973, Morano Editore), che colloca l'origine del termine con il ridimensionamento delle Fratrie (minime unità amministrative napoletane) che persero il loro carattere sacrale e che da allora, svuotatisi la loro funzione religiosa, si accostarono sempre più ai *Topos* (*Topoi* n.d.r.) greci da cui avevano avuto origine e si chiamarono *Tochi* dal greco *Tocos* che vuol dire *Sedile*, vale a dire il sedile ove prendeva posto il capo dell'adunanza che in esso era eletto. I Napoletani portati però a raddoppiare sempre le consonanti li chiamarono *Tocchi*, ed essendo gli stessi anche per natura inclini al gioco ad imitazione dell'elezione dei capi del *Sedile* o *Tocco* crearono il gioco detto del *Tocco*, con il padrone ed il sotto.

Dunque *"fare al tocco"* o *"a chi tocca"*, tirare "o tuocco" significa designare quello tra i presenti che dovrà fare una determinata cosa, affidando la scelta alla sorte. Di solito si procede così: ciascuno dei presenti, disposti in cerchio, allunga la mano aprendo quante dita vuole; uno fa la somma di tutte le dita presentate e poi conta fra i partecipanti fino ad arrivare a quel numero; chi è toccato per ultimo è il designato.



Associazione Culturale 'N'ATA STORIA

Via Roma, 15 - 82010 BUCCIANO (BN) - C.F. n° 92028640628
www.natastoria.freemove.org - natastoria@freemove.it



A MAZZE E PIVETSE

Arganese Nicola (27.06.93) - Arganese Pasqual (12.05.93) - Falco Antonio (29.09.92) -
Iovino Giacomo Francesco (24.11.93) - Martino Francesco (27.07.92).

Ò STRUMMELE

Benedetto Pierpaolo (04.10.91) - Benedetto Michele (08.05.91) - De Luca Carolina (13.05.91) - Prestano Costantino (04.01.92) - Ruggiero Ilaria (07.06.91).

GIROLAME ESCE FORE E CASE 'E GUAJE CHI CI TRARISCE

De Nigris Raffaella (26.02.91) - D'Onofrio Antonio (25.02.91) - Massaro Giuseppina (30.07.91) - Ruggiero Antonio (28.02.91) - Ruggiero Francesco (06.03.91) -
Viscusi Gianluca (09.12.91).

'A CAMPANA

D'Apice Carmen (19.09.91) - Meccariello Annalina (26.06.91) - Mennito Pasqualina (02.08.92) - Napoletano Elisa (20.03.91).

'O JOKE D'E FRUMMELLE

Ferraro Pasquale (21.02.91) - Meccariello Domenico (26.06.91) - Meccariello Liberato (26.06.91) - Trucchio Agata Natascha (31.12.91).

A TRENTUNE SALVATUTTE

Benedetto Eleonora (15.12.92) - Benedetto Michele (08.05.91) - Benedetto Pierpaolo (04.10.91) -
De Blasio Pasquale (21.02.92) - Falco Antonio (29.09.92) - Martino Francesco (27.07.92) - Prestano Costantino (04.01.92).

A PALL'E MMURO (o de pezze)

Corraro Teresa (10.08.92) - D'Onofrio Veronica (02.08.92) - Falzarano Mariassunta (15.08.92) - Iulucci Luciana (08.03.92) - Matera Miriana (16.12.92).

A MARKE' E FOJIE

Massaro Luigi (16.01.90) - Melisi Valentina (13.02.90) - Napoletano Ciro (09.04.90) -
Pace Maria Carmen (24.05.90) - Pace Maria Cristina (26.08.90).

ARREKOJE

D'Onofrio Antonio (25.02.91) - Falco Filomena (23.09.90) - Maione Domenico (27.08.92) -
Massaro Luigi - Pallotta Roberta (25.09.90) - Scarano Francesco (01.07.90).

SASSE SASSARELLE

Ciambriello Immacolata (03.04.94) - Ciambriello Rossella (07.08.93) - Cioffi Antonella (03.09.93) - De Nigris Mariella (30.07.91) - Luciano Michele (06.04.91) -
Martino Laura (15.10.93) - Ruggiero Clementina (29.12.92) - Ruggiero Gianpaolo (17.03.93).

SKIAFFO

Ferraro Angelo (05.08.93) - Maione Domenico (27.08.92) - Melisi Clemente (04.06.92) -
Ruggiero Clementina (29.12.92) - Ruggiero Luigi (03.10.92).

ZOMPA CAVALIERE

Benedetto Vito (25.03.90) - Falco Domenico (18.01.91) - Landolfi Raffaele (20.05.90) - Piscitelli Carmine (01.06.90) - Ruggiero Daniele (15.11.90) -
Ruggiero Luigi (16.01.90) - Trucchio Roberto (17.12.90).