



UNIVERSITA' DEGLI STUDI DI FIRENZE
FACOLTA' DI SCIENZE DELLA FORMAZIONE
CORSO DI LAUREA IN SCIENZE DELL'INFANZIA

U CALACIPITU:
MODELLO DI STORIA E TRADIZIONE SICILIANA

RELATORE

Chiar. mo Prof. Gianfranco Staccioli

CANDIDATO

Francesca Iacono

(a.a. 2011-2012)

Indice

Introduzione	p. 5
Capitolo 1: Giocare fra tradizione e innovazione	
1 Gioco e giocattolo nel Novecento	p. 7
1.1 La bambola: esempio di continuità del giocattolo nella storia della civiltà	p. 19
1.2 Il giocattolo educativo	p. 22
2 Tradizione e innovazione: tra sport e giochi di una volta	p. 25
Capitolo 2: Sicilia: terra ricca di giochi popolari	
1. La ricchezza dei giochi tradizionali siciliani	P. 30
2. Da “U truppiettu” a “U lazzu”: i giochi siciliani della prima metà del Novecento	p. 35
Capitolo 3: <i>Ucalacipitu</i>: modello di tradizione ludica siciliana	
1. Aspetti storici e ludici del <i>calacipitu</i>	p. 57
2. Il nuovo <i>calacipitu</i> : il monopattino	p. 65
2.1 Il monopattino in Europa	p.72
Conclusione	p. 75
Bibliografia	p. 77

Sitografia: siti consultati dal 14 maggio2012 al 30 luglio

2012.

p. 81

Indice degli allegati

p. 83

INTRODUZIONE

Parlare di gioco nel terzo millennio, riferendosi a qualcosa di diverso dal virtuale, farebbe sorridere molti giovani. Per loro, infatti, l'orsacchiotto di pezza è ormai superato perché non soddisfa le loro esigenze ludiche.

Nella società attuale, il gioco nel senso tradizionale del termine, lascia il posto al videogioco, che concede poco spazio alla creatività individuale. Accanto ai videogiochi si va ampliando anche il numero dei bambini che navigano in rete; ciò avviene nell'ottica di un mondo sempre più impersonale e povero di relazioni.

Qual è, quindi, il valore pedagogico del gioco? È proprio questo il punto di partenza del mio lavoro di tesi, attraverso il quale mi piacerebbe recuperare gli aspetti ludici ed educativi che hanno caratterizzato i giochi di una volta e che oggi, ormai, sono difficili da trovare.

Nel primo capitolo, attraverso un sguardo nel passato, ho descritto il punto di vista, relativo al gioco, di molti pedagogisti e psicologi. Pestalozzi, Herbart, Froëbel, Dewey, Claparède, Decroly, Hall, Spencer e Gross hanno contribuito in maniera rilevante a costruire e definire il valore pedagogico del gioco. Con Piaget e Vygotskij abbiamo una nuova concezione della mente infantile e, grazie all'individuazione delle sue strutture cognitive, è stato possibile definire le varie tipologie di gioco in relazione all'età del bambino. Huizinga e Caillois, poi, hanno definito le caratteristiche del gioco e il suo legame con la cultura.

Dopo aver spiegato, brevemente, il pensiero di questi autori, ho cercato di tracciare le fondamenta del giocattolo e il suo legame con il gioco. Fatto un breve excursus storico della presenza del giocattolo sin dall'antichità fino ai giorni nostri, ho dedicato due piccole parti alla storia della bambola, esempio di giocattolo presente in tutte le culture, e al giocattolo educativo, strumento che permette maggiormente di sviluppare la creatività e l'immaginazione dei bambini.

Il secondo capitolo l'ho dedicato alla mia terra, la Sicilia, e ai suoi giochi tradizionali. Ho descritto così gli spazi di gioco, la creatività e la fantasia dei bambini degli inizi del Novecento, il loro rapporto con i coetanei e la gioia che avevano nel divertirsi con poco. Successivamente ho voluto descrivere vari giochi di quel tempo, dal *truppiettu* a *u ziccu*, da *u Jocu a linuciddi alla ria*.

L'obiettivo del terzo capitolo, invece, è quello di prendere in esame il *calacipitu*, in quanto gioco fondamentale della cultura popolare siciliana. Dopo averne descritto le origini storiche e tracciato l'importanza ludica, ho dedicato una parte del mio lavoro alla descrizione di varie manifestazioni, fatte in Sicilia, nel quale il *calacipitu* diventa protagonista indiscusso, poiché porta con sé il divertimento del gioco in quanto tale e la possibilità di incontro di varie generazioni. In alcune di queste ho avuto l'occasione di partecipare e mi è stato molto utile, non solo per ampliare le mie conoscenze sulle tradizioni della mia terra, ma anche per una crescita personale.

Infine, chi non ha mai visto un impavido bambino sul suo monopattino? Ecco: quello non è altro che l'evoluzione ludica del carrettino con cuscinetti a sfere.

PRIMO CAPITOLO

Giocare fra tradizione e innovazione

1. Gioco e giocattolo nel Novecento.

Per secoli il gioco è stato considerato diseducativo, una perdita di tempo, un tempo rubato al lavoro. Il bambino o la bambina, infatti, doveva essere prestissimo un piccolo uomo o donna, simile agli adulti nel comportamento, nel modo di agire e di ragionare. L'aspetto educativo era totalmente trascurato¹.

E' grazie agli studi recenti di vari pedagogisti che è stata abbandonata l'idea comune del gioco come momento di ricreazione e di tempo libero per mettere in luce la sua ricchezza espressiva nella vita di ogni bambino.

Con Pestalozzi, Herbart e Froëbel si ha un'impostazione psicologica ed educativa dei giochi infantili; successivamente la Montessori cerca di graduare il materiale ludico alla maturità psicologica del bambino, cercando di educarlo a riconoscere, attraverso il gioco, le sue diverse attività senso-motorie²; infine Dewey, Decroly e Claparède hanno cercato di fare del gioco un mezzo per sviluppare integralmente la vita psico-fisica del bambino³.

¹Cfr. Perego D., *Piccola enciclopedia del gioco. Gioco, giocattoli, tempo libero, gioco e scuola*, Milano: Massimo editore, 1974, p.10.

² Cfr. Avalle U., Cassola E., Maranzana M., *Cultura pedagogica: la storia*, Torino: Paravia, 1999.

Già a partire dall'Ottocento, molti pedagogisti si sono chiesti il perché i bambini giocano e sono state fatte le prime teorie su questo tema, come quella di Schiller che, nelle sue *Lettere sull'educazione estetica dell'uomo* del 1795, considera l'istinto del gioco come fattore di equilibrio fra l'istinto materiale e quello formale e lo definisce come “un lusso di forze e una larghezza di determinazione⁴”. Spencer considerò il gioco come origine dell'arte e come espressione senza scopo di energia in eccesso, ma diede a quest'idea un'importanza tipicamente evolutivista⁵.

Un'altra teoria sul perché i bambini giocano è stata quella di G. S. Hall, il quale riteneva che i bambini, nel loro gioco, rivivessero gli interessi e i comportamenti che i loro antenati avevano vissuto nei tempi precedenti. Alcuni particolari giochi, come l'andare in bicicletta o il giocare con i telefoni, non possono, tuttavia, essere riconducibili ad attività degli uomini primitivi⁶.

Karl Groos ipotizzò che il gioco infantile, come quello degli animali, è basato sulla necessità di esercitare gli istinti della loro specie, questa esercitazione avviene tramite l'imitazione. Uno dei giochi preferiti dai bambini è, infatti, quello di imitare il comportamento e le attività degli adulti⁷.

Così come la filosofia e la pedagogia, anche la psicologia ha cercato di spiegare il significato e il valore del gioco. Un importante contributo è stato dato da J. Piaget, il quale considerò il gioco e l'imitazione come parti integranti dello sviluppo intellettuale e che,

³ Cfr. www.funzionibiobiettivo.it/glossadid/gioco.htm, 14 maggio 2012.

⁴ Schiller F., *Lettere sull'educazione estetica dell'uomo*, Firenze: La Nuova Italia editrice, 1970, p. 107.

⁵ Cfr. Neri R., *Gioco e giocattoli*, Bologna: Edizioni Giuseppe Malipiero, 1959.

⁶ Valentina Cicali, *Il gioco in psicoanalisi: teorie a confronto*. Firenze: Università degli studi. Facoltà di scienze dell'educazione, a. a. 1999-2000, p. 3.

⁷ *Ibidem*.

come questo, seguono lo stesso processo. Secondo Piaget la maggior parte del gioco è eseguita dal bambino per pura gioia ed eccitazione che l'attività in se stessa suscita, anche se, qualche volta, è un mezzo per elaborare e assimilare un'esperienza immaginativa⁸.

Vygotskij, invece, smussa la contrapposizione tra immaginazione e pensiero realistico, perché ritiene la prima come necessaria e integrante al secondo. E' il gioco che stimola l'immaginazione e l'invenzione, oltre che allenare al rispetto delle regole⁹.

Grazie a questi studi il gioco, in tutte le sue forme simboliche, individuali e di gruppo, assume una valenza educativa determinante nel processo di evoluzione dell'infanzia.

Un'impronta fondamentale nella storia del gioco e delle sue funzioni è rappresentata dai lavori di Huizinga e Caillois, i quali hanno voluto definire le caratteristiche principali del gioco. Secondo Huizinga il gioco assume il significato di "creatore di cultura" perché il manifestarsi di un atteggiamento agonistico porta alla costruzione di fondamenti socio-culturali¹⁰. Egli sottolinea, infatti, come "la cultura sorge in forma ludica, la cultura è dapprima giocata. (...) Nei giochi e con i giochi la vita sociale si riveste di forme sopra-biologiche che le conferiscono maggior valore. Con quei giochi la collettività esprime la sua interpretazione della vita e del mondo. Dunque ciò non significa che il gioco muta o si converte in cultura, ma piuttosto che la cultura nelle sue fasi originarie, porta il carattere di un gioco¹¹". Il gioco così

⁸Cfr. Piaget J., *La nascita dell'intelligenza del fanciullo*, Firenze: Giunti-Barbera, 1968.

⁹ Cfr. Cambi F., *Le pedagogie del 900*, Roma: Laterza editore, 2006, p.133.

¹⁰ Cfr. Di Pietro A., *Ludografie: riflessioni e pratiche per lasciare tracce con il gioco*, Molfetta: La meridiana, 2003, p. 22.

¹¹Huizinga J., *Homo ludens*, Milano: Il Saggiatore, 1983, p 78.

viene definito come un'attività libera, disinteressata, distaccata dalla realtà, limitata nel tempo e nello spazio e regolata.

Caillois invece, più che alla definizione, è interessato ad una classificazione dei giochi e li suddivide in: *agon*(agonistici), *alea*(di fortuna), *mimicry* (di finzione) e *ilinx* (di vertigine)¹². Inoltre queste designazioni contengono al loro interno altri due principi, ed i giochi si situano all'interno di due poli tra di loro antagonisti. “Ad un'estremità regna, quasi incondizionatamente, un principio comune di divertimento, di turbolenza, di libera improvvisazione e di spensierata pienezza vitale, attraverso cui si manifesta una fantasia di tipo incontrollato che si può designare con il nome di *paidia*. All'estremità opposta, questa esuberanza irrequiete e spontanea è quasi totalmente assorbita, e comunque disciplinata, da una tendenza complementare, opposta sotto certi aspetti, ma non tutti, alla sua natura anarchica e capricciosa: un'esigenza crescente di piegarla a delle convenzioni arbitrarie, imperative e di proposito ostacolanti... allo scopo di rendere più arduo il pervenire al risultato ambito... A questa seconda componente do il nome di *ludus*¹³”.

Il suo lavoro si propone di cogliere l'ampiezza del fenomeno gioco nelle sue diverse manifestazioni senza prenderne una parte per il tutto, critica che lui muove nei confronti di Huizinga che privilegia nella sua analisi i giochi agonistici.

L'attività ludica così diventa l'espressione più autentica e spontanea dell'infanzia ed è attraverso essa che si possono intravedere tendenze e inclinazioni del bambino. Negli Orientamenti del 1991 il gioco costituisce una risorsa privilegiata di apprendimento e relazioni.

¹² Cfr. Caillois R., *I giochi e gli uomini: la maschera e la vertigine*, Milano: Bompiani, 1981.

¹³ Ivi, p. 29.

Esso infatti favorisce rapporti attivi e creativi sul terreno sia cognitivo che relazionale, consente al bambino di trasformare la realtà secondo le sue esigenze interiori, di realizzare le sue potenzialità e di rivelarsi a se stesso e agli altri in una molteplicità di aspetti, di desideri e di funzioni.¹⁴

Nelle indicazioni nazionali per il curricolo della scuola, del 30 maggio 2012, il gioco, soprattutto quello simbolico, è il campo in cui i bambini si esprimono, si raccontano, rielaborano in modo creativo le esperienze personali e sociali¹⁵. Inoltre ha un ruolo cruciale nella comunicazione, nell'educazione al rispetto di regole condivise, nell'elaborazione di strategie adatte a contesti diversi¹⁶.

Il gioco inoltre è campo privilegiato di osservazione in quanto, per la spontaneità che lo contraddistingue, costituisce un contesto valido nel quale è possibile osservare vari e diversi stili individuali, nonché peculiarità attinenti ad ogni singolo individuo.

Ma l'aspetto fondamentale dell'attività ludica è che essa è capace di rispondere e soddisfare i bisogni autentici dell'infanzia, come la socializzazione, l'apprendimento, la formazione, l'educazione; stimola la curiosità, la creatività e la manualità; abitua al rispetto per le regole, alla riflessione e alla competizione; contribuisce a potenziare abilità fisiche e a formare la mente.

Il gioco è, infatti, un'azione che consente al soggetto di sperimentare nella pratica i molteplici modi per conoscere la realtà e consolidare quanto è stato appreso in precedenza. Il giocare è una

¹⁴ Cfr. www.infanziaweb.it/scuola/sc_gioco.htm, 22 maggio 2012.

¹⁵ Cfr. Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca, *Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo di istruzione*, 30 maggio 2012, p. 15.

¹⁶ Ivi, p. 43.

forma di apprendimento del reale e contribuisce a esplorare il mondo nelle sue dimensioni¹⁷:

- fisiche, attraverso l'adattarsi dei movimenti e del corpo rispetto all'ambiente circostante;
- cognitive, attraverso ogni tentativo di comprensione della realtà e di riflessione su se stessi;
- affettive, attraverso l'espressione (verbale e non verbale) di qualcosa di sé;
- sociali, attraverso diverse modalità relazionali con l'altro e le assunzioni di ruolo.

Per valorizzare il gioco è indispensabile, inoltre, un ambiente ludico costituito da diversi fattori che, intrecciandosi fra loro, consentano ai bambini di trovare materiali e persone disponibili a rapportarsi non secondo schemi prestabiliti, ma seguendo modalità flessibili e spontanee. Nell'attività ludica troviamo lo spazio fisico definito, ovvero il luogo in cui si gioca; gli elementi viventi nelle persone dei giocatori e degli spettatori del gioco; la relazione tra giocatori e tra giocatori e spettatori del gioco; le cose che succedono e le situazioni che ne risultano sono i giochi giocati dai giocatori.¹⁸

Oltre allo spazio dedicato o dedicabile al gioco, fondamentale è la dimensione temporale che sembra essere continuamente ampliata, di fronte al tempo lavorativo, tanto dalle istituzioni educative quanto dalla società globalmente intesa. Il gioco comincia e, poi, in un dato istante potrebbe avere fine; non si svolge con regolarità a partire da un punto, ma è stimolato in continuazione.

¹⁷ Cfr. Di Pietro A., *Ludografie: riflessioni e pratiche per lasciare tracce con il gioco*, op. cit., p. 36.

¹⁸ Ivi, p. 97.

La durata di un gioco diventa importante nel momento in cui il giocatore si rapporta non soltanto con qualcosa di statico, ma quando si instaura una relazione dinamica con chi, a sua volta, gioca con lui¹⁹.

Secondo Bettelheim il bambino è padrone del suo gioco poiché solo un gioco autonomamente deciso e realizzato gli consente di esprimere quanto gli sta a cuore e di venirne a capo. La compiacenza dell'adulto è però necessaria poiché solo se il bambino sente che la sua attività è accettata dalla figura che ama e da cui si aspetta riconoscimento, si sentirà autorizzato ad avventurarsi nell'esplorazione del suo mondo interno e ad esprimere, senza il timore di essere giudicato, l'ampia gamma dei sentimenti e delle emozioni che lo attraversano²⁰.

Nella modernità, però, il gioco e il comportamento ludico infantile sono da considerarsi inevitabilmente condizionati e condizionabili da parte del mondo adulto, poiché è nella sfera d'influenza di quest'ultimo che il bambino nasce e cresce. I genitori definiscono il territorio ove "consumare" le attività di gioco, di cui scelgono gli stessi strumenti senza rendersi conto che i giocattoli miniaturizzano e duplicano strutture adulte consumistiche, rimanendo prive di valenze simboliche profonde²¹.

Infine, un ultimo elemento fondamentale dell'attività ludica è il *debriefing*, ovvero quel processo in cui le persone che hanno avuto un'esperienza sono condotte a una discussione intenzionale di questa esperienza²². Nel *setting* educativo il *debriefing* è condotto in forma di discussione guidata e il suo obiettivo è quello di facilitare la

¹⁹ Kaiser A., *Genius ludi: il gioco nella formazione umana*, Roma: Armando editore, 1995, p. 36.

²⁰ Cfr. Bettelheim B., *Un genitore quasi perfetto*, Milano: Feltrinelli, 1997.

²¹ Cfr. Kaiser A., *Genius ludi: il gioco nella formazione umana*, op. cit., p. 51.

²² Cfr. Marcato P., *Gioco e dopogioco: con 48 giochi di relazione e comunicazione*, Molfetta: La meridiana, 2000, p. 210.

comprensione di ciò che è successo e di scoprire cosa hanno appreso i partecipanti. Si insegna ai partecipanti a riflettere sulle loro esperienze e ad apprendere da esse. Si rivolgono loro domande su queste esperienze; l'apprendimento si compie rispondendo a domande poste dal *debrief*er e usando le proprie esperienze e la loro analisi come base per le risposte²³. Nel testo di Marcato vengono, inoltre, individuati sette elementi del processo di *debriefing*: la guida, i partecipanti, l'esperienza, l'impatto dell'esperienza, la sua rievocazione, le tecniche per riferire l'esperienza e il tempo per analizzarla²⁴. Questo processo avviene in tre fasi: l'introduzione dei partecipanti a un sistematico processo di auto-riflessione sull'esperienza appena trascorsa, l'intensificazione e personalizzazione di questo processo e il passaggio dall'esperienza individuale ad applicazioni e implicazioni più ampie dell'esperienza²⁵.

Il gioco è semanticamente e strutturalmente legato al giocattolo. Entrambi presenti nella specie umana, influenzano la personalità del giocatore e quindi la sua disponibilità verso la creatività e il cambiamento. E' nel giocare che fin da piccoli gli esseri viventi sperimentano con successo e con interiore soddisfazione la possibilità di intervenire attivamente sugli elementi che li circondano, sia per essere in grado di interiorizzarli e per poter andare al loro immediato significato, sia per essere capaci di modificarli. E ancora per poter costruire nuove esperienze, nuove situazioni in un continuo

²³ Ivi, p. 215.

²⁴ *Ibidem*.

²⁵ Ivi, pp. 218-219.

rinnovamento sociale, per sentirsi più inseriti nei gruppi di cui si fa parte o si vorrebbe far parte²⁶.

Il bambino e l'uomo hanno sempre costruito oggetti per giocare; il rapporto tra il gioco e il giocattolo è strettissimo e laddove questi strumenti servono per sviluppare e fare attività ludica, vengono chiamati catalizzatori di gioco. Il termine giocattolo può articolarsi attraverso due tipologie di oggetti: quella che comprende oggetti appositamente creati dall'adulto per il gioco infantile e quegli oggetti che diventano giocattoli, ma non sono originariamente tali²⁷. Entrambe queste categorizzazioni ci mostrano come il giocattolo, di qualsiasi tipo sia, svolga un compito d'intermediazione tra il bambino e il mondo. I giocattoli, inoltre, svolgono un'azione omologante e permettono la trasmissione dei ruoli e delle regole sociali; sono il mezzo attraverso il quale l'adulto propone al bambino comportamenti necessari per vivere e integrarsi nella società. E' importante considerare giocattolo non solo ciò che è costruito per divertimento del bambino, ma tutti gli oggetti che permettono lo svolgersi di un gioco²⁸.

In contrasto con i giochi del passato che aderivano più o meno al calendario liturgico, al ciclo stagionale delle faccende e al ritmo della vita universale, il giocattolo moderno si articola in relazione allo sviluppo psico-fisico del bambino.

La prima infanzia (0-3 anni) è l'età in cui il bebè acquista i primi schemi senso-motori, l'abilità del linguaggio e la stazione eretta. In questa età il primo giocattolo è il corpo stesso, che offre al

²⁶ Cfr. Venera A. M., *L'attività ludica nell'infanzia*, in "Bambini", Bergamo, edizioni Junior, 2007, p. 16.

²⁷ Cfr. Cambi F., Staccioli G., *Il gioco in Occidente: storia, teorie e pratiche*, Roma: Armando editore, 2007, p.217.

²⁸ *Ibidem*.

bimbomille giochi di esplorazione: aprire e chiudere gli occhi, fare le smorfie, tirarsi i capelli e gli orecchi, succhiarsi il pollice e soprattutto afferrare e tirare. Fin da allora, il gioco, in quanto esplorazione dei comportamenti motori, si palesa come ricerca del successo, della riuscita, e non già come ricerca di un risultato oggettivo. Terminato questo periodo, l'esplorazione dei comportamenti motori continua con la scarica delle tensioni interne su tutte le cose a portata di mano: il bavaglino, la coperta, il lenzuolo. Tutte queste cose il bebè non le vede nella loro struttura oggettiva, ciascuna con la propria funzione, ma semplicemente come un qualcosa da afferrare, da scuotere, da tirare, da buttare.

La seconda fase dell'età evolutiva (3-7 anni) è l'età della fiaba, degli gnomi e dei folletti. E' allora che il bimbo galoppa sul cavallo a dondolo, che prende il monopattino e il triciclo, e poi la bicicletta con le rotelline d'appoggio e l'automobilina a pedali. Tutti questi sono giochi d'intelligenza e di movimento, giochi di sviluppo dei sensi e dello spirito di gara, cui si aggiunge quello della palla e dei birilli, delle costruzioni più semplici e delle prime macchinette a molla.

La terza fase dell'età evolutiva è la fanciullezza (7-12 anni), l'età dell'individuo con la natura, con la società e con se stesso. La bimba passa dalla modesta *poupée* alla bambina più vistosa, riccamente vestita e meccanizzata e si preoccupa di allestirle intorno una casa degnamente mobilitata e attrezzata. Il bambino lascia la troppo lenta e pesante automobilina a pedali, la bicicletta con le rotelle d'appoggio e inforca una bicicletta vera. Continuano in quell'età gli altri giochi di movimento, come il monopattino, i pattini, gli sci, l'altalena. Ma tutti questi giochi, presuppongono una larga disponibilità dello spazio, della strada, del campo, dell'aria libera, ciò

che purtroppo è in contrasto con la condizione effettiva del bambino nel mondo moderno, che si vede sempre più ristretto il proprio spazio vitale nell'ambito di un appartamento cittadino.

Infine ci sono la tarda fanciullezza (10-12) e l'adolescenza prepuberale, in cui il gioco di movimento trapassa nel gioco con regole e nello sport, in cui il giocattolo a molla cede il posto a quei complessi meccanismi telecomandati²⁹.

La storia dei giocattoli ha origine con la comparsa dell'uomo sulla terra. Basti pensare infatti che già nell'antica Roma i bambini ricevevano giocattoli, come sonagli, trottolo, carrettini, cerchi e marionette, per varie occasioni³⁰. Attraverso il balocco, i maschi e le femmine imparavano a conoscere i loro ruoli. Ci sono giochi che bambini e bambine facevano insieme, come giocare a palla, agli astragali alla trottolo; altri che sottolineavano la distinzione tra i due sessi: alle bambine venivano dati gli utensili da cucina o le bambole con corredi, mentre ai maschietti si regalavano cerchi, carrettini e soldatini in stagno³¹.

A differenza del giocattolo dell'antichità, quello medievale non presentava una distinzione tra i sessi, i bambini cioè giocavano indistintamente con la palla o con la bambola. Ma aveva un'altra funzione fondamentale, veniva utilizzato per influenzare il destino e la posizione sociale dei bambini: ai futuri preti l'altare in miniatura, ai

²⁹ Cfr. Neri R., *Gioco e giocattoli*, Bologna: edizioni Giuseppe Malipiero, 1959, p. 32-36.

³⁰ Cfr. Perego D., *Piccola enciclopedia del gioco. Gioco, giocattoli, tempo libero, gioco e scuola*, op. cit.

³¹ Cfr. www.libriandco.it/giochi_giocattoli/p.asp?nfile=te_il_gioco_e_il_giocattolo_nella_storia, 24 maggio 2012.

militari i soldatini di piombo e terracotta, alle bambine fusi per filare, stoviglie e soprattutto bambole³².

E' opportuno arrivare nel XVIII secolo per trovare un cambiamento nella diffusione del giocattolo: la sua distribuzione avveniva attraverso venditori ambulanti che smerciavano gli articoli nelle fiere e le nascenti botteghe che iniziavano a proporre oggetti per l'infanzia come giochi di carte, tombole, giochi dell'oca, abbecedari e immagini a stampa con soggetti infantili. Questa svolta nella seconda metà del 700 significava che gli adulti iniziavano a prestare più attenzione al mondo dei bambini, dedicando loro più tempo e investendo in modo più accurato il materiale didattico. In questi anni, inoltre, incominciano a fare la loro comparsa i giochi che derivano dalle grandi invenzioni del secolo, come le lanterne magiche, che utilizzavano le leggi dell'ottica per proiettare immagini e gli ingegnosi giocattoli animati, che sfruttavano le conoscenze delle leggi fisiche.

Nella società ottocentesca il giocattolo diventò sempre più importante; soprattutto in Germania, Francia e Inghilterra nacquero fabbriche per la produzione seriale di materiale ludico, che incominciò a essere suddiviso secondo i ceti, l'età e il sesso dei bambini. Furono costruiti i primi giochi meccanici e si cominciò a diffondere la prima produzione di massa, concepita come attività industriale.

Infine il 900 ha visto la nascita del giocattolo di massa e l'affermazione dell'industria del giocattolo come settore fortemente produttivo. Il primo giocattolo considerato di massa è Teddy Bear, orsacchiotto dolce e rassicurante, che tutt'oggi rappresenta uno dei

³² Cfr. Beltrame E., Beltrame M., Perego D., *Gioco e giocattoli nella vita del fanciullo*, Ivrea: Comitato italiano per il gioco infantile, 1971.

giocattoli più amati dai bambini. Il giocattolo diventa un bene di consumo, ma soprattutto il bambino diventa un target da studiare e al quale guardare per lo sviluppo dello stesso mercato economico³³.

La modernità trascura quanto un'attività come quella giocosa possa essere fruttuosa in termini vitali, sia per il bambino sia per l'adulto, se resa libera, spontanea, creativa, coinvolgente, attiva e fantastica. Di fronte all'universo dei giocattoli d'imitazione, complicati e fedeli alla vita adulta, il bambino si dispone inevitabilmente in funzione di proprietario e di utente, non di creatore. I suoi gesti sono carenti d'avventura, di sorpresa, di gioia, poiché non gli è richiesto d'inventare il mondo, bensì di utilizzarlo.

L'impoverimento del giocattolo industriale di fronte a quello artigianale si evince oltre che dalla costruzione delle sue forme, estremamente funzionali, anche dalla sua sostanza. L'oggetto di gioco è ormai il prodotto di una tecnica: non si costruisce con elementi offerti dalla natura. La materia plastica risulta migliore per l'uomo dal punto di vista igienico, ma annienta il gusto, la dolcezza e l'umanità del tatto³⁴.

1.1. La bambola: esempio di continuità del giocattolo nella storia della civiltà.

La bambola può essere ritenuta uno dei primi giocattoli infantili; inizialmente ebbe un valore più complesso di quello esclusivamente

³³ Cfr. www.libriandco.it/giochi_giocattoli/p.asp?nfile=te_il_gioco_e_il_giocattolo_nella_storia, 24 maggio 2012.

³⁴ Cfr. Kaiser A., *Genius ludi: il gioco nella formazione umana*, op. cit., p. 53.

ludico, legato, cioè, alla sfera della religiosità primitiva e della fertilità femminile.

La bambola, intesa come giocattolo, viene fatta risalire al 2000 a.c., nell'Egitto faraonico ed era realizzata in diversi materiali come l'avorio, il legno e la terracotta. Le bambole simboleggiavano l'infanzia delle bambine; l'atto di abbandonarle, donandole alle divinità, era sinonimo del passaggio dall'infanzia alla vita adulta, che coincideva con una precoce vita matrimoniale³⁵.

La produzione industriale di bambole ebbe inizio dopo la Rivoluzione Francese con l'utilizzo, nei primi anni dell'800, di cartapesta e cera in Europa, mentre negli Stati Uniti si realizzavano in serie già nel 1852 figure in gomma, più adatte a resistere a lunghe ore di gioco. Con la fine del secondo conflitto mondiale, la produzione di giocattoli subì una forte spinta grazie alla ricerca tecnologica, rendendo quindi possibile produrre milioni di bambole tutte uguali in scala industriale. Nel 1964, con l'introduzione nel mercato italiano del fenomeno *Barbie* da parte della Mettel, iniziò un lento ma costante declino della produzione di bambole italiane, le quali oggi sono diventate oggetto pregiato per i collezionisti che le amano e le curano³⁶.

E' grazie al gioco con la bambola che la bambina può comprendere e accettare le situazioni della propria vita quotidiana ed esprimere quanto percepisce dei ritmi della giornata con il suo alternarsi del riposo e dei pasti, delle funzioni intestinali, della toeletta e degli altri momenti della vita. La bambola svolge il ruolo di catalizzatore di sentimenti quali la gelosia e il risentimento ed è il

³⁵ Cfr. Gicca Palli F., *La bambola. La storia di un simbolo dall'idolo al balocco*, Firenze: Nardini editore, 1990.

³⁶ Cfr. www.cilibertoribera.it/indexRICORDI%20D'INFANZIA.htm, 5 giugno 2012.

“sostituto” più prossimo al quale il bambino possa manifestare tenerezza o con il quale possa esprimersi a modo proprio in ruoli e atteggiamenti sempre più complessi³⁷. I rapporti trasferenziali diretti con la bambola esprimono i rapporti con i genitori e l’ambiente e quelli indiretti si esprimono in situazioni create dall’immaginazione nelle quali il bambino liquida la propria angoscia sentendosi più grande della bambola e attribuendosi poteri mirifici sugli esseri e sulle cose³⁸.

Una delle più importanti ricerche scientifiche sulle bambole è stata svolta all’Università Justus Liebig di Giessen, nella Germania occidentale, e l’oggetto era: “Il valore di gioco delle diverse bambole esistenti”.

Furono effettuate osservazioni sul gioco di bimbe di quattro anni con tredici bambole diverse. Le osservazioni avvennero nell’ambiente naturale in cui vive la bambina e non si cambiò ambiente durante tutto il periodo di osservazione. La mamma era sempre presente nell’appartamento; la studentessa che svolgeva la ricerca non interferiva nei giochi. Tutte le tredici bambole erano estranee alla bambina fino al momento dell’osservazione. Ogni bambola era messa ogni volta a disposizione per due giorni diversi perché la bambina potesse giocare con essa e veniva ritirata ad osservazione ultimata. La durata dell’osservazione si protraeva per circa un’ora al giorno.

Il gioco delle bambine di quattro anni con undici delle tredici bambole fu prevalentemente un gioco di ruolo. Solo con un

³⁷ Cfr. Sutton-Smith B., *Nel paese dei balocchi. I giocattoli come cultura*, Molfetta: La meridiana, 2002.

³⁸ Cfr. Perego D., *Piccola enciclopedia del gioco: giochi, giocattoli, tempo libero, gioco e scuola*, op. cit., p.81.

bambolotto munito di dispositivo per bere e con una bambola dai lunghi capelli il gioco di ruolo mutò presto in un gioco di pura attività.

I risultati essenziali della serie di osservazioni sono stati che le bambine di quattro anni osservate sviluppavano molto bene un gioco complesso, poliedrico ed esente da interferenze servendosi di piccole e leggere bambole di stoffa, con gli arti che permettevano movimenti pendolari. Queste bambole provocavano inoltre intensissimi rapporti sentimentali. Il gioco con bambolotti di media dimensione, più pesanti e non di tessuto, è consistito principalmente nell'aver cura di loro. Questo rapporto di gioco non era multiforme ed affettuoso come quello che i bimbi avevano dimostrato verso le bambole di stoffa.

Preparare le bambine attraverso il gioco delle bambole al futuro ruolo di madre, oltre che a permettere loro espressività di sentimenti, è nella prassi corretta dal punto di vista psicologico e pedagogico. Resta il problema che nella società moderna la scelta dei ruoli maschile e femminile, anche per quello che riguarda l'educazione dei figli, sta diventando sempre più ambigua e intercambiabile, per cui ci si chiede se alla fine, quando la bambina sarà adulta, tutto questo gioco educativo servirà a qualcosa³⁹.

1.2 Il giocattolo educativo.

Il giocattolo educativo - didattico, composto di materiale semistrutturato, permette l'esplicarsi di un gioco con un tasso di maggiore creatività e libertà individuale rispetto al "giocattolo-consumo". Non contenendo in sé l'inizio e la fine del gioco stesso, è

³⁹ Ivi, pp. 82-85.

in grado di stimolare la personalità e le potenzialità di ciascun fruitore, a condizione però che venga inserito in un contesto relazionale capace di valorizzarlo. La presenza, l'impegno e la disponibilità dell'adulto a partecipare all'attività ludica insieme al bambino migliorano l'incontro di quest'ultimo con l'oggetto di gioco che, durante il processo di crescita, lo aiuta a esplicitare le proprie capacità fantastiche, oltre che manuali⁴⁰.

Già i bambini ateniesi, nelle loro scuole, costruivano mosaici con tessere triangolari e quadrate; mentre i maestri romani insegnavano la storia ai loro allievi facendo rappresentare drammaticamente gli avvenimenti del passato e facevano apprendere l'alfabeto servendosi di lettere fatte di biscotti.

Bisogna attendere il XV secolo, con l'invenzione della carta, per vedere comparire le prime produzioni di giochi didattici, formati da un percorso da compiere, gettando due dadi, secondo i numeri che escono.

Nell'educazione dei principi assumono grande importanza i giochi militari e a questo scopo vengono costruiti soldatini di legno, di piombo e d'argento. Queste ultime per i nobili, le seconde per i borghesi e le prime per i popolani che potevano acquistare anche soldatini stampati su grandi fogli di carta da ritagliare e incollare sul cartone.

Nel XVII secolo le carte e le tavole di gioco tipo oca hanno una grande diffusione per lo studio della storia, delle lingue, della geografia e di altre materie. Per trovare qualcosa di nuovo, dobbiamo arrivare a Froebel, secondo il quale "i giochi dell'infanzia sono il germe della vita; perché l'uomo si sviluppa e si manifesta

⁴⁰ Cfr. Kaiser A., *Genius ludi: il gioco nella formazione umana*, op. cit., pp. 53-54.

internamente in questa età. Tutta la vita dell'uomo ha la sua sorgente in questo periodo e se essa è serena o triste, tranquilla o agitata, feconda o sterile, se essa porterà alla pace o alla guerra dipende dalle attenzioni più vive che si avranno per questa fase". Al fine di procurare la serenità e la gioia nei primi anni, Froëbel inventa un materiale d'insegnamento costituito da oggetti divisi in cinque doni destinati ai primi esercizi del bambino:

- la palla, che rappresenta l'unità e, se unita ad altri simili, la molteplicità;
- la sfera, il cubo e il cilindro, utili per conoscere i contrasti;
- il cubo diviso in otto parti uguali, per acquisire il rapporto tra la parte e il tutto;
- il cubo diviso in 8 parallelepipedi rettangolari, simili a mattoncini di cui il bambino potrà servirsi per le sue costruzioni,
- il cubo diviso in 27 cubi, tre dei quali sezionati in due prismi e tre in quattro prismi, per migliorare le capacità manuali del bambino.



"I 5 doni di Froëbel", www.psicoped5b.blogspot.it/2008_01_01_archive.html

Egli propone il suo materiale sotto forma di giocattolo, basandosi sul principio filosofico di offrire al bambino l'occasione di conoscere, in modo semplice e accessibile alla sua comprensione, i principi fondamentali della fisica e della metafisica.

Si dovrà attendere la seconda metà del XX secolo per trovare la riproduzione su scala ridotta degli oggetti usati dagli adulti: auto telecomandate, lavatrici, frigoriferi⁴¹.

2. Tradizione e innovazione: tra sport e giochi di una volta

Nella nostra società vi sono due grandi categorie ludiche: i giochi sportivi istituzionali, che appaiono regolamentati dalla società, e la classe dei giochi sportivi tradizionali.

Entrambe queste tipologie di gioco hanno una logica interna e una logica esterna. La prima è definita nella scienza motoria come “il sistema dei tratti pertinenti di una situazione motoria corrispondente⁴²”; in essa le relazioni tra i giocatori sono caratterizzate da tre criteri fondamentali:

- il rapporto con lo spazio,
- il rapporto di comunicazione motoria con gli altri
- la contro-comunicazione.

La logica esterna è formata dall'intreccio tra gli elementi che circondano il gioco e il mondo personale del giocatore; può essere

⁴¹ Cfr. Froëbel F., *L'educazione dell'uomo e altri scritti*, Firenze: La Nuova Italia editrice, 1960.

⁴² Cfr. Staccioli G, *Il gioco e il giocare. Elementi di didattica ludica*, op. cit., p.178.

individuale, ovvero legata ai singoli giocatori e alla percezione che essi hanno di sé all'interno di un determinato contesto, o sociale, legata al valore che la cultura dà all'attività ludico motoria che il giocatore sta compiendo⁴³.

Gli sport presentano tre aspetti caratteristici: sono situazioni motorie, competizioni regolate e confronti istituzionalizzati, ovvero c'è sempre una società che detiene le regole. Le regolamentazioni sono comuni a tutti i partecipanti allo stesso gioco e quindi un giocatore può confrontarsi con un altro anche in un luogo lontano dal suo paese di origine. Una delle caratteristiche degli sport è rappresentata dalla funzione degli spettatori; il gioco sportivo che ha regole esplicite consente a chi non gioca di comprendere cosa sta avvenendo in campo e permettere di discutere sul gioco che si è visto giocare⁴⁴.

Le possibili relazioni che si ritrovano nei giochi sportivi appartengono a sei diverse categorie:

- i giochi 1/esclusivi individuali, cioè i giochi dove una o più persone giocano in forma individuale, come nel gioco del cerchio o nel salto con la corda;
- i giochi 1/esclusivi di gruppo, sono quelli nei quali i giocatori si mettono assieme per raggiungere uno scopo comune cooperando per realizzare un compito: come in molti *New Games*, nei quali un gruppo di bambini decide un compito comune senza che vi siano avversari;

⁴³ Ivi, p. 179.

⁴⁴ Ivi, p.191.

- i giochi *n*/esclusivi di individui, dove ogni partecipante gioca da solo, come quando un bambino gioca a *Palla a muro* senza la presenza di compagni;
- i giochi *n*/esclusivi di individui. Questo modello è caratterizzato da una gara in parallelo (a staffetta) o da percorsi con prove varie;
- giochi 2/esclusivi di individui, cioè i duelli individuali come avviene nel gioco delle biglie o giochi di attacco e di difesa;
- giochi 2/esclusivi di gruppo, cioè i duelli dove un gruppo si confronta con un altro come a *Palla prigioniera*⁴⁵.

I giochi sportivi non istituzionalizzati hanno alcune caratteristiche che li avvicinano agli sport e altre che li distinguono da essi. Come gli sport possiedono uno statuto regolamentare, ma si tratta di uno strumento che può essere modificato dagli stessi giocatori. Anche il rapporto con lo spazio, con il tempo e con gli oggetti è meno rigido e più aderente all'ambiente dove si svolge l'attività, al tempo a disposizione dei giocatori e ai materiali a disposizione⁴⁶. I giochi di tradizione, chiamati anche piccoli giochi, non sono preparatori agli sport, ma hanno una natura diversa; l'elemento più interessante che rende i primi irriducibili ai secondi è dato dalla presenza di tratti originali che si ritrovano esclusivamente fra le attività non istituzionalizzate⁴⁷, come le interazioni fluttuanti e il doppio contratto ludico. Quest'ultimo determina nei giocatori una situazione di ambivalenza, ovvero essere contemporaneamente alleato e avversario della squadra in cui si gioca. Inoltre i giochi di una volta venivano

⁴⁵Ivi, p. 196.

⁴⁶ Ivi, p. 194.

⁴⁷ Ivi, p. 195.

costruiti direttamente dai bambini con i materiali che c'erano a disposizione e la fantasia diventava la materia prima.

Nei giochi di tradizione possiamo trovare due grandi categorie:

- il duello simmetrico, che è rappresentato da una forma di scontro dove i contendenti hanno compiti uguali o molto simili. Un esempio è il gioco de *Le barriere*, nel quale i componenti di un'equipe devono catturare tutti gli avversari, in modo da formare un'unica squadra.
- il duello dissimmetrico che mette a confronto due gruppi, dove i sistemi dei ruoli sono molto differenti e quindi i compiti dei giocatori dei due gruppi non sono necessariamente uguali. Questo si può trovare nel gioco *Guardie e ladri*, dove solo il gruppo delle guardie può inseguire i ladri e non viceversa.

Tra le relazioni possibili in un gioco, si possono individuare quelle di tipo esclusivo o ambivalente. Nel primo caso la regola impone al giocatore un ruolo relazionale unico, cioè essere avversario o alleato di altri; le relazioni ambivalenti, invece, sono caratteristiche di quei giochi nei quali un partecipante può avere due ruoli relazionali diversi all'interno di una stessa sequenza di ruoli.

Questa suddivisione dei giochi motori si articola in comunicazioni relazionali stabili o instabili, a seconda che il ruolo di un giocatore si mantenga fisso per tutto il gioco o a seconda che le regole impongano dei cambiamenti. Una relazione instabile si ha quando un giocatore si trova a mutare atteggiamento nei confronti di un altro o di un'altra squadra nel corso di una stessa partita, come avviene in *Palla seduti*, dove chi è alleato in un certo momento può diventare un avversario. Una relazione instabile permutante si ha quando alcuni elementi legati al ruolo sociomotorio cambiano in

maniera regolata e sistematica; una relazione instabile convergente si ha quando il cambiamento delle relazioni avviene in maniera irreversibile, come nel gioco *Ohé pastore*, dove le relazioni sono in partenza di tipo “uno contro tutti” e al termine del gioco risultano essere “tutti contro tutti”. Si ha invece una relazione instabile fluttuante quando le modificazioni relazionali sono legate a interazioni individuali e casuali dei giocatori⁴⁸.

L’ambivalenza è una caratteristica tipica dei giochi tradizionali; infatti in nessuno sport è consentito che un giocatore di una squadra passi nella squadra avversaria per farla vincere, in tutte le partite vige il principio di fedeltà; il cambio di alleanza, quando avviene, circola solo come accordo sotterraneo e viene considerato riprovevole e punibile secondo regolamento. Relazioni di tipo ambivalente si hanno anche nei giochi paradossali, dove i giocatori sono allo stesso tempo legati da una relazione di solidarietà e da una relazione di rivalità; in essi nessuna alleanza è definitiva⁴⁹.

⁴⁸ Ivi, p. 196-197.

⁴⁹ Ivi, p. 199.

SECONDO CAPITOLO

Sicilia: terra ricca di giochi popolari.

1. La ricchezza dei giochi tradizionali siciliani

La tradizione, la memoria del passato, le piccole cose di ogni giorno sono ciò che consentono il rinnovarsi del ricordo e permettono che rimangano cose nostre, che nostre non sono state in passato⁵⁰.

Negli ultimi decenni il modo di divertirsi, l'impiego del tempo libero, la socialità stessa hanno subito una vera e propria metamorfosi. Per socialità si intende l'esigenza di comunicare, di confrontarsi con gli altri, di socializzare le proprie esperienze, di fare attività insieme ad altre persone. L'uomo consumistico d'oggi è solo tra la folla, mai fuso con gli altri, incapace di vera comunicazione; la sua realtà è fortemente connotata da individualismo e dalla mancanza di una dimensione sociale. Diversa era la realtà di qualche anno fa, quando differenti rapporti economici, lavorativi, culturali, interpersonali permettevano un modello di vita di tipo fortemente sociale. La gente passava gran parte della giornata insieme agli altri, improvvisando giochi, racconti e danze. I giochi di una volta, espressione suprema e più evidente dello spirito sociale di quel tempo, venivano anche detti "giochi poveri", proprio per l'esiguità dei mezzi necessari per la loro

⁵⁰ Cfr. Lo Sciuto G., *I giuochi del passato con note storiche, letterarie e scientifiche*, Palermo: Sigma edizioni, 1998, p. 3.

realizzazione, per l'eccessiva facilità e la straordinaria immediatezza della loro espressione. Ma questa povertà diventa immensa ricchezza se consideriamo i valori profondi che essi racchiudono, quali la semplicità, la modestia, l'amicizia e il rispetto della persona altrui⁵¹.

Nei giochi di una volta, la creatività e l'ingegno faceva sì che in una società povera si costruiva con i materiali che c'erano a disposizione, ma la fantasia restava la materia prima. Così la bambola era di pezza, come la palla, la macchinina era un carrettino di tavola con quattro ruote pure in legno, prima che arrivassero i cuscinetti a sfera⁵².

Senza attrezzi sofisticati e senza opuscoli illustrati per le istruzioni sull'uso, i ragazzi della prima metà del secolo passato riuscivano ad inventare tutto quello che gli giovava per trascorrere, senza annoiarsi, le ore che gli restavano dopo aver fatto i compiti assegnati dal maestro. Questi ragazzi erano i più tenaci riciclatori, e non lo sapevano; ma sapevano come trasformare tutto quello che gli capitava tra le mani per giocarci⁵³. Grazie anche alle attività svolte dai genitori, i ragazzi con mezzi di fortuna e con arnesi essenziali, creavano gli oggetti più diversi, delle cose che la loro fantasia sapeva trasformare nei giocattoli desiderati e che non potevano comprare in un negozio, o che non esistevano in nessun negozio⁵⁴.

I ragazzi in età prescolare e scolare o gli adolescenti potevano guardare, e poi imitare, i giochi dei più grandicelli o degli adulti nelle piazze o strade di scarso traffico di allora. I giochi di quei ragazzi

⁵¹Cfr. Turano P., *Calabria a memoria d'uomo. Giochi, proverbi, modi di dire, passatempi serali dei nostri nonni*, Cosenza: Editoriale Progetto 2000, 1988, pp. 11-12.

⁵² Cfr. www.arte26.it/tradizioni_giochi, 7 giugno 2012.

⁵³Cfr. Ventura P., *A che giuoco giocavamo. Momenti ludici dei ragazzi della prima metà del secolo scorso*, Biancavilla: Collana Biancavilla, 2006, p. 20.

⁵⁴ Ivi, p.21.

potavano adattarsi a varie età e non dipendevano da regole precise o numeri fissi di giocatore⁵⁵.

Lo spazio scelto, o obbligato, per raduni e giochi, era quello antistante alle vecchie porte che spesso restavano chiuse per settimane intere, con quei catenacci di ferro arrugginito, scorrenti in anelli a forma di omega, fissati alla meno peggio al legno con due o tre chiodi per ogni buco⁵⁶.

Alcuni giuochi si potevano svolgere indifferentemente per strada o in cortile, altri, abbisognando di ampi spazi, solo ed esclusivamente per strada, altri ancora, sicuramente più raccolti, necessitavano semplicemente del cortile⁵⁷. La maggior parte delle strade avevano la loro naturalità, che era il terreno nudo e crudo: con le pietre, le fosse che si trasformavano in *urne* quando pioveva, le ortiche, che crescevano alle radici delle case, e il muschio sui muri, che lasciavano vedere le pietre e i mattoni⁵⁸. C'erano quelle più tranquille, meno frequentate, dove i passanti erano più rari, impercorribili dai carretti per la presenza di scalini; e chi vi abitava doveva sopportare il vocìo, e a volte le grida, gli urli di piccoli scatenati che inventavano tanti motivi di divertimento⁵⁹. Oggi le strade sono quasi tutte asfaltate e con i marciapiedi pavimentati e tranne qualche eccezione non sono più di "polvere e pietre", e cosa decisamente diversa, non sono più sporche e con montagnole di spazzatura a far bella mostra di sé in qualche angolo ben definito, ma

⁵⁵ Cfr. Lo Sciuto G., *I giuochi del passato con note storiche, letterarie e scientifiche*, op. cit., p. 11.

⁵⁶ Cfr. Ventura P., *A che giuoco giocavamo. Momenti ludici dei ragazzi della prima metà del secolo scorso*, op. cit., p. 14.

⁵⁷ Cfr. Lo Sciuto G., *I giuochi del passato con note storiche, letterarie e scientifiche*, op. cit., p. 17.

⁵⁸ Cfr. Ventura P., *A che giuoco giocavamo. Momenti ludici dei ragazzi della prima metà del secolo scorso*, op. cit., p. 17.

⁵⁹ Ivi, p. 15.

sono, al contrario, ingombre di autoveicoli di ogni taglia, colore, funzione, tutti parcheggiati in doppia e tripla fila.

I cortili non sono più quelli di una volta; quando risultano trasformati, il più delle volte, hanno perduto il loro arco d'ingresso, abbattuto o allargato per consentire il parcheggio al loro interno degli onnipresenti autoveicoli. Se avevano il portone d'ingresso in legno, raramente risulta in buono stato, il più delle volte non esiste più da un pezzo. Taluni che non avevano il portone ora hanno un cancello metallico più o meno artistico, a difendere dai ladri il facile accesso⁶⁰.

Pian piano, crescendo, si usciva dal solito cortile e si accedeva ad altri vicini. Talora erano intere squadre che si trasferivano da un cortile all'altro. Si intrecciavano nuove amicizie, si collaborava nei giochi, se ne apprendevano di nuovi o i vecchi si giocavano con varianti che i nuovi venuti introducevano; spesso nascevano rivalità e spesso la disciplina di squadra imponeva interruzioni di rapporti che duravano tuttavia per poco o talvolta veri e propri stati di competizione che rasentavano lo scontro fisico. Ne nascevano solidarietà di gruppo e antagonismo che portavano a forme di autodisciplina e talvolta di sana competizione con i gruppi opposti⁶¹.

I giochi erano veramente tanti: spesso si cominciava con uno e poi si passava ad un gioco diverso, a secondo del numero dei presenti che cresceva e decresceva continuamente; o più semplicemente il primo era venuto a noia e si passava ad un terzo, ad un quarto. Nel gruppo, anche se nessuno voleva ammetterlo, c'era un capo, colui che aveva più carisma o che, più semplicemente, era il più robusto e, spesso, era lui a decidere a che giuoco si dovesse giocare, che era

⁶⁰ Cfr. Lo Sciuto G., *I giochi del passato con note storiche, letterarie e scientifiche*, op. cit., 1998, p. 17.

⁶¹ Ivi, p. 6.

quello nel quale egli era più bravo. E correndo, si cadeva e le ginocchia si sbucciavano. Se l'infortunio era stato provocato dall'intervento pesante di un compagno di giuoco, c'era, a volte, il ricorso frignante alla mamma, ma, più spesso, uno scambio di accuse, di spintoni e perfino di qualche pugno: accusato e accusatore si *sciarriaunu*, c'erano scaramucce insignificanti che i compagni sedavano subito, interessati a continuare il gioco⁶².

In ogni gioco, per decidere chi iniziava, si designava tutto con la "conta", varia e differente secondo le età, il sesso e il gioco. Nella prima età, specialmente tra bambine, il conto si fa sillabando canzonette e filastrocche, e per ogni sillaba accentata dall'uso toccando in giro sul petto ciascuno dei giocatori e delle giocatrici, così che colui o colei, sul quale cade l'ultima sillaba, va sopra, o sotto, ovvero fuori i pericoli del giuoco, secondo quello che è stato deciso innanzi. Tra fanciulli, quando si giocava in due, si faceva *paru e sparù*, ovvero ogni ragazzo decideva pari o dispari, con le dita indicava un numero e in base alla somma uno dei due vinceva. Quando invece si giocava in molti, *si spaisci*: i ragazzi si ponevano in cerchio, tutti nello stesso momento stendendo il braccio col pugno chiuso, e abbassandolo, aprono uno, due, o più o tutte le dita della mano. Si contavano le dita aperte e si iniziava a contare, a partire da quello che è stato stabilito il primo; il ragazzo, cui tocca per sorte quest'ultimo numero, è quegli che deve principiare il giuoco⁶³.

Dal punto di vista educativo e pedagogico, i giochi tradizionali portano il bambino alla scoperta di valori importanti per la loro crescita quali la competizione, lo spirito di imitazione, il rispetto delle

⁶² Ivi, p. 16.

⁶³ Ivi, p. 20.

regole e degli altri, lo scambio di ruoli all'interno di un gioco. Non meno importante è l'elemento emozionale, inteso come piacere di far parte di un gruppo, di partecipare al gioco, di sentirsi protagonista della gara, di mettersi alla prova e di riuscire a superare le difficoltà.

Dal punto di vista culturale questi giochi portano i bambini a conoscenza di epoche passate e li spingono allo scambio di opinioni con persone più anziane a cui possono ritrovarsi più vicini. Inoltre aiutano i bambini a trovare autonomamente forme di aggregazione e gioco, da poter riprodurre in qualsiasi ambiente, senza attrezzature e strutture particolari⁶⁴.

2. Da “U truppiettu” a “U lazzu”: i giochi siciliani della prima metà del Novecento.

Come appena detto nel paragrafo precedente, i giochi di una volta venivano costruiti direttamente dai bambini con i materiali di riciclo, che si trovavano in casa, nelle vecchie officine o per strada. I giochi che andrò adesso a descrivere hanno questa caratteristica, ovvero fatti con legno, lacci, gesso, noci, materiali facilmente reperibili.

U truppiettu era una sorte di antenato della trottola, fatto in legno e con una punta rudimentale di ferro; era il re dei giochi e presupponeva un'autentica arte nella preparazione. Era corredato di un'“*allazzata*” (una comune cordicella) che si arrotolava nel pizzo (*amuscula*), punta sottile in ferro che veniva inserita alla base del *truppiettu* per garantire una migliore scorrevolezza.

⁶⁴ Cfr. www.uisp.it/parma/?contentId=65, 14 giugno 2012.

L'*allazzata* si avvolgeva strettamente nella *muscula*, e via via salendo lungo il *truppiettu* arrivava fino a circa metà del *truppiettu* stesso.

All'altra estremità l'*allazzata* era annodata, e in qualche caso corredata a sua volta da una cordicella di pelle per garantire una migliore presa all'atto del lancio, che veniva effettuato col massimo della forza. Occorreva che la trottola fosse leggera e non saltellasse, e quindi nel forellino, prima di introdurre la punta di ferro si metteva un po' di sterco di mucca, che fungeva da ammortizzatore; non era raro il caso che le migliori trottole disponessero di una punta appositamente preparata da provetti maniscalchi, in acciaio e con la punta arrotondata.

Tenendo con una tecnica particolare in mano u *truppiettu*, il ragazzo tirava con forza l'*allazzata*, producendo la massima velocità di rotazione; a quel punto si udiva la caratteristica *lapuniata*, sorta di fischio dovuto alla vibrazione⁶⁵.

Si giocava in vari modi:

- *tuornu*: si segnava con la punta della trottola, con un chiodo o un pezzo di latta un cerchio in mezzo alla strada e in centro si puntavano dei soldi o bottoni o sassolini. Dopo aver fatto la conta, il primo iniziava a "tirare", raccoglieva la trottola in mano mentre essa stava in equilibrio e la rimandava contro gli oggetti da allontanare dal cerchio. I più abili erano i mancini che, facendo girare la trottola al rovescio, riuscivano meglio a colpire gli oggetti con la punta di ferro e a spingerli molto lontano. Ogni colpo dato con la trottola via via che si raccattava

⁶⁵Cfr. Arezzo M., *Una Ragusa da amare. Quel favoloso secolo scorso: gli svaghi*. Ragusa: Mimi Arezzo editore, 2004, pp. 122-123.

da terra era chiamato *nasbrùscia*. Guadagnava i soldi (o bottoni) chi era riuscito a spingerli fuori del cerchio.

- *O sinnu*: si faceva una riga per terra, vi si poneva una moneta, o un oggetto qualsiasi, e i due giocatori dovevano spingerlo con la trottola; uno in un senso e l'altro dalla parte opposta.
- *A viva e a morta*: un ragazzo chiedeva a un compagno: *Ma runina viva o na morta?*(Me la dai una “viva” o una “morta?”). Se questi voleva dare la “viva”, doveva far girare la propria trottola perché l'altro la colpisse al volo. Chi dava la “viva” diceva: *Se arura, arurapittia*(Finché dura, dura per te), per dire: potrai colpirla finché non si ferma. Se invece concedeva la “morta”, doveva lasciare la trottola per terra, spenta. A volte le trottole venivano spaccate; se resistevano e portavano i segni dei colpi ricevuti, venivano dette scherzosamente *culapasta* (colabrodo)⁶⁶.



“*U truppiettu*”, immagine personale.

⁶⁶Cfr. Uccello A., *Il volo degli aquiloni. La liturgia del gioco nei paesi del Siracusano*, Palagonia (Ct): Accademia dei Palici, 1999, pp. 29-30.

Per il gioco chiamato *U ziccu* occorre non solo i soldi, ma anche un *mastru*, costruito da un dischetto un poco più piccolo di una pedina della dama, ricavato da una *rasta* di piatto, accuratamente portato alla forma circolare a furia di un lungo e abile strofinamento su una superficie ruvida e raspante; un campo di giuoco perfettamente livellato e liscio, e un *palancuni*.

Il *palancuni*, che ha ricavato il nome da *palanca*, cioè denaro, era una qualsiasi grossa moneta, di quelle non più in circolazione, di diametro intorno a tre centimetri, alla cui superficie della faccia del retro veniva asportata ogni asperità, con strofinio paziente, e spesso doloroso, su un pisolo di pietra lavica prima, e successivamente anche su un pezzo di marmo, su cui occorreva sputare ripetutamente per assicurare una buona lubrificazione che agevolasse il movimento di avanti e indietro, impresso con i polpastrelli delle dita che, per un movimento maldestro, potevano finire e strofinare sulla superficie ruvida del pisolo, con relativo *smangiamento*.

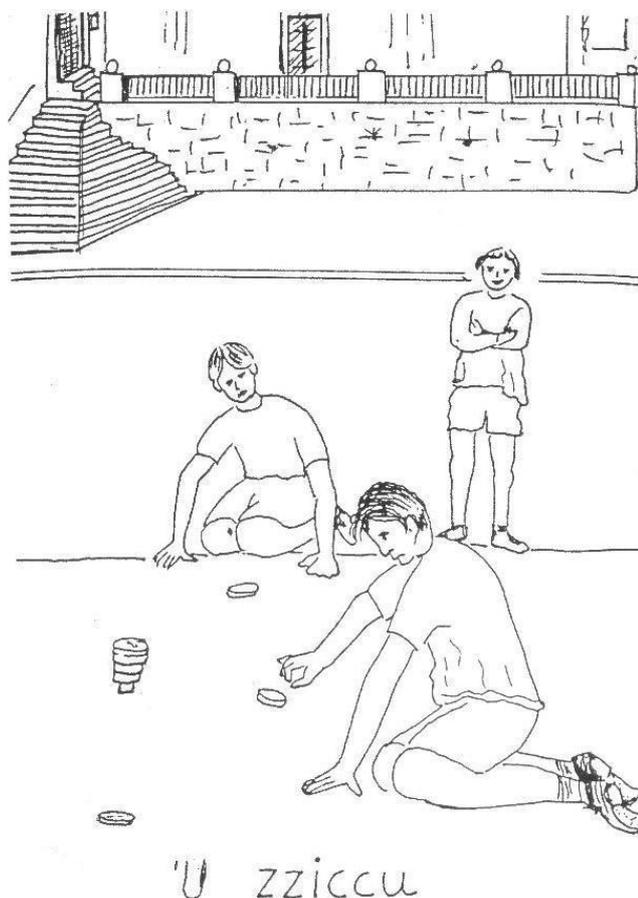
La leva di spinta del *palancuni* era il pollice, rattenuto, prima dello scatto, dal polpastrello del dito medio o dell'indice. I meno esperti usavano, come leva di spinta, l'indice o il medio, appoggiati, prima dello scatto, sul polpastrello del pollice⁶⁷.

I soldi in palio si impilavano sul *mastru*, e poi a seconda dell'estensione del campo, fatta la solita conta, si cominciava a giocare, a *ziccare*, partendo da distanze di 100/150 metri.

Il colpo migliore, e sognato, era quello con il quale il *palancuniziccatto* andava a colpire il *mastru*, lo faceva uscire dolcemente sotto la pila, in modo che tutti i soldi si potessero

⁶⁷ Cfr. Ventura P., *A che giuoco giocavamo. Momenti ludici dei ragazzi della prima metà del secolo scorso*, op. cit., p. 75.

depositare sul *palancuni*. Più spesso l'impatto era disordinato, non calibrato: il *mastru* schizzava via, ma le monetine si sparpagliavano; le monetine più vicine al *palancuni* venivano incamerate, le altre, più vicine al *mastru*, restavano a disposizione degli altri tiratori che cercavano di inserire il proprio *palancuni* tra il *mastru* e le monete, con la precauzione di non allontanare il *mastru*, lasciando il malloppetto all'avversario più vicino⁶⁸.



Bambini che giocano a "U zziccu", Ventura P., *A che giuoco giocavamo. Momenti ludici dei ragazzi della prima metà del secolo scorso*, op. cit., p. 76.

Nel gioco *Pugnucutugnu* i ragazzi, tenendosi per mano, si disponevano in cerchio e uno di essi, correndo all'esterno del

⁶⁸ Ivi, p. 77.

cerchio⁶⁹, diceva: “*Pugnucutugnu, stupugnu a ccu cci u rugnu, ci u rugnu a mmemugghieri, cci ù rugnurirarrerì*”⁷⁰. A questo punto il bambino soffiava sul pugno come a scaldarlo, e poi toccava la spalla di un compagno che scappava in senso inverso. Chi dei due, correndo all'esterno del cerchio, raggiungeva per primo il posto lasciato vuoto, lo occupava, mentre l'altro compagno restava fuori e il gioco proseguiva⁷¹. Chi per tre volte non riusciva a occupare il posto lasciato vuoto veniva condannato a una penitenza, che era scelta dal gruppo.

Anche le ragazze facevano questo gioco, ma lo chiamavano Madama Dorè; le regole erano le stesse, ma le ragazze in cerchio cantavano: “*Ah quanti bedifigghi madama Dorè li voli maritari, a cuèca i voli rari madama Dorè a cu li voli rari*”. In coro, poi, chiamavano ad alta voce ognuna un nome di proprio gradimento e a quel punto, la ragazza che girava attorno al cerchio, doveva riuscire ad inserirsi nel posto vuoto, prima che si richiudesse⁷².



Bambini che giocano a “*Pugnucutugnu*”, immagine personale.

⁶⁹ Cfr. Arezzo M., *Una Ragusa da amare. Quel favoloso secolo scorso: gli svaghi*, op. cit., p. 127.

⁷⁰ Cfr. Uccello A., *Il volo degli aquiloni. La liturgia del gioco nei paesi del Siracusano*, op. cit., p. 18.

⁷¹ Ivi, p.19.

⁷² Cfr. Arezzo M., *Una Ragusa da amare. Quel favoloso secolo scorso: gli svaghi*, op. cit., p.127.

Nel gioco *E Nuci*, fatto in casa o sui marciapiedi, si disponevano le noci, due per ogni partecipante, in senso orizzontale (*si mùrunu inuci*, alla lettera “si murano, si alzano a muro le noci”), con una certa abilità per fare coincidere le sporgenze dei canti dell’una noce con le rientranze dell’altra in modo che stiano in equilibrio: ogni coppia viene detta *u micchiru o u chicchiru*. Ogni *micchiru* si disponeva attraverso la strada, alle distanze di un centimetro circa l’uno dall’altro. In genere si lanciava (*si tira*) una noce (*u bbaddu*) dal punto dove erano poste le noci in fila (*a-ffilera*). Chi lanciava la propria noce si preoccupava di oltrepassare (*arruniari*) i *bbaddi* di chi aveva “tirato” in precedenza perché, quando tutti avevano terminato, iniziava a colpire direttamente le noci, riprendendo il proprio *baddu* da terra, chi lo aveva lanciato più distante. Se sorgevano dubbi, si procedeva a misurare le rispettive distanze fra i due che si contendevano la precedenza. Tutti i *micchira* che si riuscivano via via a far cadere, venivano vinti.

A volte si giocava lanciando la noce da una decina di metri dal posto dove erano “murati” i *micchira* (il punto stabilito si chiama *miercu*). Via via che si lanciava la propria noce (*si tira*) dal punto segnato, ogni ragazzo faceva in modo che il proprio *bbaddu* oltrepassasse le noci in fila senza colpirle.

Successivamente ognuno procedeva a tirare direttamente sulle noci riprendendo il proprio *baddu* da terra. A volte si puntavano vicino a ogni *micchiru* anche dei soldi, che venivano vinti insieme alle noci.

Prima di iniziare il giuoco si faceva la conta per stabilire chi doveva dare l’avvio. Se qualcuno diceva per primo: *caca!* acquistava il diritto di procedere per ultimo, chi dice: *prima ro caca!* era

penultimo, ecc. Chi dice: *mànciu*, rinunciava a fare il suo tiro e aveva diritto di raccogliere le noci che restavano, quando si esauriva il turno. Se nessuno diceva: *mànciu*, e restava qualche *mìcchiru* all'impiedi, si faceva *ncapuarunu o ncapu a ddui*: in questo caso ognuno aggiungeva uno o due *mìcchira* e il giuoco iniziava. Se restavano molto *mìcchira*, si tornava a "tirare" da capo senza aggiungere più noci (*si torna ro miercu*).

Se a volte sorgeva confusione e qualcuno cominciava a gridare: *allappa allappa!* tutti si facevano sotto cercando di portare via più noci possibili in mezzo a un'enorme baraonda.

Chi perdeva poteva impegnare il proprio *bbaddu* chiedendo: *Cu mi fa ncapu ò bbaddu?* Se qualcuno era disposto, prestava la puntata al compagno, che doveva riuscire a rifarsi e a restituire il prestito, altrimenti perdeva tutto. Subito dopo la conta era solito fare un giuramento (*si ggiura*): si stendevano, uniti, l'indice e il medio della mano destra, si voltavano tre volte le dita baciandole ora dal tergo ora dall'interno, e si ripeteva: *Cu para para, cu mpincimpinci, cu scappa scappa*, per significare che nessuno avrebbe potuto avanzare recriminazioni se *u baddu*, nel suo percorso, si fosse imbattuto in qualsiasi ostacolo involontario: un sasso, un piede, ecc..

Chi assisteva al giuoco, a volte, cercava di fare sbagliare chi "tirava" alle noci: faceva le corna con le dita della mano, oppure ripeteva *tacchi i sola eccianteddi*, tacchi di suola e tramezze. Oppure *iàutu u culu e bbàscia a manu*, alto il sedere e bassa la mano, in modo forse che la mano strisciava per terra e il tiro risultava sbagliato. Queste formule avevano carattere di iattura.

La noce particolarmente oblunga si chiamava *gghialluoncu*; la noce vuota, che non è giunta a maturazione e che veniva esclusa dal

gioco, era detta *vacanti*: aveva il gheriglio (*u spicciu*) secco o fradicio, e nel gioco si chiamava anche *bballunieddu*; la noce malescia, che con difficoltà si spogliava del guscio, era detta *stigghiusa*⁷³.

Adesso i pochi bambini che ci giocano ancora, hanno sostituito le noci con i turaccioli delle bottiglie di birra, coca cola, aranciata. I turaccioli vengono “murati” uno sull’altro. Quello che si adopera come *bbaddu* viene riempito di piombo o d’altro materiale per renderlo più pesante.

Il gioco delle noci è detto in Messina *A sparari*, a Torre di Faro *A pedi vanni*, in Borgetto e altrove *A la filera*. E’ alquanto diverso e lo si pratica, oltre che con le noci con mandorle, noccioli di albicocca, che vengono disposte, a una a una, ritte contro un po’ di polvere in linea retta, col vertice in su, e non a *mìchiru*. La noce con cui si tira, oltre al nome di *bbaddu*, assume quello di *mastra*⁷⁴.



Bambini che giocano a “*E noci*”, www.usalentinu.it/giochidimenticati3.html

⁷³ Cfr. Uccello A., *Il volo degli aquiloni. La liturgia del gioco nei paesi del Siracusano*, op. cit., pp. 23-25.

⁷⁴ Cfr. Pitre G., *Giuochi fanciulleschi siciliani*, Bologna: Forni editore, 1883.

Il gioco *A rota*, che da altre parti era chiamato *u cerchiu*, era formato da una ruota il cui diametro variava a secondo della provenienza, in base cioè dell'oggetto da cui esse erano state prelevate per diventare un giocattolo, un oggetto di trastullo. Il più diffuso nelle strade siciliane degli anni cinquanta era un cerchio di ferro proveniente da una vecchia *conca* di rame, un braciere ormai messo da parte, usurato dagli anni e dall'azione lenta ma inesorabile del fuoco della carbonella che aveva riscaldato la casa dei nonni e dei bisnonni.

Queste *conche* avevano il bordo esterno rinforzato da un cerchio di ferro che, in caso di rottamazione, restava appeso ad un *cavigghiuni* incastrato tra due *ntustuni* della stalla, mentre la parte ramosa un giorno era stata consegnata all'uomo del *ramuvecchiu*, un ambulante che andava in giro su un *carrammattu*, con il tetto di tela cerata, carico della mercanzia più varia utile alle donne di casa, che preferivano barattare piuttosto che comprare, potendo scegliere tra spagnolette, ditali, cartine di aghi, imbuti, bicchieri, ecc..

Il ferro non si prestava al baratto, valeva poco, perciò quel cerchio, prima o poi, finiva nelle mani del figlioletto o del nipotino che voleva avere, anche lui, come i suoi compagni, la sua ruota per gareggiare per le strade del quartiere.

La ruota si muoveva sul terreno girando, e per andare avanti era necessario spingerla, colpendola nella parte posteriore, con una bacchetta di legno che era buona anche per determinare la direzione con colpetti laterali. Questa bacchetta andava bene per i cerchi di legno, più leggeri, ma per le ruote di ferro quasi tutti i ragazzi ricorrevano al *chiaccu*, un attrezzo di robusto ferro filato, piegato nell'estremità inferiore prima ad angolo retto e poi ad arco, in maniera tale che potesse abbracciare il ferro della ruota.

Il *chiaccu* abbracciava, spingeva e direzionava la ruota, facendole affrontare salite, superare gradini, scavalcare pietre, piccole e grosse, e quando il terreno si presentava in discesa fungeva da freno: bastava ruotarlo lievemente e fargli abbracciare la parte interna della ruota. Con la bacchetta di legno queste manovre risultavano più complesse, meno efficaci, più lente, ma possibilissime: si trattava di pigliarci la mano.

Il *chiaccu* dei ragazzi più perfezionisti possedeva un requisito che si può definire salvamano: l'estremità che andava impugnata veniva ripiegata sia per offrire una presa più agevole e un maggior controllo, sia, soprattutto, per evitare che la punta del manico, a lungo andare, si mangiasse il palmo della mano, producendo dapprima una *papula* e poi anche una leggera ma fastidiosa escoriazione, inconvenienti che si evitavano con il ripiegamento della parte terminale.

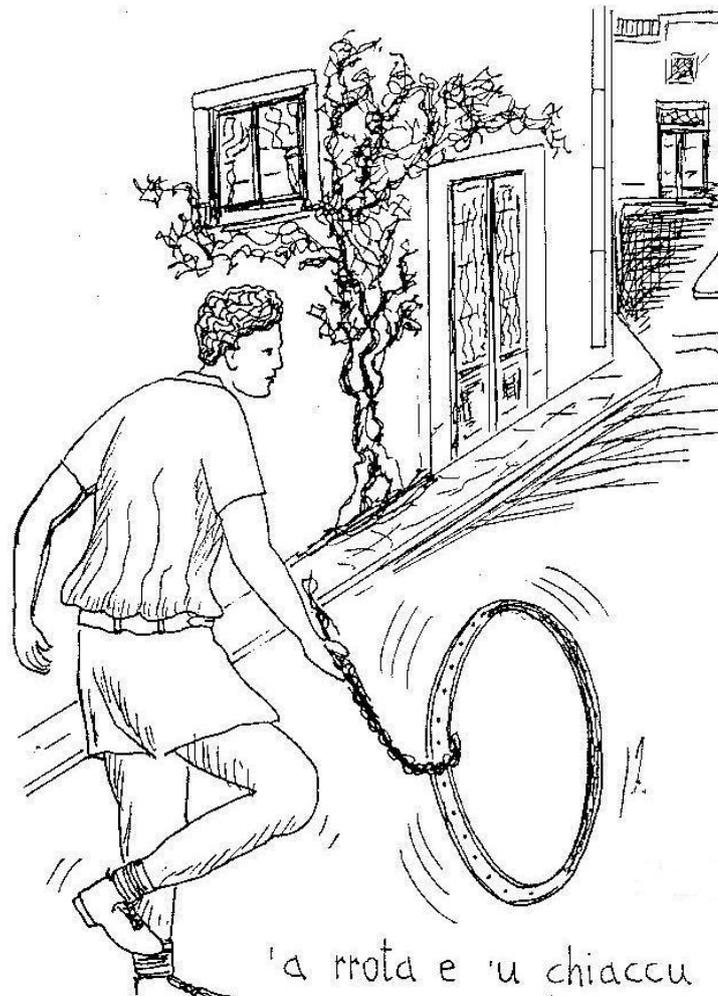
Il cerchio di ferro presentava però un inconveniente: conservava una fessura nel punto in cui i due estremi si toccavano, non ritenendosi indispensabile una saldatura per la funzione primaria.

Lo spazio tra i due estremi costituiva sempre un impiccio al *chiaccu* che, qualche volta, ci s'infilava, interrompendo la corsa della ruota che, fermandosi di botto davanti alle gambe del pilota, a volte ne provocava una rovinosa caduta⁷⁵.

Quando le biciclette cominciarono a circolare più numerose e qualcuna, per vecchiaia o per danni irreparabili riportati in un incidente, veniva accantonata, diventava preda di un ragazzino che smontava la ruota anteriore, più libera, la svestiva di copertone e

⁷⁵ Cfr. Ventura P., *A che giuoco giocavamo. Momenti ludici dei ragazzi della prima metà del secolo scorso*, op. cit., pp. 113-114.

camera d'aria, staccava i raggi con relativo mozzo, e si faceva la sua bella ruota che si prestava ad essere spinta con la bacchetta di legno, la quale poteva scorrere nella concavità sede della camera d'aria e dei bordi interni e ferrati del copertone⁷⁶.



Bambino che gioca “A rrota”, Ventura P., *A che giuoco giocavamo. Momenti ludici dei ragazzi della prima metà del secolo scorso*, op. cit., p. 115.

Ne “A li quattrucantuneri” si giocava in cinque, di cui quattro si mettevano agli angoli di una stanza o di un cortile e uno al centro⁷⁷: i quattro dovevano scambiarsi di posto, a due a due, senza che il

⁷⁶ Ivi, p. 116.

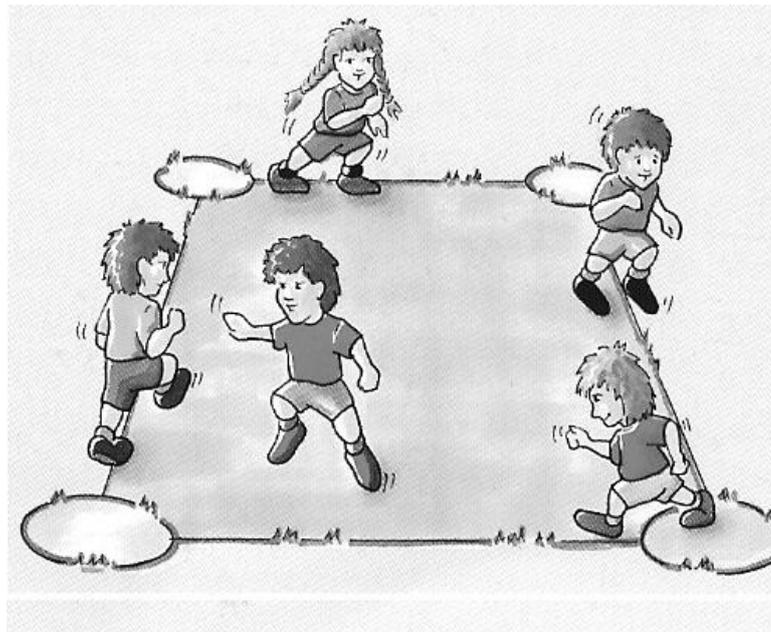
⁷⁷ Cfr. Pitre G., *Giuochi fanciulleschi siciliani*, op. cit..

ragazzo del centro riuscisse ad occupare una delle postazioni abbandonate prima dell'altro; in questo caso al centro andava il giocatore rimasto senza *cantunera*, e il gioco ricominciava⁷⁸.

Questo gioco viene anche chiamato *A scancialocu* a Catania, *A cantunera* a Cianciana e *A stagna la riti* a Catenanuova. In quest'ultima, in provincia di Enna, tra due giocatori con lo scambio del posto si ripetevano i seguenti versetti:

Giocatore 1.- Stagna la riti, colpu di siti, comu si cura la sita?

Giocatore 2.- Ccu li mazzi, ccu li cuti, e li forfici pizzuti⁷⁹.



Il gioco "A li quattrucantuneri", www.lenciclopedia.it/quattro-cantoni.html

Due legni, uno più corto e uno più lungo, una grossa pietra erano gli strumenti essenziali e sufficienti a tenere impegnati per ore due ragazzi nel gioco de *I frusciddi*.

⁷⁸ Cfr. Arezzo M., *Una Ragusa da amare. Quel favoloso secolo scorso: gli svaghi*, op. cit., p. 126.

⁷⁹ Cfr. Pitre G., *Giuochi fanciulleschi siciliani*, op. cit., p. 272.

La pietra, in messo alla strada, costituiva *a stacca*, la base, il punto di riferimento da cui partiva il giuoco e a cui ci si doveva avvicinare nei rilanci.

Il ragazzo che aveva in mano il giuoco, impugnava il legno lungo con il quale colpiva, con forza e la perizia di cui disponeva, il legno corto, tenuto con l'altra mano e lasciato libero al momento giusto, con una certa maestria e sincronismo, in maniera che l'impatto avvenisse ad una certa altezza, per spedire il legno più corto il più lontano possibile, meglio se al di là dell'avversario. Se questi, infatti, fosse riuscito ad afferrare al volo il "proiettile", avrebbe conquistato il diritto di fare giuoco: le parti si sarebbero invertite.

I due combattenti venivano chiamati battitore il ragazzo che, accanto alla pietra, impugnava il legno lungo (in seguito solo lungo), e lanciatore colui che, ad una certa distanza, aspettava il legno corto (in seguito solo corto), lo raccoglieva e lo rilanciava verso la base, cercando di farlo arrivare vicino alla *stacca*. È evidente che solo il battitore poteva accumulare punti che, ogni volta, equivalevano a quanti lunghi avrebbe contato tra la pietra e il sito in cui era andato a finire il corto, o per un lancio sbagliato, o per una frustata indovinata. La mano passava all'avversario quando tra corto e *stacca* la distanza fosse inferiore alla lunghezza del lungo.

Vincitore sarebbe risultato colui che avesse raggiunto il punteggio fissato; poi si poteva ricominciare daccapo per la rivincita.

L'impatto del lungo contro il corto, per la classica frustrata, non riusciva sempre perfetto: un colpo dato verso una estremità, conferiva al corto un movimento rotatorio, lasciandolo cadere a pochi centimetri dalla *stacca*, con relativa cessione della mano.

Ai frusciddi ci giocavano ragazzi e ragazze, anche in coppie miste, ma più spesso *masculiccumasculi e fimminiccupimmini*. C'era differenza tra il modo di colpire delle donne e quello degli uomini; le prime solevano tenere il corto in alto, sopra la testa, e questa posizione non permetteva di imprimere forza sufficiente per effettuare un buon lancio; gli uomini preferivano colpire tenendo i legni bassi e lateralmente; praticamente le une tiravano *a nna 'nsupra*, gli altri *a nna 'nsutta*. Il secondo metodo si dimostrava di gran lunga molto più efficace; si raggiungevano distanze maggiori sia per la forza che il braccio destro poteva trasferire al bastone perché partiva da più lontano, ma anche perché la probabilità di colpire il corto al centro erano maggiori.

L'abilità del battitore si misurava non solo dalla distanza che sapeva far superare al suo corto, ma specialmente per saperlo intercettare quando questo veniva rilanciato, e scagliarlo lontano con una gagliarda frustata⁸⁰.



Bambini che giocano a "I frusciddi", Ventura P., *A che giuoco giocavamo. Momenti ludici dei ragazzi della prima metà del secolo scorso*, op. cit., p.63.

⁸⁰ Cfr. Ventura P., *A che giuoco giocavamo. Momenti ludici dei ragazzi della prima metà del secolo scorso*, op. cit., pp. 61-62.

La forma più comune del gioco *A latrì e sbirri* è che i giocatori si sorteggiano e si dividono in due squadre: una di ladri e l'altra di birri. I ladri, essendo di sera, vanno a nascondersi di qua e di là; i birri si mettono in cerca di loro per catturarli. Vedendosi scoperti, i ladri si danno a precipitosa fuga e i birri dietro. Se vengono raggiunti, alla *sbarra* ricevono dei colpi di zimbello; se toccano la *sbarra* senza esser presi, diventano birri essi, e i birri ladri, e così ricomincia il giuoco. Il mastro è asilo sicuro; chi lo tocca prima che vi giungano i birri è salvo, altrimenti è legato e condannato ad avere stirate le braccia⁸¹.

In Borgetto, nel mettersi in via per la ricerca dei ladri, il capo giuoco, che in quel momento fa da caporale dei birri, domanda al alta voce: *E ccà?* (quasi voglia sapere se siano là vicino i ladri appiattati) e gli altri rispondono, una volta: *gnursi*, e una volta: *gnirnò*, fino al punto che dovendosi pigliar la corsa ed inseguire i ladri, il capo grida: *Ad iddi! Ad iddi!*

In Avola i ladri si nascondono a uno a uno in varie cantonate, e si vanno scambiando di tratto in tratto i posti, mentre gli altri si affaticano a sorprenderli per via prima che tocchino l'asilo. Chi ha l'imprevisto di lasciarsi cogliere, diviene sbirro ed il vincitore lo sostituisce dell'asilo.

In Calatafimi dopo che il ladro è lasciato libero, torna a fuggire e ad essere perseguitato dal birro. Il nostro giuoco torna a fuggire e ad essere perseguitato dal birro⁸².

⁸¹ Cfr. Amministrazione comunale di Messina, Assessorato ai servizi sociali, XIII Quartiere; associazione per il rispetto e l'osservanza universale dei diritti dell'uomo e delle libertà fondamentali, *Torniamo a... giocare: riscoperta di usi e tradizioni popolari*, Messina: Patrocinio: assessorato regionale dei Beni culturali e ambientali e della Pubblica istruzione, 1982.

⁸² Cfr. Pitre G., *Giuochi fanciulleschi siciliani*, op. cit., pp. 312-313.



Bambini che giocano a “Latri e sbirri”, immagine personale.

Nel gioco della *Ria*, detto anche *U campanaru*, si gioca in due o più persone usando un sasso o un pezzo di mattonella a forma piatta. Questo gioco è formato da dieci caselle numerate, messe in fila, quattro singole e sei parallele e a due a due. Si gioca mettendo o tirando il sasso nella prima casella, poi con un piede solo si salta, e quando si arriva alle caselle parallele si salta mettendo giù contemporaneamente i due piedi; arrivati alle ultime caselle si deve ritornare indietro, allora si salta girandosi e si fa ritorno come all'andata saltando. Al ritorno ci si ferma nella casella con il sasso e, senza mettere il piede a terra solo nella casella singola, si raccoglie il sasso. Poi si continua tirando il sasso nelle altre caselle. Chi sbaglia a mettere i piedi e chi tocca le linee col piede deve passare il gioco all'avversario; naturalmente quando uno tira il sasso e non va nella

casella giusta, deve sempre il gioco all'avversario. Vince chi arriva prima alla fine, cioè con il sasso fino alla casella numero dieci⁸³.



La ria, www.blog.mammenellaete.it/slider/speciale-giochi-il-gioco-della-campana/

Nel ragusano e nel modicano era solito praticare “*U scinni e ‘ncravacca*”, gioco svolto da squadre di quattro o cinque ragazzi⁸⁴. Uno chiudeva nel pugno quattro bruscoli o fili di paglia: due più lunghi e due più corti, e mostrandone i capi superiori pari pari, ne faceva scegliere uno per uno a quattro che prendevano parte a questo giuoco; i due a cui toccavano in sorte i fili più corti dovevano fare da giumenti: uno curvato, tenendo le mani puntate al muro, l'altro con la testa sulle natiche di quello; gli altri due dovevano cavalcarli e chiedere: *Chi dici ‘a vacca?* e finché non avevano in risposta: *Scinni e ‘ncravacca*, non potevano muoversi. Se perdevano l'equilibrio, e non si reggevano a cavallo, toccava a loro a star sotto (*ppuzzare*)⁸⁵.

⁸³ Cfr. Amministrazione comunale di Messina, Assessorato ai servizi sociali, XIII Quartiere; associazione per il rispetto e l'osservanza universale dei diritti dell'uomo e delle libertà fondamentali, *Torniamo a... giocare. Riscoperta di usi e tradizioni popolari*, op. cit.

⁸⁴ Cfr. Arezzo M., *Una Ragusa da amare. Quel favoloso secolo scorso: gli svaghi*, op. cit., p. 124.

⁸⁵ Cfr. Uccello A., *Il volo degli aquiloni. La liturgia del gioco nei paesi del Siracusano*, op. cit.

Talora il gioco si faceva tra sei: tre asini e tre asinai. Gli asini che avevano speranza di trarsi il peso d'addosso rispondevano: *Staia!* e in questo caso gli asinai dovevano star li piantati come chiodi. Qualora però gli asini volevano riposarsi un momento, alla domanda: *Chi dici* ecc. rispondono: *Scinni* ecc. e allora gli asinai scendono, corrono, e poi di nuovo a cavallo.

Lo stesso gioco veniva fatto recitando la celebre filastrocca:

Tri tritri
Quattrufimmini a 'n tari;
'nu tari aruciaruci,
quattrufimmini e 'nanuci;
e a nuci è dura dura,
quattrufimmini e 'na mula,
e a mula appizza cauci,
quattrufimmini e 'na fauci;
e a fauci metilinu,
quattrufimmini e 'n parrinu,
e u parrinurici missa
e s'affaccia 'a barunissa;
'a barunissavinni l'ova,
e s'affaccia San Nicola;
San Nicola vinninucidi
*Pp'accurdari i picciridi*⁸⁶.

⁸⁶ Cfr. Arezzo M., *Una Ragusa da amare. Quel favoloso secolo scorso: gli svaghi*, op. cit., p. 125.



Bambini che giocano a “*U scinni e ’ncravacca*”, immagine personale.

Il gioco della *Fussetta* si faceva durante le feste natalizie e prende il nome anche di *Jocu a li nuciddi*.

Si scavava una piccola buca (a *fussetta*) per terra e ogni giocatore aveva a disposizione solitamente otto avellane, alcune volte sedici, di rado sole quattro, e di questa una metà viene posta da chi *tira*, l'altra metà da chi *duna*. Vinceva chi ne introduceva nella *fussetta* un numero pari, ed allora riponeva in tasca la metà e prendeva dal compagno la nuova puntata. Se il numero era dispari, egli perdeva e tutte le nocciuole andavano al compagno e questi prendeva mano nel gettare. Nel caso che le nocciuole entravano tutte nella buca, o che non ve ne entrava nessuna (*fari tutta*, o *fari vacanti*) si stabilivano patti speciali, che per ordinario si riducevano a considerare come non fatta l'una e l'altra gittata⁸⁷.

Alle volte questo giuoco si faceva *A la ziccula*; e in questo il giocatore dopo aver introdotto con la gittata nella buca quante più nocciuole possibili, aveva il diritto, se il numero era pari, di cacciarvi

⁸⁷ Cfr. Pitre G., *Giuochi fanciulleschi siciliani*, op. cit., pp. 104-105.

dentro le altre rimaste fuori, spingendovele per via si *zicchittati*. Chi non riusciva alla prova, cedeva la mano al compagno e, se anche lui incespicava, tornava il primo e così via. Vinceva chi riusciva a compiere l'introduzione nella buca. Quando il numero delle noccioline gettate era dispari, la precedenza nel dare *zicchittati* spettava alla parte contraria⁸⁸.



Il gioco della “Fussetta”, www.classe20balvano.blog.it/31.html

Un elastico di 3-4 metri con i capi cuciti assieme, tre giocatori e uno spazio aperto erano gli strumenti necessari per il gioco de “*Lu lazzu*”. Lo scopo era calpestare l’elastico, creando una propria sequenza di movimento, senza lasciarselo sfuggire, né sbagliare mossa, fino ad altezze sconosciute. Due giocatori tenevano l’elastico, mettendosi in mezzo ad esso e tenendolo allargato con il corpo; il terzo giocatore eseguiva una sequenza di saltelli prestabilita in successione. La stessa sequenza doveva essere ripetuta a diverse altezze dell’elastico: caviglie, polpacci, ginocchia, cosce, anche, ascelle e collo.

⁸⁸Cfr. Uccello A., *Il volo degli aquiloni. La liturgia del gioco nei paesi del Siracusano*, op. cit.

La sequenza più utilizzata è quella con partenza laterale a piedi pari:

- PP dentro l'elastico;
- i due piedi esterni all'elastico, ritorno PP dentro l'elastico;
- piede destro (DX) fuori e piede sinistro (SX) dentro, ritorno PP;
- piede SX fuori e piede DX dentro, ritorno PP;
- i due piedi sopra l'elastico, ritorno PP;
- dall'interno, saltellare divaricando l'elastico, ritorno PP;
- all'esterno dell'elastico divaricando le gambe;
- sempre dall'esterno, saltello e avvinare i lati dell'elastico;
- PP dentro l'elastico;
- piedi pari fuori dall'elastico⁸⁹.



Bambini che giocano a “*Lu lazzu*”, www.ilcircolovizioso08.blogspot.it/2009/06/entro-fuori-entro-pesto.html

⁸⁹Cfr. www.mammafelice.it/2009/06/10/il-gioco-dellelastico/, 3 luglio 2012.

TERZO CAPITOLO

U calacipitu: modello di tradizione ludica siciliana.

1. Aspetti storici e ludici del *calacipitu*.

L'origine del *calacipitu*, ovvero il carretto con cuscinetti a sfera, non è stata mai datata nella storia della tecnica e della società, ma probabilmente ha preceduto l'invenzione della bicicletta, proprio per la sua semplicità e "primitività". Se si considerano alcuni prototipi della primordiale bicicletta, come per esempio il "Celerifero" o "Draisienne" del 1817 dotata di una struttura lignea monotrave a cui applicarono due ruote, priva di pedali che si spingeva con i piedi, era più somigliante ad un *calacipitu* che ad una bicicletta e più probabilmente potevano derivare da una sorta di slitta o monopattino, mezzo di trasporto che per la sua semplicità forse era già stato realizzato⁹⁰.

L'idea di trasportare e di essere trasportati nasce spontanea in ogni bambino. Per realizzarla è naturale ricorrere a qualcosa di simile ai mezzi usati dagli adulti. E' così che i bambini cercavano di imitare i

⁹⁰Cfr. www.avismonopattino.it, 16 luglio 2012.

loro padri e si costruivano da soli i *calacipiti*⁹¹. Esistono due modelli di questo mezzo: il *calacipitu* campagnolo e quello di città.

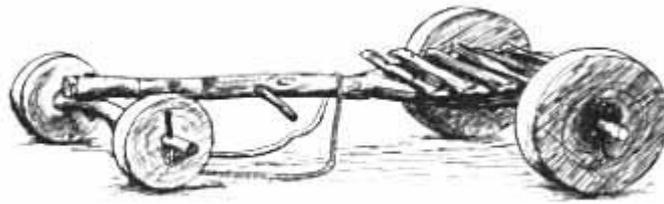
Il *calacipitu* campagnolo, detto anche *carrammatu*, è l'esemplare che i figli dei contadini si costruivano prima dell'ultima guerra. L'ideazione e la costruzione di questo mezzo richiedevano abilità tali che solo i ragazzi più grandi, se non gli adulti, potevano cimentarsi con successo in questa prova. L'uso poteva essere misto di gioco e lavoro, per il trasporto di piccole merci, perché non era così separato il mondo degli adulti da quello dei bambini e anche questa poteva essere un'occasione per imparare a lavorare. Ma soprattutto sarà stato una macchina ideale per essere trascinata sui sentieri in salita, per poi scendere con rapide corse anche per strade non asfaltate⁹².

Il materiale è interamente costituito da legno; il *carrammattu* era formato da una forcella di legno duro e robusto, tagliata a misura per fare il telaio; segmenti di tronco perfettamente circolare da cui segare due coppie di ruote: quelle anteriori, più piccole, e quelle posteriori; infine assicelle, chiodi e poco altro materiale di risulta. Inoltre bisognava scegliere due bastoni robusti validi come assali delle due coppie di ruote, che andavano fissate bene, magari con una "spina" in legno o in ferro. Grasso di scarto del maiale poteva servire come lubrificante per fare scorrere meglio le ruote⁹³.

⁹¹Cfr. www.funsci.com/fun3_it/giochi/giochi.htm#4, 16 luglio 2012.

⁹²Cfr. www.arte26.it/tradizioni_giochi, 7 giugno 2012.

⁹³Cfr. www.funsci.com/fun3_it/giochi/giochi.htm#4, 16 luglio 2012.



“U *calacipitu* campagnolo”, www.funsci.com/fun3_it/giochi/giochi.htm#4

I ragazzi di città avevano condizioni ambientali diverse e, soprattutto dopo la guerra potevano facilmente accedere a “scarti” pregiati come i cuscinetti a sfera. Materiale di risulta tecnologicamente più ricco e disponibilità di percorsi asfaltati non eccessivamente frequentati da automobili trasformarono il *calacipitu* precedente in un mezzo più veloce, presente in ogni cortile cittadino⁹⁴.

Il *calacipitu* di città era formato da:

- Manubrio, formato da un asse trasversale, identica a quella posta posteriormente alla tavola, che sporge da entrambi i lati per permettere al guidatore di direzionare il veicolo a suo piacimento, tanto con le mani da supino, quanto con i piedi da seduto. L’asse è collegato alle ruote di “direzione”;
- Perno, con dado e bullone come collegamento diretto fra la ruota e l’asse. Lo stesso perno poteva essere sostituito da un manubrio verticale di altezza variabile sia in principio di costruzione che nel tempo, per seguire la crescita del guidatore.
- Tavola, in legno mediamente larga e lunga a seconda della costituzione e delle dimensioni del passeggero, che poteva porsi supino o seduto per guidare al meglio il mezzo, mediante il manubrio posto sopra la ruota anteriore;

⁹⁴*Ibidem.*

- Ruota, una anteriore o di direzione, per orientare al volere del guidatore il veicolo, e una o due posteriori.
- Cuscinetti, composti da un perno centrale circondato da una struttura cava per accogliere le biglie in acciaio che, ruotando, permettevano il movimento dell'intero cuscinetto. Ne troviamo uno o due posteriori, incastrati all'estremità dell'asse sottostante il corpo del mezzo, e una anteriore, imperniata tra l'asse e la seconda tavola che permetteva di direzionare il veicolo⁹⁵.



“U calacipitu di città”, immagine personale.

Nella tavola veniva inchiodato un asse sporgente, che imperniava due cuscinetti e nella parte anteriore lo sterzo, con un solo cuscinetto, capace di girare a destra e a sinistra, comandato dalle mani del guidatore che era costretto a stare accovacciato sulla tavola. Chi preferiva una posizione più comoda, usava i piedi, appoggiati al posto delle mani, o una cordicella che funzionava da redini.

Per avanzare c'era bisogno di uno che spingesse, ma c'erano i bravi che la spinta se la sapevano dare con un piede, la qual cosa

⁹⁵ Cfr. www.epeccio.it/storia, 13 luglio 2012.

comportava l'usura della suola della scarpa e la disperazione della mamma.

Con questi trabiccoli si disputavano gare accesissime, generalmente su percorsi in pendio dove, a volte, c'era anche bisogno di frenare, e qualche *calacipitu* era stato fornito di freno a mano che agiva sulle ruote-cuscinetti posteriori.

Durante queste gare, i piloti si mettevano a pancia in giù, assumendo, senza saperlo, una posizione aerodinamica, che poi sarebbe stata oggetto di studio ed esperimenti sofisticati per la costruzione degli aerei e delle auto da corsa⁹⁶.

Il *calacipitu* è un gioco ricco di elementi tradizionali e innovativi che, intrecciandosi fra di loro, danno vita a un modello ludico unico nel suo genere.

Come i giochi tradizionali, esso viene svolto per strada e crea comunità tra i partecipanti; inoltre è, nello stesso momento, un gioco psicomotorio, in quanto mette in evidenza le capacità di destrezza individuale, e sociomotorio, perché, essendo una gara “uno contro tutti”, fa sì che i partecipanti interagiscano fra di loro.

Rispetto ai giochi del nuovo millennio, esso ha delle caratteristiche innovative, come la manualità, la creatività con cui viene costruito, i materiali di recupero che vengono utilizzati e, infine, ha delle regole fluide, cioè sono i partecipanti stessi che le decidono e possono cambiarle di continuo.

Nel corso degli ultimi anni in Italia, e in particolare in Sicilia, sono state organizzate varie manifestazioni che hanno visto la partecipazione di vari *calacipiti* che hanno sfilato per le vie delle città.

⁹⁶Cfr. Ventura P., *A che giuoco giocavamo. Momenti ludici dei ragazzi della prima metà del secolo scorso*, op. cit., pp.21-22.

Nel 2010 l'associazione Anas zonale di Collesano con il patrocinio del Comune e dell'Istituto comprensivo di Collesano hanno organizzato la “*Cursa di carruzzuna*”, ovvero una gara di *calacipiti* che, oltre ad essere un momento di aggregazione e di divertimento, ha avuto l'intento di trasmettere alle giovani generazioni un gioco tipico di altri tempi, con relative tecniche di ideazione, costruzione, gara, partecipazione e sfida nei confronti del proprio avversario.

La manifestazione si è svolta lungo le vie principali della città con la partecipazione di 40 concorrenti di età compresa tra i 9 e i 71 anni, suddivisi in tre categorie. Al vincitore, Daniele Scandina, è stato consegnato un trofeo in ferro realizzato da una ditta locale, mentre a Davide d'Anna, vincitore della categoria Miglio Carruzzuni Allestito, un trofeo di legno raffigurante un *carruzzuni*. (mettere nota con sito)

Dal 2010 ad oggi, a Ragusa, si sono svolte tre manifestazioni dedicate ai giochi di una volta, in particolare ai *calacipiti* realizzati direttamente da bambini e adulti.

Il 22 maggio 2010 si è svolto in Piazza S. Giorgio, a Ragusa Ibla, il 1° memorial “Ricordando... giochi di strada di una volta”, organizzato dall'A.GE, Associazione Italiana Genitori, e dal gruppo “U calacipitu”, con lo scopo di recuperare il tempo passato e di vivere gli spazi di oggi della città in modo diverso⁹⁷. Durante questa manifestazione, che ha richiamato centinaia di persone, tra curiosi e partecipanti, e che ha voluto far avvicinare i figli ai propri genitori attraverso dei momenti ludici, sono stati riproposti i giochi di una volta con cui si divertivano, come il gioco della *ria*, *u lazzu*, *u circu*⁹⁸. (controlla giornale di ragusa, 25/05/10)

⁹⁷ Cfr. Mandalà M, *Calacipitu e dintorni.....*, in «Il Pungiglione», 28 giugno 2010, p. 3.

⁹⁸ Cfr. www.ilgiornalediragusa.it, 25 luglio 2012.

Questo Memorial, inoltre, ha previsto un concorso per i migliori *calacipiti*. Prima sono stati esposti in Piazza S. Giorgio ed esaminati da una giuria qualificata composta da Franco Cilia, Mimì Arezzo e Gianni Giannone; poi ai primi 3 classificati è stata data una coppa in ricordo. Infine i vincitori, insieme agli altri partecipanti, hanno sfilato con i loro *calacipiti* per le stradine interne della città⁹⁹.

Il 23 maggio 2011, il gruppo “U calacipitu”, di cui è presidente Giorgio Dipasquale, e l’Associazione Italiana Genitori, in collaborazione con l’assessorato allo Sport e spettacolo del comune di Ragusa, hanno organizzato la seconda edizione di “Ricordando... *Calacipitu* e giochi per tutti... come una volta¹⁰⁰”.

Ci sono stati circa quaranta iscritti, che insieme a parenti, amici e spettatori vari, hanno dato vita ad una manifestazione che ha consentito ai genitori e ai figli di tracciare un percorso ideale attraverso il filo rosso dei giochi di una volta¹⁰¹.

La Piazza San Giorgio di Ragusa Ibla era suddivisa in varie postazioni, in cui era possibile riscoprire i giochi di una volta; nella tarda mattinata si è dato vita alla mostra, e poi alla gara, di *calacipiti* costruiti da grandi e piccini. Questa giornata, ricca di divertimento e di spensieratezza, si è conclusa con la proclamazione dei vincitori; la giuria era composta da Ezio Arestia, Nello Scrofani e Emanuele Cavarra¹⁰². Primo posto al piccolo Samuele Distefano che ha “corso” su un “Ferrari”, al secondo posto Anna Saglibene che ha ispirato il

⁹⁹ Cfr. Barbagallo M., *giochi di strada di una volta*, in «La Sicilia», 24 maggio 2010, p. 40.

¹⁰⁰ Cfr. La Cognata B., *U' calacipitu, una mostra sull'amato carrettino*, in «Giornale di Sicilia», 17 maggio 2011, p. 8.

¹⁰¹ Cfr. Farinaccio M., *A Ragusa ibla i giochi di una volta*, in «La Sicilia», 23 maggio 2011, p. 16.

¹⁰² Cfr. Gambina G., “*Calacipiti*”: *grande fantasia e tanta nostalgia del passato*, in «Il Pungiglione», 25 maggio 2011, pp. 4-5.

disegno del proprio *calacipitu* all'amore, al terzo posto l'originale Marco Antoci che al suo mezzo ha applicato anche gli specchietti¹⁰³.

Il 25 aprile 2012, l'Associazione italiana per l'assistenza ai diabetici, in collaborazione col gruppo "U calacipitu", ha dedicato un'intera giornata alla salute, al benessere e al divertimento di grandi e piccini.

Nella prima parte della giornata, un gran numero di persone ha partecipato alla passeggiata della salute per le vie del territorio ibleo, alla riscoperta delle bellezze architettoniche e paesaggistiche di Ragusa Ibla e delle sue vallate adiacenti¹⁰⁴.

Nel pomeriggio, invece, bambini e adulti si sono cimentati nei giochi di una volta, con particolare attenzione al *calacipitu*, e alla degustazione dello *zanfarru*, bevanda tipica alla carrubba. Infine, l'attenzione è stata catturata anche dalla recita di poesie, detti e indovinelli in siciliano, da parte degli alunni del circolo didattico Mariele Ventre di Ragusa¹⁰⁵.

La sfilata dei *calacipiti*, tra due ali di folla, è stata emozionante perché primi ad esibirsi sono stati i bambini e poi è toccato ai loro genitori.

Il 16 giugno 2012, in occasione della festa della parrocchia "Preziosissimo Sangue" di Ragusa, i campetti dell'oratorio sono stati presi d'assalto da nonni, genitori e figli per riassaporare le atmosfere di un tempo, quelle dei giorni andati, attraverso i giochi tradizionali siciliani. La giornata è stata organizzata dal gruppo "U calacipitu",

¹⁰³ Cfr. Bocchieri D., *Ibla, «calacipitu e giochi di una volta». Giornata all'insegna delle tradizioni*, in «Giornale di Sicilia», p. 14.

¹⁰⁴ Cfr. Barbagallo M., *Passeggiata della salute a Ibla con i «calacipiti»*, in «La Sicilia», 18 aprile 2012, p. 26.

¹⁰⁵ Cfr. Bocchieri D., *In piazza per la giornata salutista tra la lotta al diabete e vecchi giochi*, in «Giornale di Sicilia», 26 aprile 2012, p. 19.

sostenuta da alcuni sponsor privati e dall'Ecipa Ragusa, ente di formazione della Cna, puntando l'attenzione sul recupero delle antiche tradizioni artigianali necessarie per realizzare i giochi di una volta¹⁰⁶.

I volontari del gruppo hanno allestito un percorso, con birilli e prove intermedie da superare; i bambini erano alla guida dei loro *calacipiti* e i genitori li spingevano per affrontare il percorso nel minor tempo possibile¹⁰⁷.

Il 10 gennaio 2012 Giorgio Dipasquale, presidente del gruppo "U calacipitu" di Ragusa, ha conseguito l'attestato di registrazione per disegno e modello del carrettino con cuscinetti a sfera dal Ministero di Roma, grazie al quale ha ottenuto l'autorizzazione a produrre e vendere modellini di carrettini costruiti con vari materiali.

2. Il nuovo *calacipitu*: il monopattino.

Il monopattino rappresenta l'evoluzione storica e ludica del *calacipitu* e ve ne sono due tipologie: quello meccanico e quello puro.

Il monopattino meccanico ha visto la sua evoluzione nel monopattino elettrico che, in tante versioni, è disponibile ai nostri giorni. Il monopattino puro invece ha prodotto due tipi di monopattino: quello ludico e ricreativo, definito *micropattino* o micro scooter, e quello sportivo e competitivo definito monopattino o, con un termine internazionale, *footbike*.

Il *micropattinosi* è diffuso verso la fine del vecchio millennio, esattamente nel 1999. È un monopattino caratterizzato da piccole

¹⁰⁶ Cfr. Martorana S., *Se il passato è racchiuso in un giocattolo*, in «Giornale di Sicilia», 19 giugno 2012, p. 28.

¹⁰⁷ Cfr. Farinaccio M., «*Calacipiti* in campo con una prova cronometrata», in «La Sicilia», 16 giugno 2012, p. 36.

dimensioni, in alluminio, pieghevole, con le ruote piccole o le micro ruote, simili a quelli dei pattini, da 100 ml fino a 200 ml di diametro. Questo *micropattino* riprende le caratteristiche dei *calacipiti* diffusi nel dopoguerra italiano, quando i ragazzi se lo costruivano con una tavola di legno e i cuscinetti industriali.

Il *micropattino* è usato prevalentemente dai ragazzi come mezzo di trasporto, ma soprattutto per fare evoluzioni acrobatiche, o *tricks*, in modo simile a quello che avviene con lo skateboardo con la BMX. Questo tipo di attività prende il nome di *kick scootering*.



“*Micropattino*”, www.curiosando708090.altervista.org/micropattino-anni-90/

Il *footbike* è un'evoluzione del classico monopattino con le ruote simili a quelle delle biciclette. I modelli di *footbike* più diffusi hanno le ruote di dimensione diversa tra di loro, quella posteriore può variare dai 16 ai 24 pollici ma può anche arrivare a 26 o 28 pollici, cioè della stessa dimensione di quella anteriore che può variare dai 26

pollici per i modelli off-road tipo mountain bike, fino a 28 pollici per i modelli di strada.

I materiali usati variano da modello a modello, sono disponibili telai in acciaio, alluminio e anche in carbonio¹⁰⁸.



“Kickbike”, www.kickbikeamerica.com/mrktng/shop.html

Gli ultimi quarant’anni, in Italia e in Europa, sono stati caratterizzati da varie manifestazioni ed eventi di cui il monopattino è stato protagonista, coinvolgendo non solo bambini ma anche molti adulti.

Nel 1970 venne organizzata a Cervinia una prima 24 ore di monopattino. Una performance da guinness dei primati, uno spettacolo unico nel suo genere che raccolse il favore non solo del pubblico, ma anche degli operatori turistici, dei media, degli sponsor e soprattutto degli intrepidi partecipanti.

¹⁰⁸ Cfr. www.wikipedia.org/wiki/Monopattino, 30 luglio 2012.

Le cronache riportano che le squadre erano generalmente composte da cinque atleti più un capitano non concorrente, il monopattino era ovviamente artigianale e una limitazione prevedeva l'utilizzo di ruote con diametro non superiore ai 40 centimetri (16 pollici), l'iscrizione costava 150.000 lire, i premi erano consistenti soprattutto per i primi. Molto importanti erano i record: venivano cronometrati i giri veloci, i cinque giri consecutivi più veloci, l'atleta che percorreva più km, in solitaria.

Gli organizzatori e gli atleti diedero vita alla prima di una lunga serie di manifestazioni-competizioni endurance di monopattino che nel prossimo futuro avrebbero coinvolto anche altre realtà sportive e regionali.

Un'altra impresa in monopattino avvenne nel 1984 quando un team di cinque ragazze, di Aosta, allenate da Achille Grumolato, si spostarono in monopattino da Aosta a Roma. La squadra femminile riuscì negli anni successivi a ripetere altri curiosi tour come la Aosta-Parigi e la Aosta-Vienna.

Tra il 1985 e il 1986 venne disputato quello che fu definito non ufficialmente il primo Campionato Italiano di Monopattino costituito da cinque appuntamenti: il primo a Cava dei Tirreni, 10 ore, poi Cavour, 4 ore, quindi Cortemilia 10 ore, poi Aosta dove per la prima volta la gara venne ridotta a 8 ore e infine Cervinia con la spettacolare 8° edizione della 24 ore. I primi vincitori di questo importante evento furono i ragazzi della Fasciolo sport di Aosta capitanati da Franco Dario e Mario Arancio che produsse i monopattini campioni d'Italia.

Nel 1987 l'AVIS, l'Associazione Volontari Italiani del Sangue, organizzò la sua prima gara di monopattino della durata di 6 ore. A questo punto il monopattino sembrava maturo e pronto per diventare

una disciplina sportiva vera a propria. Così tra il 1987 e il 1988 si discute per istituire la F.I.Mo., la Federazione Italiana Monopattino, con lo scopo di riunire in'unica organizzazione le varie realtà locali sparse tra la Valle d'Aosta, il Piemonte, la Liguria e la Campania. Così nel 1988 si riuscì ad organizzare il Primo Campionato Nazionale di Monopattino ufficiale.

Purtroppo negli anni a seguire una serie di problemi organizzativi incominciarono a indebolire il movimento. Infatti la F.I.Mo. incontrò altri problemi anche per l'organizzazione del campionato del 1990, che sfumò e al suo posto furono organizzate alcune gare di monopattino sparse qua e là per il Piemonte e la Valle d'Aosta, ma questa stagione rappresentò un duro colpo per il monopattino e per i progetti che gli atleti e gli organizzatori avevano fatto in questi ultimi anni.

Nel 2001, grazie a un boom incredibile di micromodelli pieghevoli, trasportabili, super leggeri, il monopattino è tornato a scorazzare su tutte le strade del mondo con tanto di cronache e leggende metropolitane che narrano di difficili convivenze tra indisciplinati monopattinatori e inflessibili forze dell'ordine.

E' proprio in questo anno che l'IKSA, l'International Kicksled and Scooter Association, che raccoglie i membri rappresentanti i paesi in cui si pratica lo sport del monopattino e del Kicksled, ovvero un bi-pattino per scivolare rapidamente sul ghiaccio, propone il primo campionato europeo di monopattino, o meglio la prima Scooter EuroCup, termine con cui si può internazionalmente indicare questo sport.

La prima Scooter EuroCup prevedeva appuntamenti in ognuno dei paesi membri dell'IKSA, ovvero Finlandia, Olanda, Germania,

Repubblica Ceca e Italia. Ogni evento era costituito da un weekend di gare, una per disciplina: la competizione Sprint, la gara sulla distanza breve tra 12 e 20 km, la gara sulla lunga distanza fino a 50 km e la gara a squadre, solitamente una staffetta sul tempo di un'ora. Essa si disputò ad Ivrea, in Italia, e fu un grande successo.

Per l'anno successivo si discusse su come chiamare il monopattino con un termine più moderno, più identificativo, che soddisfacesse tutti, perché ognuno lo chiamava a proprio modo: Monopattino, Potkulauta, Kolobezka, Autoped, Step, Trottinette. Vennero candidati una serie di nomi escludendo quelli già registrati come marchi, in particolare il marchio Kickbike, associato al produttore dell'omonimo modello. La votazione si svolse in un periodo poco favorevole e fu poco apprezzata. Fu premiato il termine Footbike, che, una volta usato, effettivamente ci si rese conto che non connotava bene tutto quello che c'era dietro al concetto di monopattino e per altri suonava come un'imitazione del più determinato Kickbike. Così ancora oggi è aperta questa discussione e nel frattempo si usa il primo e più classico termine Scooter.

Negli ultimi anni il monopattino ha subito miglioramenti significativi, sono entrate in gioco aziende che hanno realizzato dei mezzi eccellenti con soluzioni tecniche all'avanguardia, componenti di qualità, a prezzi molto competitivi. Basti pensare che fino al 2000 i monopattini erano tutti artigianali, salvo qualche modello olandese destinato però ad usi creativi. Oggi ci sono dei modelli per bambini che fanno invidia a quelli più professionali, ci sono soluzioni per tutte le necessità: dall'utilizzo ricreativo al monopattino prettamente cittadino-metropolitano dotato di tutti gli accessori indispensabili, come parafanghi, luci, cavalletto, campanello, portapacchi; dal

modello fitness al modello da competizione con componenti derivati e interscambiabili con il mercato ciclistico, ruote superleggere, mozzi e cuscinetti di alta qualità.

Questo fermento provoca grandi cambiamenti nella cultura del monopattino. In Italia, ad esempio, nel 2004 si giunge ad un cambiamento storico quando viene abolita la regola che imponeva una limitazione, un'uniformità, della dimensione delle ruote dei monopattini. Il regolamento imponeva da sempre l'uso di monopattini con ruote il cui diametro non superasse la dimensione massima di 16 pollici. Con l'aprirsi delle frontiere internazionali spesso gli atleti si sono trovati a gareggiare con monopattini con ruote di ogni dimensione e quindi in condizioni diverse. Non potendo ancora, per ragioni numeriche, differenziare le categorie si pensò di abolire ufficialmente questa regola.

Il 2004 rappresenta un anno significativo anche nella storia dello scooter mondiale perché l'IKSA ha curato l'organizzazione della prima edizione dei Campionati del Mondo di Monopattino in Repubblica Ceca. Fino a quel momento non si era ancora parlato di estendere il titolo più ambito all'intero globo, ma visto l'entusiasmo europeo e l'interesse per questo sport di Stati Uniti d'America e Australia, si è deciso di festeggiare organizzando i campionati del mondo.

Il 2005 è stato il turno dell'Italia che, grazie al successo organizzativo ottenuto nelle manifestazioni delle stagioni precedenti, grazie anche all'impegno dimostrato dagli atleti che hanno partecipato e portato il nome dell'Italia in tutta Europa, si guadagna l'onore di organizzare i Campionati Europei.

L'8 luglio 2005 ad Ivrea ebbero inizio gli European Scooter Championships che, curati in ogni minimo particolare, dopo tre giorni di gare, dopo 16 titoli messi in palio, dopo aver registrato ben 225 presenze complessive, dopo aver segnato il record assoluto di presenze ad una singola gara di campionato IKSA con 68 atleti, dopo aver registrato il record di partecipanti stranieri e aver concluso con la più bella cerimonia di premiazione mai vista ad una gara di monopattino, si aggiudicarono il titolo di miglior evento europeo IKSA.

Nel 2012 il GS IVREA ha organizzato la prima edizione italiana dei campionati mondiali di monopattino. Dopo gli ottimi riscontri ottenuti nelle edizioni internazionali dell'EutoCup, grazie all'impegno e al supporto di tanti volontari, l'edizione italiana dei mondiali di monopattino è stata riconosciuta da ThijzaBrower, direttore dell'IKSA, come la più bella e meglio organizzata¹⁰⁹.

2.1 Il monopattino in Europa.

A livello europeo il monopattino ha tradizioni diverse.

In Olanda, il paese dove è più radicata la tradizione, il monopattino tipico, autoped o step, è molto lungo, oltre i 150 cm., il manubrio è molto alto e le ruote sono da 12,5" molto piccole e tozze. È comodo per i lunghi tratti di pianura ma non va bene né per le salite né per le manovre in spazi stretti. Si pratica sin dagli anni '60, ci sono molti eventi di massa e il livello atletico non è eccezionale. In Olanda c'è un buon mercato in quanto molte persone lo usano come mezzo

¹⁰⁹ Cfr. www.avismonopattino.it, 18 luglio 2012.

ricreativo o per fitness; è abbastanza facile incontrare qualcuno che lo usa quotidianamente anche se non è facile distinguerlo in mezzo alla folla di ciclisti. Ci sono molte aziende che producono e rivendono vari tipi di monopattini, da quelli per bambini a quelli per le movimentazioni aziendali, come per esempio aeroporti o grandi stabilimenti. Negli anni '80 erano diffusi anche altri due modelli con ruota anteriore da 20" e da 28"; poi sono scomparsi per ripresentarsi vent'anni dopo e spopolare. Il numero di praticanti è il più alto in assoluto, in quanto è molto semplice prendere parte ad eventi organizzati per il monopattino, la cultura ciclistica olandese e il gran numero di piste ciclabili li favorisce molto.

In Repubblica Ceca si pratica dalla fine degli anni '60 e il modello tradizionale si chiama kolobezka, un monopattino molto corto, meno di 100 cm, basso, circa 70-80 cm, con il manubrio molto largo e le ruote da 12, 5". Questo monopattino è prodotto industrialmente e ci sono anche produttori di mezzi di alta qualità per bambini. Ultimamente si sta affermando un modello con ruota anteriore da 28" e posteriore da 20", un telaio molto leggero e rigido, un mezzo molto pronto nella guida e veloce. Il numero dei praticanti è il più elevato dopo l'Olanda, ma il livello atletico è molto alto in quanto normalmente gli atleti sono ragazzi giovani che praticano anche altre discipline a livello agonistico.

In Germania hanno iniziato a monopattinare in seguito all'apparizione dei nuovi scooters commerciali di alta qualità. I tedeschi spesso li arricchiscono con componenti di qualità su ordinazione. Il mercato non è fiorente ma la qualità è una loro prerogativa, si possono trovare facilmente telai, accessori e componenti eccellenti.

In Finlandia il monopattino è arrivato grazie a un'idea di Hannu Vierikko che, dovendo trovare un mezzo per allenarsi durante l'estate per il suo sport preferito, il kicksled, una tradizionale slitta spinta, ha realizzato il kickbike, un modello di monopattino con la ruota anteriore da 28" e posteriore da 16" che, riproducendo le dimensioni e le proporzioni del kicksled, si adattava perfettamente allo scopo.

L'invenzione fu stravolgente, nel senso che con questo mezzo, decisamente versatile e innovativo, Hannu insieme al suo amico Alpo Kuusisto hanno incominciato a girare l'Europa con la missione di diffondere questo sport e soprattutto questo scooter. A questi ragazzi va riconosciuto il merito di aver avviato un gran movimento, la loro determinazione ha fatto da volano per lo sviluppo dello sport del monopattino. Ma oltre a questi meriti, i ragazzi finlandesi si sono aggiudicati quasi tutti i meriti sportivi, infatti hanno stravinto tutte le più importanti manifestazioni, grazie anche ad una tecnica che gli altri non hanno.

Oggi il kickbike è il modello di monopattino più diffuso a livello mondiale grazie ad una fitta rete di distribuzione e ad una completa gamma di modelli che copre tutte le principali esigenze.

Il monopattino si pratica in misura minore anche in Danimarca, Gran Bretagna, Francia e Svizzera, paese quest'ultimo dove tra l'altro si sono svolte numerose gare negli anni passati, dalle prime storiche edizioni delle 24 ore che hanno visto protagonisti anche gli italiani, alle più recenti e tradizionali gare a staffetta¹¹⁰.

¹¹⁰*Ibidem.*

Conclusione

Il gioco è un'attività che coinvolge gran parte dell'infanzia; infatti, sin dalla nascita fino all'ingresso a scuola, esso rappresenta lo strumento che il bambino usa per interagire e comunicare con gli altri. Successivamente altri fattori acquistano sempre maggior importanza, ma il gioco non scompare mai del tutto. Attraverso l'attività ludica si acquisiscono dei comportamenti corretti che servono per migliorare il senso civico.

Raramente vediamo i bambini animare le strade dei nostri quartieri e molto spesso li troviamo chiusi nelle mura delle loro camerette, ipnotizzati dal computer o da programmi televisivi non adatti alla loro età.

L'epoca che stiamo vivendo, nonostante le mille sollecitazioni, ostacola la fantasia del bambino e soprattutto dimentica che il giocare è un'attività fondamentale nella sua crescita. Le grandi metropoli con i loro ritmi, le caotiche periferie, il traffico, la mancanza di spazi verdi e sicuri, stanno pian piano distruggendo la spontaneità del gioco.

In questa tesi ciò che si è voluto dimostrare, attraverso l'analisi del gioco e delle varie teorie pedagogiche del Novecento, è che i giochi tradizionali, oltre ad essere portatori di valori che nel tempo sono andati perduti, hanno elementi innovativi che nei giochi del nuovo millennio non ritroviamo, come l'utilizzo di materiali di

fortuna, trovati in vecchie officine, o la creatività che permetteva al bambino di costruirsi da sé il proprio giocattolo.

I giochi di ieri, infatti, preferivano la socializzazione; era difficile che si facessero giochi individuali ma erano tutti giochi di gruppo che prevedevano delle regole orali che tutti i partecipanti rispettavano. Nel gioco tutte le abilità venivano coinvolte: abituavano alla riflessione e alla competizione, sviluppavano l'autonomia nel bambino, erano di tipo creativo e si svolgevano all'aria aperta, erano costruiti direttamente dai bambini con materiale di recupero, erano basati sull'inventiva e sulla fantasia e richiedevano spesso forza e resistenza fisica.

Sarebbe quindi auspicabile ricominciare a divertirsi come una volta, riprendere quei giochi dimenticati, fatti per stare assieme, per usare le mani e l'ingegno, per sentirsi padrone delle strade. Il recupero dei giochi tradizionali possono migliorare la società, riportando la gente nelle strade, per un'occupazione intelligente del proprio tempo libero, in quanto i giochi di strada, favorendo l'aggregazione e il dialogo fra le persone, riescono ad attenuare e, forse, anche ad annullare la conflittualità fra le persone. Inoltre, il gioco di gruppo, non avendo alcuna distinzione di razza o religione, ben si presta ad essere uno strumento di aggregazione fra i popoli, cosa, questa, necessaria in un mondo che si appresta a divenire multietnico e, pertanto, dipendente dal dialogo e non dalla solitudine e incomunicabilità.

Infine, questi giochi forniscono ai genitori e agli insegnanti una grande opportunità: quella di scendere nel mondo dei bambini, mettersi sulla stessa lunghezza d'onda dei propri figli per comunicare con loro nel modo più piacevole... giocando.

Bibliografia

- Amministrazione comunale di Messina, Assessorato ai servizi sociali, XIII Quartiere; Associazione per il rispetto e l'osservanza universale dei diritti dell'uomo e delle libertà fondamentali, (1982). *Torniamo a... giocare: riscoperta di usi e tradizioni popolari*. Messina: Patrocinio:assessorato regionale dei Beni culturali e ambientali e della Pubblica istruzione.
- Arezzo M., (2004). *Una Ragusa da amare. Quel favoloso secolo scorso: gli svaghi*. Ragusa: Mimì Arezzo Editore.
- Avalle U., Cassola E., Maranzana M., (1999). *Cultura pedagogica: la storia*. Torino: Paravia.
- Baumgartner E., (2010). *Il gioco dei bambini*. Roma: Carocci editore.
- Becchi E., (1994). *I bambini nella storia dell'infanzia*. Roma: Laterza editore.
- Becchi E., Julia D., (1996). *Storia dell'infanzia: dal Settecento d oggi*. Roma: Laterza editore.
- Beltrame M., Beltrame E., Perego D., (1971). *Gioco e giocattoli nella vita del fanciullo*. Ivrea: Comitato italiano per il gioco infantile.
- Bettelheim B., (1997). *Un genitore quasi perfetto*. Milano: Feltrinelli.
- Bompiani E., (1971). *Io gioco, tu giochi, noi giochiamo*. Milano: Bompiani editore.

- Bondioli A., (1996). *Gioco e educazione*. Milano: Franco Angeli editore.
- Borin P., (2005). *La mano e la mente: attività educativa e manualità*. Roma: Carocci Faber.
- Busacchi A., (1992). *Alla ricerca dei giochi perduti*. Bologna: Cappelli editore.
- Caillois R., (1981). *I giochi e gli uomini: la maschera e la vertigine*. Milano: Bompiani.
- Cambi F., (2006). *Le pedagogie del 900*. Roma: Laterza editore.
- Cambi F., Staccioli G., (2007). *Il gioco il Occidente: storia, teorie e pratiche*. Roma: Armando editore.
- Chaateau J., (1961). *Il fanciullo e il gioco*. Firenze: La Nuova Italia.
- Demetrio D., Staccioli G., (1999). *Animare la mente: pensare e agire per storie e per immagini*. Torino: Il Capitello.
- Di Pietro A., (2003). *Ludografie: riflessioni e pratiche per lasciare tracce con il gioco*. Molfetta: La meridiana.
- Fink E., (1960). *Il gioco come simbolo del mondo*. Firenze: Lericci editore.
- Frabboni F., (1977). *Giocattoli e giochi didattici: l'attività ludica come apprendimento e come cultura*. Firenze: Le Monnier.
- Froëbel F., (1826). *L'educazione dell'uomo e altri scritti*. Firenze: La Nuova Italia editrice.
- Genovesi G., (1976). *Il gioco: significato dell'atteggiamento ludico nel processo educativo*. Firenze: Le Monnier.
- Gicca Palli F., (1990). *La bambola. La storia di un simbolo dall'idolo al balocco*. Firenze: Nardini editore.

- GrazziniHoffmann C., Staccioli G., (1982). *Dentro il gioco*. Firenze: La Nuova Italia.
- Huizinga J., (1983). *Homo ludens*. Milano: Il saggiatore.
- Kaiser A., (1995). *Genius ludi: il gioco nella formazione umana*. Roma: Armando editore.
- Lo Presti d'Ippolito E., (1922). *I giochi e lo sviluppo spirituale del fanciullo*. Ragusa Ibla: Criscione editore.
- Lo Sciuto G., (1998). *I giuochi del passato con note storiche, letterarie e scientifiche*. Palermo: Sigma edizioni.
- Manfrè A., Villabianca F., (1986). *Giuochi volgari e popolareschi*. Palermo: Edizioni Giada.
- Marcato P., (2000). *Gioco e dopogioco: con 48 giochi di relazione e comunicazione*. Molfetta: La meridiana.
- Neri R., (1959). *Gioco e giocattoli*. Bologna: edizioni Giuseppe Malipiero.
- Page H., (1968). *Gioco e giocattoli nei primi cinque anni*. Firenze: Giunti.
- Perego D., (1974). *Piccola enciclopedia del gioco. Gioco, giocattoli, tempo libero, gioco e scuola*. Milano: Massimo editore.
- Piaget J., (1968). *La nascita dell'intelligenza del fanciullo*. Firenze: Giunti editore.
- Pitrè G., (1883). *Giuochi fanciulleschi siciliani*. Bologna: Forni editore.
- Reali G., Barbiero N., (2002). *Il giardino dei giochi dimenticati: manuale dei giochi in via d'estinzione*. Milano: Salani editore.
- Schiller F., (1970). *Lettere sull'educazione estetica dell'uomo*. Firenze: La Nuova Italia editore.

- Spini S., (1994). *Il gioco nella vita e nell'educazione del bambino*. Bergamo: San Marco editore.
- Staccioli G., (2008). *Il gioco e il giocare. Elementi di didattica ludica*. Roma: Carocci editore.
- Sutton-Smith B., (2002). *Nel paese dei balocchi. I giocattoli come cultura*. Molfetta: La meridiana.
- Turano P., (1988). *Calabria a memoria d'uomo. Giochi, proverbi, modi di dire, passatempi serali dei nostri nonni*. Cosenza: Editoriale Progetto 2000.
- Uccello A., (1999). *Il volo degli aquiloni. La liturgia del gioco nei paesi del Siracusano*. Palagonia (Ct): Accademia dei Palici.
- Venera A. M., (2007). *L'attività ludica nell'infanzia*, in "Bambini". Bergamo: Edizioni Junior.
- Venera A. M., (2011). *Tempo di regali, tempo di giocattoli*, in "Bambini". Bergamo: Edizioni Junior.
- Ventura P., (2006). *A che giuoco giocavamo. Momenti ludici dei ragazzi della prima metà del secolo scorso*. Biancavilla: Collana Biancavilla.
- Volpicelli L., (1962). *La vita del gioco*. Roma: Armando editore.
- Winnicott D. W., (1985). *Gioco e realtà*. Roma: Armando editore.

Sitografia: siti consultati dal 14 maggio 2012 al 30 luglio 2012.

- www.arte26.it/tradizioni_giochi, 2005.
- www.avismonopattino.it, 2011.
- www.blog.mammenellaete.it/slider/speciale-gioco.il-gioco-della-campana/
- www.cilibertoribera.it/indexRICORDI%20D'INFANZIA.htm, 2006.
- www.classe20balvano.blog.it/31.html
- www.curiosando708090.altervista.org/micropattino-anni-90/
- www.epeccio.it/home.html, 9 luglio 2012.
- www.funsci.com/fun3_it/giochi/giochi.htm#4, ottobre 1997.
- www.funzioniobiettivo.it/glossadid/gioco.htm, 3 ottobre 2008.
- www.giochitradizionali.it/, 26 aprile 2005.
- www.ilcircolovizioso08.blogspot.it/2009/06/entro-fuori-entro-pesto.html
- www.infanziaweb.it/scuola/sc_gioco.htm, 2003.
- www.instoria.it/home/mariamontessori.htm, agosto 2008.
- www.kickbikeamerica.com/mrktng/shop.html
- www.lenciclopedia.it/quattro-cantoni.html
- www.libriandco.it/giochi_giocattoli/p.asp?nfile=te_il_gioco_e_il_giocattolo_nella_storia, 2012
- www.mammafelice.it/2009/06/10/il-gioco-dellelastico/, giugno 2009.

- www.psicoped5b.blogspot.it/2008_01_01_archive.html
- www.uisp.it//parma/?contentId=65 , 15 gennaio 2012.
- www.usalentinu.it/giochidimenticati3.html

Indice degli allegati

Allegato 1	p. 84
Allegato 2	p. 85
Allegato 3	p. 86
Allegato 4	p. 87
Allegato 5	p. 88
Allegato 6	p. 89
Allegato 7	p. 90
Allegato 8	p. 91
Allegato 9	p. 91
Allegato 10	p. 92
Allegato 11	p. 93
Allegato 12	p. 94
Allegato 13	p. 95
Allegato 14	p. 96
Allegato 15	p. 97
Allegato 16	p. 97
Allegato 17	p. 98

RAGUSA

«C'erano una volta i giochi di strada»

m.b.) "Ricordando..... giochi di strada di una volta".
E' questo il tema dell'iniziativa promossa
dall'Associazione Italiana Genitori e
dall'associazione "U calacipitu" in programma per
domenica 23 maggio, con inizio alle ore 9,30, in
piazza Duomo a Ragusa Ibla. La manifestazione
patrocinata dal Comune di Ragusa, Assessorato alla
Cultura, ha come obiettivo quello di far conoscere e
provare ai giovani gli antichi giochi di strada
praticati dai ragazzi diverse decine di anni fa. Per
l'occasione in piazza Duomo verrà allestita anche
una mostra storica di calacitipi.

Allegato 1, in «La Sicilia», 22 maggio 2010.

RAGUSA

Giochi di strada di una volta

m.b.) Angelo Tumino, Maurizio Distefano e Andrea Di Mauro, rispettivamente primo, secondo e terzo posto, sono i classificati finali del concorso dedicato ai "calacipiti" che si è svolto ieri mattina piazza Duomo a Ragusa Ibla. Selezionati dalla giuria composta da Franco Cilia, Mimì Arezzo e Gianni Giannone, i vincitori hanno poi sfilato con i loro mezzi dal sapore antico, raggiungendo lo scopo del gruppo "U calacipitu" che si richiama all'Age, l'associazione dei genitori presieduta da Mimmo Mandalà. Ieri mattina si è infatti svolta l'iniziativa dedicata ai giochi di strada di una volta. Non solo calacipiti ma anche la trottola con lo spago, il gioco della rìa, il gioco dell'elastico, il gioco ro circhiiu fino ad arrivare alle storiche e immancabili biglie di vetro.

"Abbiamo voluto ricordare i giochi di strada di una volta – spiega Giorgio Dipasquale, presidente del gruppo U Calacipitu - La manifestazione patrocinata dal Comune di Ragusa aveva come obiettivo quello di far conoscere e provare ai giovani gli antichi giochi di strada".

Allegato 2, in «La Sicilia», 24 maggio 2010.

CALACIPUTU E DINTORNI.....

Il 23 Maggio si è svolta in Piazza S. Giorgio ad Ibla il 1° "Memorial ricordando.....", organizzato dall'A.GE, Associazione Italiana Genitori e dal gruppo "U Calaciputu" che aveva lo scopo di far rivivere i giochi di strada di una volta. Con questa iniziativa gli organizzatori l'A.GE e il gruppo "U Calaciputu" hanno pensato di recuperare il tempo passato e di vivere gli spazi di oggi della città in modo diverso. La manifestazione ha avuto inoltre lo scopo di far giocare insieme genitori e figli, ricordando anche alcuni giovani con i quali si giocava una volta, che ci hanno lasciato prematuramente. Finalità pienamente raggiunte dalla manifestazione, considerato il notevole numero dei partecipanti, grazie all'impegno profuso dal responsabile e ideatore dell'iniziativa e del gruppo "U Calaciputu" Giorgio Dipasquale. Questo gruppo di recente costituzione si è data come finalità l'opportunità di organizzare iniziative per far rivivere per le strade e le piazze di Ragusa Ibla e Marina di Ragusa giochi con cui i ragazzi di una volta si divertivano (il gioco della rìa, il gioco dell'elastico, il gioco "rò circu", il gioco con le biglie di vetro, le gare di calaciputu e il gioco con la trottola). La manifestazione, che avuto il patrocinio dal Comune di Ragusa, prevede-



va inoltre un concorso per i migliori Calacipiti. I calacipiti prima sono stati esposti in Piazza S. Giorgio ed esaminati da una giuria qualificata composta da Franco Cilia, Mimi Arezzo e Gianni Giannone. I migliori calacipiti sono stati quelli di Angelo Tumino, Maurizio Distefano e Andrea Di Mauro che si sono classificati primo, secondo e terzo, ai quali è stata data una coppa in ricordo. Poi i vincitori insieme agli altri partecipanti hanno sfilato con i loro calacipiti partendo da

Largo Camerina e percorrendo Via Orfanotrofia, Via Tenente La Rocca arrivando fino a Piazza G.B. Marini. La prima discesa è stata fatta solo dai giovani, le altre discese sono state fatte insieme da giovani e adulti, genitori e figli. Contemporaneamente in Piazza S. Giorgio e negli spazi limitrofi si svolgevano gli antichi giochi di strada.

La festa dei giochi di una volta ha permesso inoltre di utilizzare i vari luoghi come spazi di aggregazione sociale per grandi e piccoli. Si spera che iniziative simili si possano ripetere per poter vivere i luoghi e le piazze della nostra città in modo diverso e piacevole, almeno per una giornata. A chi non ha potuto partecipare diciamo sarà per la prossima volta, "scusate il disturbo, ma abbiamo giocato anche per voi".

Mimmo Mandalà



Allegato 3, in «Il Pungiglione», 28 giugno 2010.

I GIOCHI D'UN TEMPO

U'calacipitu, una mostra sull'amato «carrettino»

●●● La seconda edizione della mostra del "calacipitu" sarà l'occasione per riscoprire giochi di una volta fatti in casa, assemblando i materiali a disposizione e usando tanta fantasia. L'iniziativa in programma per domenica mattina in piazza Duomo a Ibla, dalle 9 alle 13, è organizzata dal gruppo "U calacipitu" e dall'associazione italiana genitori in collaborazione con l'assessorato allo Sport e spettacolo del Comune. Insieme ad alcuni "calacipiti", veicoli a tre ruote artigianali che si costruivano utilizzando cuscinetti in ferro e assi di legno, un tempo utilizzati dai bambini per scivolare giù per le strade, torneranno a rivivere tra gli altri anche i giochi della "ria", il "tuppettu", il cerchio e l'elastico. "Forti del successo dello scorso anno - afferma Giorgio Dipasquale, responsabile del gruppo U calacipitu - riproponiamo l'iniziativa che affonda le radici nelle tradizioni dei nostri padri e nonni. Un modo per far conoscere ai nostri figli come si giocava una volta. Ed insieme un tuffo nel passato per invitare alla riflessione, facendo rivivere le emozioni di una volta. Chi vuole aderire all'iniziativa può contattare l'indirizzo email gruppoucalacipitu@gmail.com". (*BLC*)

Allegato 4, in «Giornale di Sicilia», 17 maggio 2011.



PICCOLI E GRANDI COL «CALACIPITU» IN PIAZZA DUOMO, A RAGUSA IBLA, NELL'EDIZIONE DELLO SCORSO ANNO DEI «GIOCHI DI UNA VOLTA»

Tutti pronti col «calacipitu» per rivivere i giochi antichi

Domenica mattina a Ibla, in piazza Duomo, ci sarà un tuffo nel passato con la «ria», il «tuppettu», il cerchio, l'elastico e altre forme di svago per i bambini finite nel dimenticatoio

GIAMPAOLO CRISCIONE

RAGUSA. I giochi di una volta. Quelli che davano modo ai bambini della provincia di Ragusa, e non solo, di esprimere le emozioni più sincere. Veri e propri voli della fantasia attraverso l'utilizzo di speciali attrezzature che si costruivano in casa, con cuscini in ferro e assi di legno opportunamente modellate.



I bambini che giocano col cerchio così come si faceva una volta

E' il caso del "calacipitu", termine dialettale intraducibile, composto da un'asse trasversale, identica a quella posta posteriormente alla tavola, adattata su tre o quattro ruote, per consentire ai più piccoli, e non solo, di dare vita, soprattutto nei centri storici delle città, a memorabili discese (e a Ragusa era molto più semplice per la speciale conformazione tutta in salita).

Il guidatore poteva direzionare il veicolo a suo piacimento, tanto con le mani ponendosi supino, quanto con i piedi da seduto. L'asse è collegato alla ruota di direzione. Dei "calacipiti" ma anche di

tanti altri giochi di una volta, come la "ria", il "tuppettu", il cerchio, l'elastico e altri ancora, si potrà rivivere la storia in occasione della seconda edizione di "Ricordando... Calacipitu e giochi per tutti... come una volta" in programma domenica 22 maggio dalle 9 alle 13 in piazza Duomo a Ragusa Ibla.

«Forti dell'esperienza ottenuta già lo scorso anno – afferma il responsabile del gruppo "U Calacipitu", Giorgio Dipasquale – abbiamo voluto riproporre l'iniziativa che affonda le radici nelle tradizioni dei nostri padri e dei nostri nonni. Un modo per far conoscere ai nostri figli come si giocava un tempo. Un tuffo nel passato che, rispetto ai tempi frenetici in cui viviamo, si annuncia davvero entusiasmante anche per via delle riflessioni a cui, ne sono certo, daremo automaticamente vita nel far rivivere le emozioni di una volta».

L'iniziativa, organizzata dal gruppo "U Calacipitu" e dalla sezione di Ragusa dell'Age, Associazione italiana genitori, presieduta dal prof. Mimmo Mandalà, si terrà in collaborazione con il Comune di Ragusa e con il sostegno di Confcommercio Ragusa. Adesioni contattando il gruppo via mail, all'indirizzo gruppu-calacipitu@gmail.com



LA MOSTRA DEI «CALACIPITI»



GIORGIO DIPASQUALE PROVA IL «TUPPETTU»

Allegato 5, in «La Sicilia», 18 maggio 2011.

RAGUSA: DOMANI MATTINA IN PIAZZA DUOMO A IBLA I «GIOCHI DI UNA VOLTA»

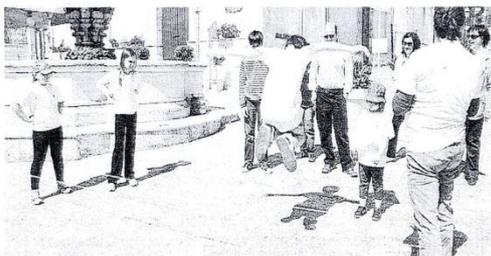
Tutti pazzi per l'antico «paloggiu»

GIAMPAOLO CRISCIONE

RAGUSA. Non mancheranno le emozioni domani mattina, in piazza Duomo, a Ragusa Ibla, quando, a partire dalle 9 e sino alle 13, rivivranno i giochi di una volta. La seconda edizione di "Ricordando... Calacipitu e giochi per tutti... come una volta" si annuncia ricca di novità. Per la prima volta, infatti, ci sarà Pasquale Bongiovanni che si esibirà con il suo "paloggiu".

Non è altro che una piccola trottole di legno, spesso costruita artigianalmente, che veniva caricata e lanciata mediante uno spago di canapa. Per fare girare "u paloggiu", meglio conosciuto in terra iblea come "tuppettu", il giocatore deve avvolgere la cordicella intorno alla strozzatura della parte superiore (riuscendo meglio se si era stati bravi a realizzare delle apposite scanalature).

Una delle estremità della cordicella va appoggiata verticalmente contro la parte della trottole su cui verrà poi arrotolata tutta la corda, orizzontalmente. Bongiovanni è uno dei principali specialisti siciliani e le sue evoluzioni si annunciano al-



IL GIOCO DELL'ELASTICO IN PIAZZA DUOMO A RAGUSA IBLA

tamente spettacolari.

Ma le novità non sono finite qua. Perché, puntando forte sull'idea di dare vita ad un momento di raccordo tra le generazioni, saranno presenti anche gli alunni di alcune classi del circolo didattico "Mariele Ventre" che reciteranno proverbi, detti e racconti in siciliano.

L'iniziativa, promossa dal gruppo "U Calacipitu" e dalla sezione di Ragusa dell'Age, Associazione italiana genitori, pre-

sieduta dal prof. Mimmo Mandalà, con la collaborazione del Comune di Ragusa, assessorato allo Sport e Spettacolo, e con il sostegno di Confcommercio Ragusa, si annuncia come un tuffo nel passato per quanti, partecipando o anche solo assistendo, vorranno rivivere le emozioni di una volta. Tra i giochi in vetrina anche alcuni memorabili come quello, ad esempio, dell'elastico. "Chi vuole - dice Giorgio Dipasquale, responsabile de "U Calacipi-

L'iniziativa del gruppo «U calacipitu» e dell'Associazione italiana genitori sarà pure caratterizzata da detti e proverbi recitati dagli alunni della «Mariele Ventre»

tu", può ancora aderire mettendosi in contatto con il nostro gruppo via mail, all'indirizzo gruppoucalacipitu@gmail.com. Vogliamo essere in tanti perché, ne siamo certi, il divertimento è assicurato".

A collaborare, per la migliore riuscita della manifestazione, anche i componenti dell'Associazione nazionale carabinieri e gli agenti della Polizia municipale del capoluogo.

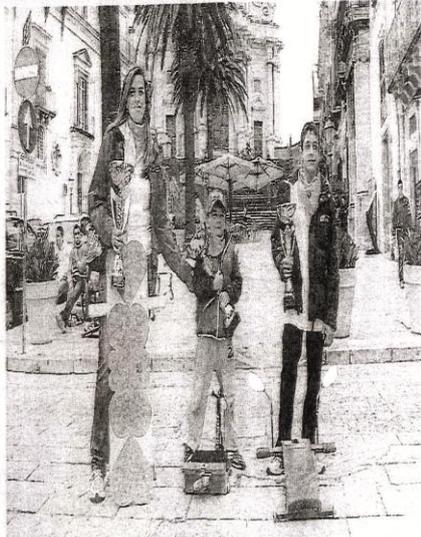
Allegato 6, in «La Sicilia», 21 maggio 2011.

Giochi di una volta **Che emozione** **girare Ibla** **sul "calacipitu"** **della memoria**

Più emozionante di un videogioco, più "vero" dell'ultima console: torna "sua maestà" il "calacipitu" e Ibla torna a respirare l'atmosfera sferragliante dei cuscinetti che graffiano l'asfalto. Nonni e genitori hanno accompagnato figli e nipotini nella riscoperta dei "giochi di una volta". Il gruppo "U calacipitu", di cui è presidente Giorgio Dipasquale, con la collaborazione dell'Associazione italiana genitori, presieduta dal professor Mimmo Mandalà, ha lasciato libero sfogo ai quaranta iscritti che si sono cimentati nella costruzione dei "calacipiti", mentre in più di trecento hanno partecipato, nonostante le avverse condizioni meteo, alla manifestazione.

Alla fine, la giuria, formata dall'architetto Ezio Arestia, dal restauratore Nello Scrofani e dal designer Emanuele Cavarra, ha decretato la vittoria di Samuele Distefano, a bordo del suo "calacipitu" rosso Ferrari. Seconda Anna Saglibene, che ha voluto ispirarsi all'amore, con un "calacipitu" contrassegnato dai cuori. Terzo posto Marco Antoci. «

Allegato 7, in «La gazzetta del sud», 23 maggio 2011.



DA SINISTRA AL PRIMO POSTO VINCITRICE ANNA SAGLIBENE, AL SECONDO SAMUELE DISTEFANO E AL TERZO MARCO ANTOCI, E IL PICCO EMANUELE SCRIBANO SUL SUO SPECIALE CALACIPITU CON I TIRANTI

C'era il gioco dell'elastico, ma anche le biglie. Il "paloggiu" e la rìa. Ma c'erano, soprattutto, i "calacipiti" che hanno dato modo ai vari partecipanti di fare sfoggio della propria inventiva. L'iniziativa andata in scena questa mattina in piazza Duomo a Ragusa Ibla, con la cornice naturale dei palazzi barocchi e della chiesa madre di San Giorgio, ha consentito ai genitori e figli, ma c'era anche qualche nonno, di tracciare un percorso ideale attraverso il filo rosso dei "giochi di una volta". Il gruppo "U Calacipitu", di cui è presidente Giorgio Dipasquale, con la collaborazione della sezione di Ragusa dell'Associazione italiana genitori, presieduta dal prof. Mimmo Mandalà, ha riscontrato l'effettiva adesione di quaranta iscritti. La giuria, formata dall'architetto Ezio Arestia, dal restauratore Nello Scrofani e dal designer Emanuele Cavarra, ha decretato la vittoria di Samuele Distefano, a bordo del suo "calacipitu" rosso Ferrari. Secondo posto per Anna Saglibene, che ha voluto ispirarsi all'amore, dando quindi vita ad un "calacipitu" contrassegnato dai cuori. Mentre sul podio, al terzo posto, è salito anche Marco Antoci che ha attrezzato il proprio mezzo di locomozione con due sfavillanti specchietti. Tra i partecipanti anche il piccolo Emanuele Scribano, appena due anni e mezzo, guidato, con un apposito "calacipitu", da papà Salvatore.

Allegato 8, in «La Sicilia», 23 maggio 2011.

GRANDI E PICCOLI si sono cimentati, ieri mattina, in piazza Duomo. I partecipanti all'iniziativa sono stati una quarantina

Ibla, «Calacipitu e giochi di una volta» Giornata all'insegna delle tradizioni

Nonostante qualche apprensione per via del maltempo, la seconda edizione di "Ricordando...Calacipitu e giochi per tutti...come una volta" si è svolta e con buon successo. L'iniziativa, promossa dal gruppo "U Calacipitu" e dalla sezione di Ragusa dell'Age, Associazione italiana genitori, presieduta da Mimmo Mandalà, ha attirato tanta gente, e non solo bambini e ragazzi. I genitori, infatti, erano i primi supporter dei figli. Una quarantina gli iscritti alla manifestazione, ma molti di più gli spettatori, i parenti e gli amici. In piazza Duomo, ad Ibla,

ieri mattina, almeno in trecento hanno partecipato all'iniziativa. La gara più attesa quella del "calacipitu". La giuria, composta da Ezio Arestia (architetto), Nello Scrofani (restauratore) ed Emanuele Cavarra, (designer), ha premiato non solo la performance, ma anche la fantasia nel personalizzare il proprio "calacipitu". Primo posto al piccolissimo Distefano che ha "corso" su un "Ferrari". Al secondo posto Anna Saglibene che ha ispirato il disegno del proprio "calacipitu" all'amore. Originale anche Marco Antoci che al suo mezzo da corsa ha ap-

plicato anche gli specchietti. Ma quest'anno, oltre alla gara di "calacipitu", c'era anche una presenza importante, quella di Pasquale Bongiovanni che si è esibito con il suo "paloggiu". Per fare girare "u paloggiu", meglio conosciuto in terra iblea come "tuppettu" o "truppiettu", il giocatore deve avvolgere la cordicella intorno alla strozzatura della parte superiore (riuscendoci meglio se si era stati bravi a realizzare delle apposite scanalature). Alla buon riuscita dell'iniziativa hanno collaborato l'Associazione Carabinieri ed i Vigili Urbani. (D'ABC)



I premiati: Anna Saglibene, Samuele Distefano e Marco Antoci

Allegato 9, in «Giornale di Sicilia», 25 maggio 2011.

“CALACIPITI”: GRANDE FANTASIA E TANTA NOSTALGIA DEL PASSATO

C'era il gioco dell'elastico, ma anche le biglie. Il “palogiu” e la rìa. Ma c'erano, soprattutto, i “calacipiti” che hanno dato modo ai vari partecipanti di fare sfoggio della propria inventiva. Da quello con gli specchietti all'altro con i cuoricini, al “calacipitu”

che riporta le insegne della squadra del cuore a quello attrezzato con due posti per dare modo anche al passeggero di condividere l'ebbrezza della velocità. L'iniziativa andata in scena questa mattina in piazza Duomo a Ragusa Ibla, con la cornice naturale dei palazzi barocchi e della chiesa madre di San Giorgio, ha consentito ai genitori e figli, ma c'era anche qualche nonno, di tracciare un percorso ideale attraverso il filo rosso dei “giochi di una volta”. Il gruppo “U calacipitu”, di cui è presidente Giorgio Dipasquale, con la collaborazione della sezione di Ragusa dell'Associazione italiana genitori, presieduta dal prof. Mimmo Mandalà, ha riscontrato l'effettiva adesione di quaranta iscritti, per quanto riguarda la costruzione dei “calacipiti”, mentre in più di trecento hanno partecipato, nonostante le avverse condizioni atmosferiche, alla manifestazione che si è avvalsa anche di una nutrita presenza di turisti provenienti da ogni parte d'Italia particolarmente interessati da queste forme di recupero

della memoria.

Alla fine, la giuria, formata dall'architetto Ezio Arestia,



dal restauratore Nello Scrofani e dal designer Emanuele Cavarra, ha decretato la vittoria di Samuele Distefano, a bordo del suo “calacipitu” rosso

Ferrari. Secondo posto per Anna Saglibene, che ha voluto ispirarsi all'amore, dando quindi vita ad un “calacipitu” contrassegnato dai cuori. Mentre sul podio, al terzo posto, è salito anche Marco Antoci che ha attrezzato il proprio mezzo di locomozione con due sfavillanti specchietti.

Tra i partecipanti anche il piccolo Emanuele Scribano, appena due anni e mezzo, guidato, con un apposito “calacipitu” attrezzato con tiranti, da papà Salvatore.

Allegato 10, in «Il Pungiglione», 25 maggio 2011.

IN PIAZZA DUOMO A IBLA LA MOSTRA DEL “CALACIPITU”

I giochi di una volta. Quelli che davano modo ai bambini della provincia di Ragusa, e non solo, di esprimere le emozioni più sincere. Veri e propri voli della fantasia attraverso l'utilizzo di speciali attrezzature che si costruivano in casa, con cuscinetti in ferro e assi di legno opportunamente modellate. E' il caso del “calacipitu”, termine dialettale in traducibile, com-

posto da un'asse trasversale, identica a quella posta posteriormente alla tavola, adattata su tre o quattro ruote, per consentire ai più piccoli, e non solo, di dare vita, soprattutto nei centri storici delle città, a memorabili discese (e a Ragusa era molto più semplice per la speciale conformazione tutta in salita). Il guidatore poteva direzionare il veicolo a suo piacimento, tanto con le mani ponendosi supino, quanto con i piedi da seduto. L'asse è collegato alla ruota di direzione. Dei “calacipiti” ma anche di tanti altri giochi di una volta, come la “ria”, il “tuppettu”, il cerchio, l'elastico e altri ancora, si è rivissuta la storia in occasione della seconda edizione di “Ricordando...Calacipitu e giochi per tutti...come una volta” in programma domenica 22 maggio dalle 9 alle 13 in



piazza Duomo a Ragusa Ibla.

“Forti dell'esperienza ottenuta già lo scorso anno – afferma il responsabile del gruppo “U Calacipitu”, Giorgio Dipasquale – abbiamo voluto riproporre l'iniziativa che affonda le radici nelle tradizioni dei nostri padri e dei nostri nonni. Un modo per far conoscere ai nostri figli come si giocava un tempo.

Allegato 11, in «Il Pungiglione», 25 maggio 2011.

MERCOLEDÌ 25 APRILE

Passeggiata della salute a Ibla con i «calacipiti»

m.b.) Stili di vita sani e corretti. E, soprattutto, il movimento fisico a prevenzione di obesità e patologie correlate al diabete. E' il "must" dell'Associazione italiana per l'assistenza ai diabetici che, come ogni anno, a Ragusa, promuove ed organizza la "Passeggiata della salute". La quinta edizione è in calendario mercoledì 25 aprile e, oltre ad essere imperniata su un



programma ricco di iniziative, mira a far conoscere e a valorizzare, ancora di più, le bellezze architettoniche e paesaggistiche di Ragusa Ibla e delle sue vallate adiacenti. Ecco perché il messaggio che si vuole trasmettere è stato inserito nel contesto di una kermesse di eventi collaterali e di momenti di riflessione sulla prevenzione e il contrasto del diabete

e di tutte le complicanze che da esso possono derivare. In piazza Duomo si terrà anche la terza edizione di "Ricordando...giochi di una volta per tutti", proposta dall'associazione culturale "U Calacipitu" (nella foto).

Allegato 12, in «La Sicilia», 18 aprile 2012.

L'INIZIATIVA. In piazza Duomo a Ibla appuntamento con la salute, una boccata di aria e un pizzico di nostalgia

C'erano una volta i giochi di strada

Un rumore assordante. Sullo sfondo gli impropri di qualche anziano disturbato durante la sua pennichella pomeridiana. Ma non fa niente. È tutto lo stesso entusiasmante, bellissimo. Almeno per chi non aveva ancora in mente di consumare i propri neuroni su Facebook o giocando a cinguettare su chissà quale social network. Qui a consumarsi, al limite, potevano essere le ginocchia di un malcapitato guidatore del più incredibile attrezzo mobile mai visto nel corso della nostra infanzia ed in quella dei nostri stessi nonni. Il calacipitu. Termine che se proprio volessimo tentare di tradurre, potremmo definirlo come "velocipede": in realtà poche assi tenute insieme e dei cuscinetti di metallo in funzione di ruote. Rudimentali, curatissimi nei dettagli, colorati o rustici a secondo della personalità del-

l'improvvisato guidatore. Insomma, ce ne erano di tutti i tipi e di tutti i colori. Ed ancora ce ne sono. Per chi ne avesse nostalgia o curiosità, l'appuntamento è per oggi, in occasione della "Passeggiata della salute" organizzata dall'Associazione italiana per l'assistenza ai diabetici. Un'occasione speciale per promuovere stili di vita più sani e corretti. Non è un caso, dunque, che tra gli eventi a latere alla "Passeggiata" ci sia uno spazio proprio per i "Giochi di una volta", con particolare attenzione al "Calacipitu". Perché se qualche rischio per le ginocchia o i gomiti senza

dubbio si doveva affrontare, è anche vero che per giocare con il calacipitu, così come con tanti altri giochi adesso scomparsi, si doveva fare qualcosa di veramente speciale: uscire di casa, incontrarsi con gli amici, parlare e divertirsi tutti insieme. E scusate se è poco.

In piazza Duomo, a Ibla, dicevamo, si terrà la terza edizione di "Ricordando... giochi di una volta per tutti", proposta dall'associazione culturale "U Calacipitu". "Forti dell'attenzione ricevuta in passato - dice il responsabile dell'associazione, Giorgio Dipasquale - non solo abbiamo voluto riproporre l'iniziativa che affonda le radici nelle tradizioni dei nostri padri e dei nostri nonni ma abbiamo voluto affiancarla ad un'attività con scopi e obiettivi ben precisi nel campo della lotta al diabete. In piazza Duomo sarà allestito un campo giochi all'a-

perito per un tuffo nel passato che, rispetto ai tempi frenetici in cui viviamo, si annuncia davvero entusiasmante. E, nel frattempo, chi effettuerà lo screening glicemico riceverà informazioni essenziali sul proprio stato di salute con riferimento alla patologia diabetica". Varrà la pena, dunque, abbandonare per qualche ora le scrivanie. E se le mamme diranno che il calacipitu è pericoloso, potremmo finalmente smentirle dicendo che un giro all'aria aperta non potrà che farci bene.

A.L.M.

LA GENERAZIONE DEL «CALACIPITU»

Quando ai bambini bastavano la discesa, una tavola e 3 ruote

"Calacipitu", termine dialettale intraducibile, composto da un'asse trasversale, identica a quella posta posteriormente alla tavola, adattata su tre o quattro ruote, per consentire ai più piccoli, e non solo, di dare vita, soprattutto nei centri storici delle città, a memorabili discese (e a Ragusa era molto più semplice per la speciale conformazione tutta in salita).

Il guidatore poteva dirigere il veicolo a suo piacimento, tanto con le mani ponendosi supino, quanto con i piedi da seduto. L'asse è collegato alla ruota di direzione. Questo era uno dei giochi preferiti dalle generazioni passate del ragusano. L'appuntamento di oggi sarà dunque un modo

per far conoscere alle nuove generazioni come si giocava un tempo. Un tuffo nel passato che, rispetto ai tempi frenetici in cui viviamo, si annuncia davvero entusiasmante

anche per via delle riflessioni a cui si darà automaticamente vita nel far rivivere nel presente le emozioni di una volta. Che non si tratti di pura nostalgia o venerazione passatista lo testimonia un dato incontrovertibile. Chiunque volesse contattare i promotori del gruppo "U Calacipitu" non dovrà certo armarsi di piuma d'oca e di inchiostro. Molto più semplice collegarsi ad internet e digitare questa misteriosa parola: "Calacipitu".

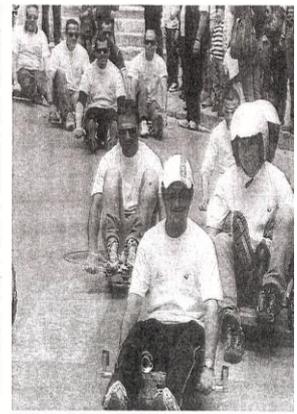
A.L.M.



IL GIOCO DELL'ELASTICO IN PIAZZA DUOMO A IBLA



IL GIOCO DELLA BIGLIA



I NOSTALGICI DEL CALACIPITU IN UNA DISCESA DEL QUARTIERE BAROCCO

Allegato 13, in «La Sicilia», 25 aprile 2012.

LA MANIFESTAZIONE. Ibla invasa da giovani e famiglie per l'iniziativa promossa dall'Associazione assistenza ai diabetici

In piazza per la giornata salutista tra lotta al diabete e vecchi giochi

◆ Dal cerchio alle biglie, fino al calacipitu: genitori e figli hanno riscoperto antichi divertimenti

Un programma articolato ha caratterizzato l'evento promosso da Aiad, associazione culturale "U calacipitu" con la collaborazione della polisportiva "No al doping e alla droga onlus".

Davide Bocchieri

◆ Ibla invasa di giovani e famiglie per la passeggiata della salute, promossa dall'associazione italiana per l'assistenza ai diabetici. Quest'anno è stata abbinata ad un'altra interessante manifestazione, quella che valorizza i giochi di una volta, "calacipitu" in testa. Un programma ricco e articolato ha caratterizzato l'evento promosso dall'Aiad, dall'associazione culturale "U calacipitu" con la collaborazione della polisportiva "No al doping e alla droga onlus".

Dopo la partenza, di buon mattino, del percorso (21 e 42 km) della quarta edizione dell'eco-maratona delle cave ibles, l'attenzione, in piazza, si è concentrata sui giochi proposti nel contesto della terza edizione di "Ricordando". Dal cerchio alla biglia, dal "tuppeta", la mini trottoia che gira e con la quale ci si può lasciare andare a straordinarie

con hanno avuto modo di osservare e di sperimentare le pratiche che, un tempo, impegnavano sui marciapiedi e lungo le vie i propri genitori e i propri nonni. Un consistente numero di partecipanti anche alla quinta edizione della passeggiata della salute Aiad che, lungo un percorso di quattro chilometri, si è snodata nei siti Patrimonio dell'Umanità nel corso di una ricorrenza speciale, i dieci anni dell'iscrizione dei beni architettonici di Ragusa Ibla nella lista dell'Unesco. C'è stata anche l'opportunità di effettuare lo screening glicemico e di ricevere informazioni sulla patologia del diabete e sulle cure per contenerlo. Oltre alla degustazione dello "zanfarru", bevanda tipica alla carruba, l'attenzione è stata catturata anche dalla recita di poesie, detti e indovinelli in siciliano da parte degli alunni del circolo didattico Mariele Ventre, curata dall'Associazione italiana genitori. Quindi, il momento più atteso della mattina. Dinanzi allo splendido prospetto di palazzo Battaglia, e sino ad arrivare nella piazza antistante il complesso scolastico dell'istituto "Giovanni Pascoli", la sfilata dei calacipitu dalle foggie più disparate, tra due ali di folla, è stata emozionante anche perché prima ad esibirsi sono stati i più piccoli e poi è toccato ai loro genitori. (PUB)



1 Il gioco dei cerchi: Riccardo Cilia, Davide Dipasquale, Matteo Licitra, Matteo Gintoli, Carmelo Dipasquale, Andrea Bellomia, Roberto Dibenedetto. 2 A bordo del «Calacipitu»: Samuele Distefano, Giulia Cardullo, Marco Terranova, Andrea Denaro, Pippo Rizza, Simone e Giorgio Dipasquale, Enzo Parisi, Benedetto Massari, Maurizio Distefano, Emanuele e Salvatore Scribano. 3 Il gioco delle biglie: Orazio Gintoli e Umberto Nicita, Maria Ardelean, Gianna Dierna, Noemi Dibenedetto, Rosa Valle, Vanessa Schembari, Patrizia Giunta. 4 Uno degli stand affollati di visitatori. (FOTO TIZIANA BLANCO)

IN BREVE

ISPICA

Alla galleria d'arte «La Calandra» omaggio a Guttuso

◆ Si inaugura sabato, alle 20, alla galleria d'arte contemporanea "La Calandra" di via Crispi, a Ispica, la collettiva "Omaggio a Guttuso". Per l'occasione in mostra anche opere originali di Guttuso. (*GIFR*)

ISPICA

Wedding planner Carol Caruso «approda» a Palermo

◆ Bomboniere, ricerca della location, addobbi chiesa e sala. Di questo e di molto altro si occupa la wedding planner, ovvero l'organizzatrice di matrimoni che in Italia è ormai diventata una figura professionale indispensabile per realizzare un matrimonio originale ed impeccabile. Hanno compreso l'importanza di questo mestiere le corsiste che hanno preso parte al corso "Diventa una wedding planner di successo". Nei sei giorni full immersion le ragazze hanno avuto modo di ascoltare le lezioni ed i consigli di diversi esperti del settore. Si ritiene davvero soddisfatta l'ispicase Carol Caruso, ideatrice ed organizzatrice del corso che ha deciso di farlo approdare a giugno anche a Palermo. (*GIFR*)

SICILIA

Al Teatro Italia lo spettacolo «Homo migrans»

◆ Il "Rotary di Modica", sabato, alle 18, al Teatro Italia di Scicli, ha organizzato lo spettacolo "Homo migrans" (l'emigrazione di ieri e di oggi), per la regia di Enzo Ruta. La serata di beneficenza vedrà impegnati Marcella Burdese, Lella Lombardo, Enzo Ruta, Ciccio Schembari e Andrea Tomasello. Le musiche saranno a cura di Gino Carbonaro alla fisarmonica, Carmelo Errera alla chitarra e Sarah Poidomani al violino. L'ingresso è libero. (*PID*)

SAMPIERI

Non si farà quest'anno sagra del pomodoro

◆ Non si farà la sagra del pomodoro di Sampieri. Il Comitato organizzatore che da anni firma questo evento gastronomico-folkloristico ha reso noto che, per problemi economici, l'antica sagra del pomodoro salterà questa edizione. (*PID*)

Allegato 14, in «Giornale di Sicilia», 26 aprile 2012.

GIOCHI DI UNA VOLTA

«Calacipiti» in campo con una prova cronometrata

m. f.) Ritornano i “calacipiti”. Oggi gli speciali oggetti realizzati con assi di legno e cuscinetti in ferro che hanno entusiasmato la fantasia dei bambini di una volta, saranno i protagonisti dell’iniziativa “Giochi di un tempo”, a cura dell’Ecipa, che si terrà, dalle 18,30, nei campetti dell’oratorio della parrocchia del Preziosissimo sangue, in via Fieramosca a Ragusa. Ci sarà anche una novità voluta da Giorgio Di Pasquale: i circa 40 partecipanti che si presenteranno con il “calacipitu” realizzato in modo artigianale, si misureranno in una gimkana cronometrata ad ostacoli.

Allegato 15, in «La Sicilia», 16 giugno 2012.

MANIFESTAZIONE. Oggi all’Oratorio mostra e spettacolo con i «calacipiti»

Giochi di un tempo, così si infiamma la fantasia

●●● Tutto pronto per il ritorno dei “calacipiti”. Oggi, gli speciali oggetti realizzati con assi di legno e cuscinetti in ferro che hanno entusiasmato la fantasia dei bambini di una volta, molti dei quali oggi, pur essendo adulti, si avvicinano a questi ritrovati dell’artigianato locale con la dedizione di sempre, saranno i protagonisti dell’iniziativa “Giochi di un tempo” che si terrà, a partire dalle 18,30, nei campetti dell’oratorio della parrocchia del Preziosissimo sangue, in via Ettore Fieramosca a Ragusa. E ci sarà una grossa novità. Infatti, i circa quaranta partecipanti che si presenteranno con il

“calacipitu” realizzato in modo artigianale, si misureranno in una competizione: una gimkana cronometrata ad ostacoli. Un’idea venuta al presidente dell’associazione “U Calacipitu”, Giorgio Di Pasquale, per rendere ancora più appassionante il momento del confronto e del ritrovo all’insegna del recupero della memoria. “Formeremo delle squadre – chiarisce Di Pasquale – con genitori e figli, proprio perché riteniamo che queste iniziative assumano un senso ancora maggiore nel momento in cui consentano di ritrovare quella complicità filiale che a volte, per i ritmi della vita odierna, sembra

perduta. E credo sarà molto interessante misurare il grado di questa complicità nel corso di una prova cronometrata in cui i concorrenti dovranno sostenere delle sfide molto particolari». Di Pasquale, inoltre, sottolinea il sostegno fornito da sponsor privati oltre che dall’Ecipa Ragusa, l’ente di formazione della Cna, che ha voluto condividere questo particolare momento che affonda le radici anche in un vecchio modo di fare artigianato, quasi una tradizione legata agli antichi mestieri.

Ovviamente, ci saranno altri giochi, come la “ria”, il “tuppettu”, il cerchio l’elastico, le biglie, per rendere ancora più appassionante la permanenza dei partecipanti, permettendo agli stessi di compiere un tuffo nel passato. La manifestazione è aperta a tutti. (*SM*)

Allegato 16, in «Giornale di Sicilia», 16 giugno 2012.

ORATORIO. Biglie, cerchi, corsa con i sacchi: tradizioni rispolverate per la festa dell'appartenenza

Se il passato è racchiuso in un giocattolo

*** Tradizioni che si tramandano. Di racconto in racconto. Di generazione in generazione. Anche i giochi di una volta fanno parte di questo bagaglio di tesori che servono a ricordare il nostro passato e l'appartenenza di una comunità ad una specifica identità. Ecco perché, sabato pomeriggio, i campetti dell'oratorio della parrocchia Preziosissimo sangue, in via Ettore Fieramosca a Ragusa, hanno fatto riassaporare le atmosfere di un tempo, quelle dei giorni andati, che, però, garantiscono un ideale filo di ricongiungimento tra nonni, genitori e figli. L'esperienza portata avanti dal gruppo «U Calacipitu» retto da Giorgio Di Pasquale ha un senso proprio per questo motivo. Ed è stato testimoniato, ancora una volta, in occasione di un appuntamento che ha visto la presenza di numerose famiglie: papà, mamme e nonni si sono emozionati nel vedere i propri piccoli armeggiare con un "calacipitu" oppure cercare di superare il diretto concorrente in una tradizionale corsa con i sacchi. Per non parlare del gioco del-



I giochi sui campetti dell'oratorio della parrocchia «Preziosissimo Sangue»

la "ria" oppure di quello delle biglie e dei cerchi. Di Pasquale, grazie ad uno staff di amici che lo supporta, a cominciare da Roberto Di Benedetto, ma anche Angelo Buscemi, Giuseppe Rizza e Maurizio Distefano, ha colpito ancora una volta nel segno se è vero che la ginkana di calacipiti con prova cro-

nometrata ad ostacoli (tra le prove anche l'apertura di un cancello virtuale cercando tra un mazzo di chiavi quella giusta) ha riscosso non solo il consenso dei presenti ma anche una partecipazione emotiva molto intensa. L'iniziativa, sostenuta da alcuni sponsor privati e dall'Ecipa Ragusa, ente

di formazione della Cna che ha puntato l'attenzione sul recupero delle antiche tradizioni artigianali quali quelle necessarie per realizzare i giochi di una volta, ha permesso anche ad alcuni nonni di misurarsi con il "tuppettu", la trottole fatta con materiali tradizionali». (*SM*) SALVO MARTORANA

Allegato 17, in «Giornale di Sicilia», 18 giugno 2012.