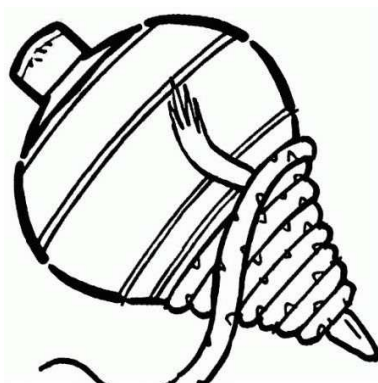


# I giochi degli adolescenti usticesi negli anni Cinquanta

di Felice Longo

**I**l progresso digitale ha dato spesso una notevole spinta al vivere civile, aprendo spazi operativi prima impensabili. Da un lato la macchina, in questo caso il computer, si rivela preziosa alleata dell'uomo per superare ostacoli inattesi con connessioni in tempo reale che superano le abitudini del passato; dall'altro una navigazione incauta può portare ad un uso pericoloso della rete. Dunque si imporrebbe un utilizzo più accorto, dove la prudenza faccia il pari con la conoscenza, perché è risaputo che Internet offre ampia possibilità di valida ricerca ma anche di accesso a siti che propongono il peggio. Ciò trova riscontro in fatti di cronaca, a volte con esiti tragici, che coinvolgono anche gli adolescenti. Oggi tutti possediamo uno smart che apre la via a qualsiasi ricerca e il constatare che quasi tutti i bambini ambiscono a possederne uno, il più delle volte a fine ludico, pone parecchi interrogativi. Usare uno smart come giocattolo è sicuramente non consigliabile. Il parental control andrebbe incentivato ma il genitore dovrebbe anche proporre una visione corretta di se stesso ai propri figli, suggerendo loro come un uso continuo, alla parossistica ricerca di immagini e giochi, non migliori crescita, apprendimento e relazioni sociali.

Cambiano i tempi, ma come non ricordare la semplicità e la genuinità dei nostri giochi? Tutti all'aperto, fatti di urla gioiose, corse infinite, cadute e rialzate con ginocchia sbucciate, sudate epocali, scarpe sottoposte a continua usura, grande intesa con gli amici al punto che qualche improvvisa rivalità veniva facilmente risolta. L'accettazione delle regole del gioco avveniva con correttezza e man mano creava il rispetto reciproco in amicizie già consolidate o appena nascenti.



[www.disegnidacoloraregratis.it](http://www.disegnidacoloraregratis.it)

Bastava uno spazio, grande o piccolo che fosse, un richiamo rivolto a vecchi e nuovi compagni e come per incanto nasceva uno dei tanti giochi, conosciuti o inventati all'istante. Con un moto di nostalgia, eccoli tornare alla mente, quasi lo scorrere delle immagini di un film di altra epoca.

## *Ammucciaredda e liberi tutti*

Gioco di facile esecuzione in un luogo qualunque, con un numero vario di partecipanti. Con la conta, si stabiliva chi restava a presidiare il campo base, di solito un albero o un angolo di strada, venendo dichiarato "sotto". Dopo un tempo prestabilito per dare modo ai fuggitivi di nascondersi nei punti più disparati, diventando ammucciati, iniziava il gioco. Chi era "sotto" con cautela si impegnava a scoprire i vari nascondigli. Con trucchi vari gli *ammucciati* lo attiravano lontano dal campo e, se visti, venivano fatti prigionieri; però potevano essere liberati da uno dei giocatori ancora nascosti se questi toccava la base gridando "liberi tutti", approfittando dell'allontanamento momentaneo da parte del giocatore "sotto". Quando tutti i giocatori venivano avvistati senza azione di liberi tutti, il primo avvistato andava "sotto" e il gioco si ripeteva a parti inverse.

## *Tocca tocca mascaratu*

Gioco che consisteva nel bendare uno dei partecipanti (*'u mascaratu*) che, muovendosi con difficoltà, doveva agguantare uno degli altri giocatori che gli giravano intorno toccandolo. Quando il mascherato catturava uno dei partecipanti e ne indovinava il nome poteva invertire il suo ruolo con quello del catturato.



Bambini usticesi che giocano in piazzetta davanti la Chiesa.

### *È quattro canti*

Quando i palermitani nominano i *Quattro Canti*, il riferimento è ad un incrocio stupendo della loro città in una zona dalle molte meraviglie artistiche. Invece per gli adolescenti usticesi questo termine stava ad indicare un crocicchio tra due stradine dove si svolgeva un gioco tra cinque partecipanti. La conta stabiliva quale giocatore stava al centro dell'incrocio mentre gli altri quattro andavano ad occupare la base su ciascun angolo. Il gioco consisteva nello scambiarsi le basi senza farsi intercettare e toccare dal giocatore che stava al centro. Quando un giocatore veniva toccato durante uno spostamento, era costretto ad occupare la posizione al centro, cedendo la propria base. Anni dopo, in una giocata di un infuocato pomeriggio estivo, un passante turista si fermò ad osservare i giocatori e intravide nel gioco parte degli elementi che caratterizzano il baseball. Poiché il turista era Bruno Beneck, un importante giornalista sportivo e presidente della federazione italiana di baseball, ebbe immediatamente l'idea di promuovere il suo sport sull'isola. Arrivarono, quasi subito, mazze, guantoni, palle, caschi e tutto il necessario per apprendere la tecnica del gioco. L'idea risultò molto azzeccata poiché negli anni successivi e per diversi decenni, ragazzi e ragazze di Ustica, partendo dai Giochi della Gioventù, giunsero a raccogliere consensi e vittorie in tutta Italia arrivando a partecipare ai massimi tornei nazionali e fornendo elementi alla selezione italiana di baseball e softball.

### *À guerra*

Quella vera era finita solo da pochi anni con distruzione e morte come mai accaduto in altri conflitti bellici. Noi ne facevamo un gioco di destrezza dove le armi non venivano nemmeno menzionate. Campo di gioco era il palchetto sotto la chiesa dove due squadre, con numero variabile di partecipanti, si fronteggiavano difendendo il proprio campo-base e cercando di catturare gli avversari. Chi lasciava per primo il proprio campo era catturabile dall'avversario che usciva dopo dal suo; se il primo era in difficoltà poteva mettersi in salvo rientrando alla propria

base. Più partecipanti potevano uscire e rientrare assumendo alternamente il ruolo di cacciatore o preda. Chi veniva toccato finiva prigioniero nell'area dell'avversario ma poteva essere liberato se un compagno riusciva a penetrare nel campo nemico, senza farsi toccare e toccando il prigioniero. Il gioco assegnava un punto quando tutti gli avversari erano stati catturati; l'azione offensiva massima si otteneva quando si riusciva a penetrare nel campo avversario conquistandolo al grido di "vittoria!", senza essere toccato. Chi possedeva una corsa più veloce ed una buona abilità nello scansare il tocco avversario, esibendo le famose *canziate*, veniva nominato capitano e indirizzava le strategie della squadra. La fine giungeva solo per manifesta inferiorità di una delle due squadre, o semplicemente per cambiare gioco.

### *È cumpagni*

Il campo di gioco era l'isola intera e, formate due squadre, ci si rincorreva su tutto il territorio scegliendo, anzi, le zone più impervie per mettere in difficoltà l'avversario. Chi era in fuga si impegnava con mille stratagemmi ed espedienti astuti a non farsi catturare; la cattura avveniva bloccando fisicamente il fuggiasco, rendendolo prigioniero. Quando i prigionieri diventavano un numero stabilito in precedenza, veniva decretata la sconfitta dei fuggitivi che a loro volta, invertendo i ruoli, diventavano rincorrenti. Regole semplici e comprensibili a tutti ma i chilometri macinati in questo gioco avrebbero fatto invidia a parecchi maratoneti. Anche il tempo impiegato nella cattura degli avversari determinava la vittoria di una delle due squadre.

### *A luna monti*

Non esisteva un preciso luogo di svolgimento ma, più frequentemente, ci si trovava al palchetto, alla villa del monumento ai Caduti, nella piazzetta di largo Padiglione davanti all'edificio della scuola elementare. Il gioco iniziava con la conta fra i partecipanti e il "prescelto" si metteva in posizione della cavallina, al centro dello spazio utile indicando, a sua scelta, chi per



Bambini che giocano a Abbiri ca ti vegnu!! nella terrazza della canonica.

primo doveva volteggiare scavalcandolo ed eseguendo evoluzioni di vario tipo. Gli altri che saltavano successivamente dovevano effettuare uguali evoluzioni con la stessa perizia. Chi non riusciva dava il cambio a chi era sottoposto che, a sua volta, diventava saltatore. Le evoluzioni che in genere venivano effettuate durante il volteggio avevano nomi particolari: i *gigetti* erano due pugnetti che venivano assestati sulla schiena del sottoposto, i *manati* erano due manate allo stesso indirizzo, *'a culata* era una strisciata di sedere più o meno potente, *'a sparonetta 'i supra* consisteva in una pedata sul sedere del malcapitato assestata in fase di volteggio. Tutti questi elementi, di facile esecuzione se eseguiti singolarmente, diventavano complicati se una fase di volteggio ne contemplava due o tre o tutti contemporaneamente (compreso *peri uniti* e *peri incrociati* appena si toccava terra). Il volteggio a gambe divaricate senza appoggio delle mani, *senza manu* appunto, era considerato il massimo dell'abilità. Inoltre esisteva anche un tipo di evoluzione che non prevedeva il volteggio ma aveva un carattere vagamente punitivo, inteso a castigare il sottoposto che si era incautamente lamentato dello svolgimento del gioco: si chiamava *sparonetta 'i latu* e prevedeva rincorsa, salto e pedata sul sedere assestata con il piede della gamba esterna.

#### *'U travu longu*

Prevedeva il coinvolgimento di molti giocatori. Il primo, busto flesso in avanti e mani sulle ginocchia, veniva saltato da un compagno che dopo si metteva davanti a lui, nella stessa posizione. Lo schema veniva ripetuto da tutti, uno dopo l'altro; il primo partecipante dava inizio, allora, ad un nuovo giro di salti che si concludevano soltanto in un punto di arrivo stabilito in precedenza. Si formava così una lunga linea di saltati e saltatori, *'u travu longu*, in movimento. Il punto di

partenza, quasi sempre, era la curva della Rotonda oppure la Ruttazza e il punto di arrivo era il muro sotto il palchetto attraversando tutta la piazza in salita. Non c'erano vinti né vincitori ma tante risate ad ogni salto e litri di sudore versati.

#### *Abbiri ca ti vegnu!!!*

Gioco a squadre, preferibilmente con quattro giocatori ciascuna. I due rappresentanti delle squadre facevano la conta (*paru e sparù!*) e il perdente andava "sotto" con la sua squadra. Andare "sotto" significava porsi uno dietro l'altro tenendosi aggrappati al bacino del compagno davanti e con il busto flesso così da costituire, tutti insieme, il "cavallo". I componenti dell'altra squadra saltavano a turno e si posizionavano sul cavallo in perfetto equilibrio facendo attenzione a non toccare con i piedi per terra e cercando di lasciare spazio sufficiente per il salto del successivo compagno. Al quarto salto senza che si fossero verificate irregolarità, ad esempio il cedimento del cavallo o la caduta dei saltatori, veniva pronunciata la frase convenuta: *"Abbiri ca ti vegnu...quattru e quattr'otto scarica 'na botta aceddu cu li pinni scarica e vattinni"*. A quel punto, il gioco andava ripetuto con gli stessi criteri, fino a quando i cavalieri commettevano qualche errore che permetteva l'inversione delle parti in gioco.

#### *Ô schiaffu*

I partecipanti potevano essere di numero variabile. La conta stabiliva chi era il penalizzato, che si poneva di schiena rispetto agli altri giocatori e portava la mano sinistra all'altezza della guancia dello stesso lato e la mano destra sotto l'ascella sinistra, girando il palmo in fuori. Il gioco consisteva nel colpire con uno schiaffo la mano del malcapitato che girandosi doveva indovinare l'autore del gesto. Quando questi veniva scoperto era





costretto a invertire il suo ruolo con quello di chi aveva preso lo schiaffo. Naturalmente la potenza del colpo variava da colpiteore a colpiteore e di regola veniva restituito con l'aggiunta del "carico".

Gli unici giocattoli esistenti sull'isola appartenevano alla parrocchia che li faceva utilizzare sul terrazzo della chiesa solo il sabato pomeriggio prima della riunione dell'Azione Cattolica. Per il resto della settimana per avere qualcosa che somigliasse ad un giocattolo bisognava usare la fantasia. Una palla di stracci o una palla bucata serviva per fare una partita a pallone. I cerchi centrali di lamiera delle botticelle da vino dette *varrili*, servivano a creare il cerchio ruotante, *u circulu*. Con l'aiuto di un fil di ferro con la punta piegata a U si modellava il *cuccinu* che serviva a spingere e far ruotare il cerchio sempre più veloce, correndo e facendo delle curve. Se si veniva in possesso di qualcosa che somigliasse a una ruota (molto ricercato era il cuscinetto a sfera detto "*rota a pallinu*") si costruiva il "carretto" per potere affrontare la discesa della piazza guidando con l'aiuto di due cordini che muovevano la barra anteriore del mezzo. Per le feste, se disponevamo di qualche lira, trovavamo il modo di rischiarla al gioco nel tentativo di moltiplicarla. I giochi principali erano: testa o croce, *capa e cruci*, che consisteva nel tirare le monete dei partecipanti per aria dopo aver stabilito l'ordine dei lanciatori con "l'accostata" al muro. Chi lanciava per primo aveva il diritto di impossessarsi di tutte le monete venute di testa, lasciando le croci per il tiratore successivo fino a esaurimento delle monete.

Altro gioco praticato era *'a balata*: il nome traeva origine dai sedili della villa del monumento ai Caduti, detti *balati*, che avevano una forma rettangolare allungata e una struttura liscia a base di cemento. Era un gioco con soldi o, in mancanza di questi, con tappi a corona schiacciati detti "*birri*", che si svolgeva proprio sulle *balate*. Si faceva la puntata di poche lire a testa, posizionando le monete sopra un bottone di cappotto che aveva funzione di pallino, posto

a una delle estremità della balata. I giocatori si disponevano all'altra estremità e con l'uso di una moneta fuori corso ben limata (quasi sempre un vecchio pezzo da due lire con funzione di boccia), stabilito il turno di tiro, la facevano scivolare, cercando di colpire il pallino che schizzando via assegnava o meno la vincita. I soldi, per essere aggiudicati al lanciatore, dovevano risultare più vicini al pezzo lanciato che al pallino. Se ciò non avveniva il diritto di tiro passava al giocatore successivo per poi ripartire con un nuovo giro. Un gioco abbastanza simile veniva fatto con i *cciappuli*, pezzi di marmo o altro materiale duro che veniva modellato in forma rotonda.

Eravamo già più grandicelli quando da Palermo arrivarono le prime trottole (*i strummuli*) che potevano essere comprate con poche lire; il terreno, con fondo sabbioso adatto a fare girare la strummula, era quello della villa del monumento ai Caduti dove il gioco metteva di fronte le *strummule* più belle che, dopo essere state lanciate con l'aiuto di un cordino, giravano a terra e poi venivano abilmente fatte saltare sulla mano del lanciatore.

Arrivarono poi le prime figurine di Walt Disney prodotte dalla Ferrero. Per dieci lire compravamo un cioccolatino con la figurina di un personaggio della collezione e potevamo anche richiedere un album dove incollarla assieme ad altre novantanove, diverse tra loro, e ambire ai premi che assegnavano giocattoli sempre più belli a seconda del numero di album collezionati. I soldini a disposizione erano sempre gli stessi, cioè pochi, ed era chiaro che riempire un album ricorrendo all'acquisto di un cioccolatino più figurina avrebbe richiesto un tempo lunghissimo oltre che una spesa non indifferente. Si scatenò così la caccia alla figurina con scambi tra tipi diversi, anche se ciò non era mai risolutivo per completare l'album. Lo scambio, invece, diventò fruttuoso quando, possedendo una figurina rara, le si poteva attribuire un valore superiore all'unità incamerando, dopo trattativa, almeno dieci figurine normali. Questo plus-valore in figurine veniva messo a fruttare al gioco detto "*ciusciare*"



La piazza del paese è il luogo privilegiato dai bambini per i loro giochi. In estate diviene anche la sede delle bancarelle che attraggono i bambini con dolci e giocattoli.

(soffiare) che consisteva nel mettere, per ciascun giocatore, un certo numero di figurine, una sopra l'altra, vicino ad una parete, con l'immagine del personaggio rivolta verso il basso. Dopo la conta, il vincente andava a soffiare alla base della montagnola di figurine e tutte quelle che si giravano mostrando l'immagine venivano vinte; se ne restavano da girare andava a soffiare il secondo giocatore e così via fino ad esaurimento delle figurine contese. Poi ripartiva un nuovo giro con le stesse modalità. Se a fine gioco la vincita era stata consistente, si procedeva ad incollare le figurine nell'album con l'intento di completarlo prima possibile per accedere ai regali. Siccome la colla costava parecchio e si consumava in fretta, si pensò, con successo, di sostituirla mischiando farina integrale e acqua.

Questa voglia di giocare ce la portammo dietro anche dopo il raggiungimento della maggiore età. Tutti gli anni, infatti, ritornando a casa per le vacanze si segnalava la presenza di qualche nuovo gioco che spesso si trasformava in burla. Quella che più ci appassionava era la finta gara della corsa veloce con partenza dal bar Centrale e arrivo sotto il palchetto, tutta in salita. Individuato il "pollo" di turno, quasi sempre un turista, si fingeva la preparazione della linea di partenza con un astuto "teatrino" tra i partecipanti: sfottò di varia natura, finte spinte per accaparrarsi i migliori punti di partenza, qualcuno che si toglieva le scarpe asserendo di essere così più veloce, un altro che restava a petto nudo ecc... Quindi, in qualità di arbitro, si invitava il turista a dare il via alla competizione:

"pronti...partenza..." ma gli scatti anticipati determinavano le false partenze che innervosivano il direttore di gara, obbligato più volte a riallineare i concorrenti. Poiché l'incarico si rivelava più difficile del previsto, questi mostrava sempre più contrarietà nei confronti dei partecipanti più indisciplinati. Naturalmente tutto questo can-can avveniva a voce alta calamitando l'attenzione di persone che d'estate affollavano la piazza e, in vista della gara, si disponevano lungo il percorso. Intervenevano anche finti tifosi che suggerivano ai partenti la migliore condotta di gara. "Pronti...partenza..." e arrivavano subito lamentele e contestazioni per spinte irregolari, piedi pestati, offese verbali, mentre, da dietro, la folla diventava sempre più rumorosa. Quando il giudice era "cotto" e minacciava di andarsene, arrivava dal pubblico una "persona saggia" che metteva tutti nella giusta condizione per svolgere la gara. Accidenti, era ora! "E allora.... pronti...partenza... viaaaaaaa!!". A quel punto i corridori anziché partire restavano fermi e, portando la mano sulla bocca, producevano una pernacchia così potente da far quasi tremare i vetri delle case vicine. Seguivano risate, pacche sulle spalle, sberleffi rivolti all'arbitro messo in ridicolo e, per mettere fine alla finta gara, qualcuno provvedeva a consolare il "poveraccio" offrendogli un gustoso gelato al bar Centrale.

FELICE LONGO

L'autore, usticese, è socio fondatore del Centro Studi.