

## GIOCHI E GIOCATTOLI DEL PASSATO

In dialetto il verbo *güghê* si riferisce, come nell'italiano giocare, a diversi tipi di gioco: nella forma intransitiva significa dedicarsi per divertimento a una piacevole attività; nelle forme transitiva e riflessiva significa puntare, scommettere o arrischiare. Al verbo *güghê* corrisponde il sostantivo *gòc* (plurale *gòic*) con cui si indica sia un'attività competitiva sia il complesso degli oggetti necessari per svolgerla, sia (in tutt'altra accezione) il piccolo spazio compreso tra le due superfici affacciate.

Per indicare il gioco dei bambini è tuttavia più appropriato usare la locuzione *fê gòghi*, a cui corrisponde il sostantivo *gòga* (plurale *gòghi*), che significa giocattolo, e che indica un'attività ricreativa basata sull'uso di oggetti.

Esisteva in passato una distinzione abbastanza netta tra giochi degli adulti e giochi infantili, ma i primi potevano talora, salvo alcuni giochi piuttosto particolari, come la morra, essere praticati anche dai bambini.

Non erano molti gli oggetti utili per divertirsi: per gli adulti le carte da gioco ed i giochi da tavolo; per i bambini le bambole e le riproduzioni in miniatura degli oggetti e strumenti usati dagli adulti nella vita quotidiana.

La fantasia contribuiva inoltre a inventare passatempi manuali individuali come la realizzazione col coltello da tasca di forme stilizzate di animali ed era comune l'uso dei bambini di utilizzare per il gioco oggetti naturali come foglie, pietre, sabbia e piccoli animali.

Per gli adulti il tempo del gioco erano i giorni di festa o il tempo libero, e lo spazio ne era soprattutto l'osteria: giocare era un modo di passare il tempo in buona compagnia. Ma ci si poteva divertire anche da soli durante lo svolgimento di attività lavorative poco impegnative, tra le quali soprattutto la sorveglianza degli animali al pascolo, intagliando la corteccia dei bastoni a disegni geometrici o, per le donne, ricamando e lavorando a maglia.

Tra i bambini erano comuni sia i giochi all'aperto per i quali sia la tradizione che l'invenzione dettavano le regole, sia i giochi individuali o di gruppo svolti in casa.

Il tempo dedicato al gioco in età infantile era ufficialmente limitato ai primi anni di vita, poiché era tradizione che i ragazzi venissero precocemente coinvolti nel lavoro, i maschi come *bòcca* (aiutante) nell'attività pastorale o come *amprandìss* (apprendista) nelle attività artigianali, le bambine nell'attività domestica quotidiana.

Non sempre è facile stabilire l'origine dei giochi. Alcuni sono sicuramente molto antichi, altri (la maggioranza di quelli sotto ricordati) sono relativamente recenti, risalendo al massimo al XIX secolo. Di tutti non resta altra documentazione che qualche oggetto ed il ricordo delle persone più anziane. In questo documento saranno presi in considerazione solo i giochi ed i giocattoli che rientrano nella tradizione locale: di essi si darà una breve descrizione.

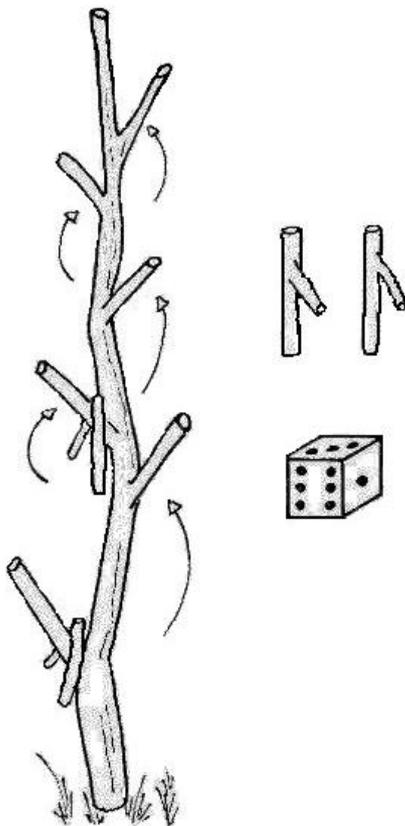
Come è noto, i nomi attribuiti ai giochi e le regole degli stessi possono variare. In alcuni casi è stato possibile recuperare mediante interviste i termini

dialettali, qui riportati in corsivo, usati per indicare i singoli giochi. Nel caso di giochi importati, soprattutto quelli praticati in tempi relativamente recenti, il nome è rimasto quello italiano.

Alcuni giochi sono tuttora in uso. Altri furono praticati per secoli e di essi non si conosce la data di origine. I giochi ed i giocattoli più antichi e tradizionali praticati in alta Valgrande, ad eccezione dei giochi di carte di cui si dirà separatamente, erano i seguenti.

### *mòrra*

La morra è un gioco popolare che si esegue con le dita; due giocatori effettuano la puntata stendendo una o più dita di una mano e contemporaneamente dichiarano ad alta voce il presunto valore della somma delle puntate: vince chi indovina la corretta somma delle giocate. L'altra mano serve a tener conto delle vincite. Il gioco è di per sé elementare, ma, man mano che l'entusiasmo cresce, le parole non sono solo pronunciate ad alta voce, ma gridate, scandite a ritmo incalzante, deformate in un linguaggio pittoresco dove la musicalità della parola viene associata con effetti gestuali interessanti: tutto al ritmo vorticoso del gioco.



### *göc 'd j' ànimi*

Il *göc 'd j' ànimi* (figura a lato) era formato da un ramo le cui diramazioni secondarie erano tagliate a pochi centimetri dalla loro origine: esso veniva infisso verticalmente nel terreno; ogni giocatore si muniva di un'ancoretta di legno ricavata dalla diramazione di un ramoscello e il gioco consisteva nel far risalire le ancorette lungo la serie di appoggi fino alla cima del ramo seguendo le indicazioni di un dado. Il nome del gioco derivava dal fatto che nell'immaginazione popolare le ancorette di legno rappresentavano le anime che salgono verso il cielo.

### *bòcci /cuçùñ*

Gli attrezzi sono delle sfere di legno di circa 12 cm di diametro, dette *bòcci*, ed una sfera dal diametro inferiore, detto pallino o *buçùñ*; fa punto chi accosta maggiormente una delle proprie bocce al pallino. E' ammesso anche l'allontanamento delle bocce dell'avversario con tiro rasoterra (*ràfê*) o al volo (*buçê*). Il gioco è molto antico: il termine "coccionata" si trova nel *Diario ricco di un artista povero* (scritto da Gilardi Giuseppe Andrea di Campertogno), copia del quale è allegata al volume *Artisti Valsesiani in Tarentasia* di J.A. Plassiard.

### *lippa*

Il gioco è effettuato con due pezzi di legno, uno di circa 15 cm in lunghezza con le estremità appuntite, l'altro lungo circa 60-70 cm: si traccia a terra un cerchio entro il quale si pone il pezzo piccolo. Il gioco consiste nel colpire con il pezzo lungo quello piccolo su un'estremità per farlo saltare (per questo il pezzo piccolo ha le estremità appuntite), quindi colpirlo al volo per lanciarlo quanto più lontano possibile.

### *sčuparö*

Era una corta e tozza canna di legno entro cui veniva fatto scorrere un cilindro pure di legno con manico, che serviva a comprimere ed espellere dal foro centrale con forza e con rumore secco (da ciò il nome, che letteralmente si potrebbe tradurre con "schioppetto") pallottole di filo di canapa accuratamente masticate.

### *göc dal vächchi*

Il gioco consisteva nel simulare in miniatura il pascolo delle mucche. Queste erano rappresentate da pezzetti di legno sagomati con il coltello secondo un modello tradizionale (vedi sotto).

### *cirùlla*

Il nome indica la trottola, che solitamente veniva tornita nel legno. In alcuni casi era accoppiata con una base a conca con bordi rivoltati all'interno nella quale si trovavano alcuni fori entro i quali si cercava di far entrare una o più palline mettendole in movimento con la trottola (figura a lato).



### *fê gòghi cun la pòppa*

Non era certo un gioco esclusivo dell'alta Valgrande, diffuso com'è sempre stato in tutte le epoche e in tutti i continenti. Era invece peculiare, soprattutto in tempi remoti, la consuetudine di usare per questo gioco riproduzioni in miniatura delle stoviglie e degli arredi correntemente in uso, come la culla tradizionale, le stoviglie di legno, le pentole di rame e così via.

Gli altri giochi e giocattoli sono stati raggruppati per categorie. Si tenga peraltro presente che queste sono arbitrarie e che, in particolare, sono possibili sovrapposizioni tra le diverse categorie.

## **Giochi di carte**

La partita (*partija*) a carte era il divertimento tradizionale principale in tutta la Valsesia, praticato sia all'osteria che in famiglia. Era un gioco molto diffuso, tanto che esistevano a Varallo varie stamperie (tra esse Demarchi, Strambo e Farinone) per la confezione delle carte da gioco. Quelle che seguono sono i principali e più tradizionali giochi di carte: per ciascuno si darà un breve sommario delle regole localmente in uso senza entrare nei dettagli, che quasi sempre sono piuttosto complicati e notevolmente variabili.

### *taròic*

Il gioco dei tarocchi è tra i più antichi. Si gioca in tre o quattro persone. Il mazzo è composto da 78 carte speciali con 4 semi (bastoni, spade, coppe e denari) e 22 tarocchi numerati da 0 a 21.

Ogni seme comprende 14 carte: tra le figure c'è infatti anche il Cavallo, collocato tra la Donna e il Fante. Tra i tarocchi, il *Matto* porta il numero 0 e può essere giocato in qualunque momento facendogli assumere un qualsiasi valore corrispondente ad un'altra carta. Il mazziere, cioè colui



che distribuisce le carte all'inizio di ogni mano, è sorteggiato mediante l'estrazione di una carta da parte di tutti i giocatori all'inizio della partita. Il mazziere mescola il mazzo e lo fa tagliare da chi è immediatamente alla sua sinistra, poi distribuisce le carte in senso antiorario. Nel caso di una partita a tre giocatori il mazziere distribuisce 25 carte ciascuno, mentre nel caso di una partita a quattro le carte distribuite sono 19. Le carte eccedenti vengono scoperte sul tavolo. Il gioco inizia da chi sta immediatamente a destra del mazziere, che mette in tavola la carta che preferisce: gli altri due giocatori, a turno, sono tenuti a giocare una carta dello stesso seme; se non ce l'hanno devono giocare un tarocco o, se non ne sono in possesso, scartare una carta di un altro seme. Si aggiudica la mano chi ha giocato la carta di maggior valore. Chi si aggiudica l'ultima presa deve giocare per primo nella mano successiva. Il gioco continua così fino all'esaurimento delle carte

ed al conteggio dei punti. Lo scopo del gioco dei Tarocchi è riuscire a fare il maggior numero di prese ed impadronirsi delle carte in maggior numero e di maggior valore.

### *scùà*

Anche questo è un gioco complicato che si fa tra due, tre o meglio quattro giocatori. Il mazzo è quello comune i cui semi sono cuori, quadri fiori e picche. Il primo mazziere è sorteggiato. Egli distribuisce tre carte a ciascun giocatore e mette quattro carte scoperte sul tavolo. Il gioco consiste nel prendere con una delle tre carte che si hanno in mano una carta dello stesso valore tra quelle sul tavolo o più carte la cui somma sia pari al valore della propria. Si fa scopa

In Valsesia erano usate carte da gioco con semi francesi quasi sempre stampate a Varallo.



(acquistando un punto supplementare) se si prendono tutte la carte sul tavolo. Quando i giocatori hanno usato tutte le carte che hanno in mano, il mazziere ne distribuisce altre tre per

ciascuno: ciò si ripete fino ad esaurimento del mazzo. Il calcolo dei punteggi è piuttosto complesso e si basa sui diversi elementi che sono: scope, carte, denari, settebello e primiera.

### *tresètt*

Il gioco si fa generalmente a coppie fra quattro giocatori, con quaranta carte distribuite tutte in una volta, dieci per ciascuno. Per il punteggio finale l'asso vale un punto, le figure, il due e il tre valgono 1/3 di punto, le altre carte (scartine) non hanno valore. Il giocatore che per primo in una mano gioca una carta appartenente a un dato seme ha facoltà di dichiarare, solo di quel seme, i carichi che possiede e può chiedere al compagno di fare una particolare giocata su quel seme. Tali dichiarazioni sono effettuate con alcune espressioni verbali (o gestuali) tipiche, che sono le seguenti: "busso", manifestato anche battendo con le nocche o il palmo della mano sul tavolo, significa "lancia la carta più alta che hai di questo seme e, se sarai di mano, ritorna nello stesso seme"; "striscio", che si esprime anche strisciando la carta sul tavolo, significa "in questo seme ho altre carte"; "volo", a cui corrisponde il gesto di lanciare la carta sul tavolo di gioco, significa che si sta giocando l'ultima carta del seme.

### *briscula*

Si gioca con un mazzo di 40 carte di semi francesi (cuori, quadri, fiori e picche). Si può giocare in due o più persone. Il mazziere distribuisce 3 carte ciascuno e lascia una carta sul tavolo coprendola per metà con il mazzo posto trasversalmente ad essa, in modo che rimanga visibile a tutti per l'intero gioco: questa carta segnerà il seme di *briscola* (o seme prevalente) e sarà l'ultima carta ad essere pescata. Una partita a briscola, se giocata in quattro, può essere caratterizzata, come il tresette o altri giochi di carte, da parole o gesti che costituiscono messaggi utili alle due coppie per scambiarsi informazioni sul gioco ed influenzarne l'esito.

### *pepaténča*

Ognuno guarda le sue carte e scarta tutte le donne ad eccezione di quella di picche (la cosiddetta *pepaténča*). Poi ognuno scarta tutte le carte uguali di numero che possiede. A questo punto i giocatori avranno in mano solo carte singole, le carte scartate dai giocatori vengono accantonate e non sono utilizzate. I giocatori pescano a turno una carta a caso dal giocatore alla loro sinistra: se la carta pescata è uguale (di numero) ad una carta che già si ha in mano, le 2 carte vengono scartate; se è diversa, la si tiene. Continuando così, finirà col rimanere nelle mani di un giocatore (che sarà il giocatore perdente) la sola *pepaténča*.

### *calabràghi*

Il gioco avviene fra due persone. Consiste nell'accoppiare una delle carte che si hanno in mano con una del medesimo valore presente sul tavolo, scartandole entrambi. Vince chi resta senza carte in mano.

### *robamàss*

Ogni giocatore deve vedere se tra le proprie carte ce n'è almeno una dello stesso valore di una di quelle presenti sul tavolo o di valore corrispondente alla somma di più di esse. In tal caso le prende e le impila davanti a sé, con il valore della carta giocata scoperto. Qualora un altro giocatore, durante il proprio turno, avesse in mano una carta dello stesso valore di quella in cima al mazzo delle carte prese da un altro, ne può rubare il mazzo aggiungendolo al proprio. La partita finisce quando non ci sono più carte da distribuire e le carte rimanenti sul tavolo vengono prese dall'ultimo giocatore che ha effettuato una presa.

### *tappo*

Gioco per bambini, piuttosto recente. Il gioco prevede che al centro del tavolo venga posto un numero di tappi inferiore di una unità al numero dei giocatori. Nella variante in uso localmente si

distribuiscono tutte le carte tra i giocatori. Tutti i giocatori faranno scorrere simultaneamente e ripetutamente sul tavolo verso il vicino di destra una carta coperta a propria scelta. Il primo giocatore che avrà quattro carte di valore uguale griderà "tappo" impadronendosi di uno dei turaccioli che sono presenti sul tavolo. Gli altri giocatori dovranno affrettarsi ad afferrare uno degli altri tappi. Il giocatore meno svelto si ritroverà con niente in mano e perderà la partita.

Oltre a quelli sopra indicati furono recentemente e sporadicamente praticati altri giochi di carte meno tradizionali, come la scala quaranta, il mitigati, il tresètt-ciapanò, il bridge e il poker.

## Giochi a due

Oltre a qualche partita a carte, soprattutto *briscula*, i giochi più praticati quando i giocatori erano solo due erano la dama (*dàmma*) o il filetto (*grìcça*), le cui tavole di gioco erano solitamente poste sulle due facce di una bassa scatola con cassetto per le pedine. Gli scacchi non furono mai popolari in Valsesia.

### *dàmma*

Il gioco si svolge su una tavola quadrata, detta damiera, formato da 64 caselle: 32 bianche e 32 scure, con una casella chiara all'estrema destra della prima fila. Le pedine sono 24: 12 bianche e 12 nere. Il gioco viene sempre iniziato da chi conduce la partita con le pedine bianche. Le pedine muovono sempre in avanti (di una casella per volta) sulle caselle scure libere e quando raggiungono la base avversaria diventano "dama" e sono contrassegnate sovrapponendo un altro pezzo dello stesso colore. La presa (cattura del pezzo avversario) è obbligatoria. Quando una pedina (a cui tocca muovere) incontra una pedina di colore diverso con una casella libera dietro è obbligata a prenderla (si dice anche catturarla o mangiarla) passando sopra questo pezzo ed occupando la casella libera immediatamente successiva. È consentito mangiare più pedine con una sola mossa, occupando la casella libera subito dopo l'ultimo pezzo preso. La pedina non può prendere le dame. La dama può muoversi e mangiare in qualsiasi direzione. Perde chi non ha più pedine.



### *grìcça*

Il campo di gioco è formato da tre quadrati concentrici tagliati a metà e congiunti su ogni lato da una linea. Si gioca con le stesse pedine della *dàmma*. La prima fase della partita vede i giocatori deporre a turno le pedine sulla tavola. Le pedine vanno deposte su un incrocio o angolo libero. Nella seconda fase della partita comincia le pedine sono mosse passando lungo le linee ad un incrocio o angolo contiguo libero. Lo scopo del gioco, sia in apertura che nella fase successiva, è quello di riuscire a formare un *filetto*, cioè di disporre tre proprie pedine su una medesima linea orizzontale o verticale. Il giocatore che ci riesce acquisisce il diritto immediato di catturare e togliere dalla tavola una pedina del colore opposto che non faccia parte di un *filetto*. Vince chi per primo mangia sette pedine avversarie o impedisce ogni mossa al suo avversario.

## scacchi

Gli scacchi sono un gioco da tavolo di strategia che vede opposti due avversari, detti *bianco* e *nero* dal colore dei pezzi che muovono. Il *bianco* muove per primo. Gli scacchi si giocano su una tavola quadrata detta scacchiera, composta da 64 caselle di due colori alternati, con una casella chiara all'estrema destra della prima fila. Sulla scacchiera all'inizio si trovano trentadue pezzi, sedici per ciascun colore, in posizione predefinita: un re, una donna (detta anche *regina*), due alfieri, due cavalli, due torri e otto pedoni; ciascun pezzo si muove secondo regole precise. L'obiettivo del gioco è dare scacco matto all'avversario, ovvero mettere il re avversario in condizione di non poter sfuggire. Poiché questo gioco era piuttosto elitario, esso viene qui ricordato ma non ne sono descritte le regole, molto complesse, che peraltro sono quelle internazionali.

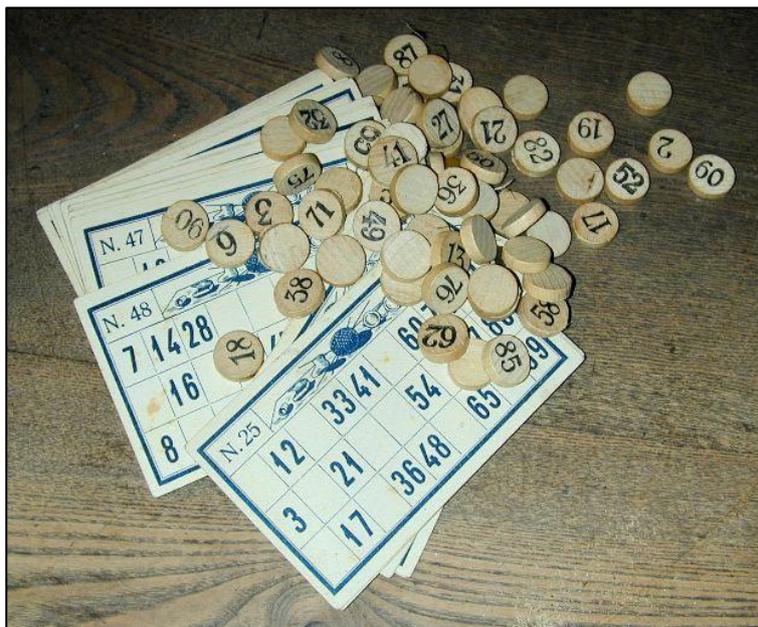
## Giochi di società

I giochi più popolari erano la tombola e il gioco dell'oca. Altri come il domino e il mah-jong, importati alla fine del XIX secolo, furono molto raramente praticati.

### *tùmbula o riffa*

La tombola viene normalmente giocata in un contesto familiare (è un tradizionale gioco natalizio) dove il premio che si ottiene è la soddisfazione di vincere o al massimo un dolce o un oggetto. Non sono menzionate utilizzazioni locali della tombola come gioco d'azzardo. Uno dei

Cartelline e pezzi numerati di un gioco di tombola in uso a Campertogno nel secolo scorso.



giocatori con ruolo di *croupier* ha a disposizione un tabellone sul quale sono riportati tutti i numeri da 1 a 90, e un bussolotto o un sacchetto riempito con pezzi numerati in modo analogo. Il suo compito consiste nell'estrarre i pezzi uno a uno in modo casuale, e annunciare agli altri giocatori il numero corrispondente. I giocatori dispongono di una o più cartelle casualmente

assegnate, composte da 3 righe, ciascuna con 5 numeri e 4 spazi per riga (i numeri sono compresi tra 1 e 90). Ogni volta che il numero estratto è presente su una o più delle sue cartelle, il giocatore "copre" la casella corrispondente con dischetti, fagioli, ceci, lenticchie, pasta o altri piccoli oggetti. Lo scopo ultimo del gioco è quello di realizzare la *tombola*, ovvero arrivare per primo a coprire tutti i numeri presenti su una delle proprie cartelle. Non è invece consuetudine assegnare premi minori per risultati intermedi, come l'*ambo* (vinto dal primo giocatore che copre due numeri presenti sulla stessa riga di una cartella), la *terna* (tre numeri sulla stessa riga), la *quaterna* (quattro numeri sulla stessa riga), la *cinquina* (tutti e cinque i numeri della riga) e la *decina* (cioè due file attigue complete).

### *gòc 'd l'òca*

Si gioca su un tabellone di cartone sul quale è disegnato un percorso a spirale, generalmente sinistrorsa, composto da un numero variabile di caselle (63 nel gioco tradizionale), contrassegnate con numeri o altri simboli. I giocatori iniziano con un segnaposto nella casella di partenza e, a turno, procedono lungo il percorso di un numero di caselle uguale a quello ottenuto con il lancio di una coppia di dadi. Lo scopo del gioco è raggiungere la casella centrale della spirale. Alcune caselle sono associate ad un effetto speciale che premia o penalizza il concorrente. Nella versione tradizionale, le caselle che rappresentano oche (da cui il nome del gioco) consentono di spostarsi ulteriormente in avanti di un numero di caselle pari a quello appena effettuato; poiché queste caselle di raddoppio sono collocate ogni nove caselle a partire dalle caselle 5 e 9, un punteggio iniziale di 9 porta immediatamente il giocatore alla casella 63 e quindi alla vittoria.

### *mah-jong*

È un gioco da tavolo per quattro giocatori, nato in Cina probabilmente nel XIX secolo, e oggi diffuso anche nel resto del mondo. In Valsesia venne importato e fu praticato da poche famiglie borghesi all'inizio del XX secolo. Si tratta di un gioco di tessere, che devono essere combinate o rimosse, seguendo regole molto complicate, allo scopo di attribuire ai giocatori dei punti.

### *dòmino*

Il domino è un gioco da tavolo che si svolge utilizzando una serie di tessere, solitamente di avorio su una base nera. La parte in avorio è suddivisa in due sezioni recanti ciascuna dei pallini, da 0 (nessun pallino) a 6. Si gioca normalmente in 2, in 3 o 4 giocatori. Secondo le regole classiche, si inizia distribuendo parte delle tessere ai giocatori, ma lasciandone un certo numero non assegnate a faccia in giù sul tavolo. Il primo giocatore, scelto a caso, pone la prima tessera sul tavolo scoprendola; poi il turno passa alla persona che segue alla sua sinistra: questi potrà mettere una sua tessera attaccata a un'estremità di quella che c'è già sul tavolo solo se ne ha una col punteggio uguale a una delle due estremità. Si forma così una figura serpentina. Se un giocatore non è in grado di attaccare una tessera, può passare il turno di sua volontà o pescare da quelle rimaste a faccia in giù finché trova quella che gli occorre. Vince chi finisce per primo le tessere.

### *pulce*

Si utilizzano dei gettoni multiformi e multicolori. Ogni giocatore sceglie un gettone rettangolare e con quello cerca, pizzicandone il bordo, di far saltare un gettone discoidale su un altro; se ci riesce se ne appropria; vince chi raccoglie più gettoni. Una variante consiste nell'allineare davanti a ciascun giocatore un numero uguale di gettoni; i giocatori, a turno, devono far saltare uno dei propri gettoni in un recipiente posto al centro del tavolo; vince chi per primo riesce a far entrare prima tutti i suoi gettoni nel contenitore. Una terza variante consiste nel catturare i gettoni degli avversari sovrapponendo ad essi un proprio gettone: vince chi "cattura" più gettoni.

## **Giochi infantili all'aperto**

Il numero dei giochi infantili è incalcolabile, legato com'è alla fantasia sconfinata dei bambini. Quelli qui di seguito riportati sono stati segnalati dalle persone anziane intervistate o fanno parte dei ricordi personali di chi scrive.

### *tòppa*

Gioco infantile, nel quale la persona designata con la *cūnta* (vedi), si volta verso il muro e, dopo aver contato ad alta voce fino a un numero concordato, deve scoprire dove gli altri giocatori si sono nel frattempo nascosti; quello che per primo sarà scoperto ne prenderà il posto.

### *léva*

Uno dei partecipanti deve "prendere" toccandoli gli altri giocatori che corrono liberamente. Chi viene "preso" si ferma fino a che un altro giocatore ancora libero lo tocca a sua volta liberandolo.

### *dê la daléra*

Uno dei giocatori designato con la *cūnta* (vedi) come "cacciatore" cerca di "prendere" toccandolo uno degli altri che corrono attorno a lui; la persona toccata, a cui il cacciatore dice "ce l'hai tu" o "sei sotto tu" ne prende il ruolo.

### *autebàss*

È una variante della *daléra*. I giocatori che scappano non possono essere catturati se si trovano in piedi su un piano rialzato (per esempio una panchina, una scala, un muretto).

### *quàttru cantóign*

È una variante della *léva*. Si gioca in cinque quattro giocatori occupano i quattro angoli di una stanza vuota e devono muoversi continuamente cambiando angolo. Il quinto giocatore deve cercare di occupare un angolo nel momento in cui si libera. Se ci riesce è sostituito da chi è stato estromesso.

### *cavalètt*

Si gioca in due persone; una persona si china in avanti appoggiando le mani sulle ginocchia; quella seguente la supera con un salto e a sua volta si china per essere superata da chi era precedentemente chinato (e così via).

### *mancàuda*

Due giocatori, uno con le palme in alto (battitore), l'altro con le palme in basso (battuto) tenute sospese, ma non appoggiate, su quelle del battitore; questi deve con mossa rapida battere sul dorso delle mani del battuto: se ci riesce continua come battitore; se fallisce si cambiano i ruoli.

### *sautê la còrda*

Un pezzo di corda era sempre possibile trovarlo per cui il gioco era molto diffuso. Si praticava da soli o in compagnia: nel secondo caso due persone tenevano le estremità della corda e la facevano girare, mentre una terza saltava dentro alla corda in movimento.

### bella lavanderina

I bambini partecipanti al gioco si dispongono tenendosi per mano a formare un cerchio, al centro del quale si pone chi dirige il gioco; si canta in coro la seguente filastrocca: "*La bella lavanderina / che lava i fazzoletti / per i poveretti / fai un salto / fanne un altro / fai la riverenza / fai la penitenza / guarda in su / guarda in giù / fai un bacio a chi vuoi tu*"; durante il canto tutti eseguono le azioni indicate dalle parole e alla fine chi è al centro va a fare un bacio ad uno dei presenti.

### girotondo

I bambini che partecipano al gioco si mettono in circolo tenendosi per mano e si muovono in tondo cantando la filastrocca "*Giro giro tondo, casca il mondo, casca la terra, tutti giù per terra*"; al termine della filastrocca tutti si gettano a terra.

### mosca cieca

Si gioca all'aperto o in una stanza abbastanza grande e vuota. Il giocatore designato, bendato con un fazzoletto, deve cercare di toccare gli altri che possono muoversi liberamente intorno a lui. Il giocatore toccato lo sostituisce.

### indovina

La persona designata si appoggia al muro con la fronte e si copre gli occhi con un braccio o una mano, mentre pone l'altra mano aperta dietro alla schiena; uno tra i presenti percuote questa mano di nascosto; la persona designata deve indovinare chi lo ha percosso; se questi è scoperto la sostituisce.

### scarüga

Dove erano disponibili scivoli naturali di pietra i ragazzi giocavano a *scarüga*, lasciandosi scivolare sul dorso o seduti su una pietra piatta. Solitamente questo gioco veniva effettuato sulle sponde in pietra della scala che porta al sagrato della chiesa parrocchiale o sui bordi della scala di accesso all'oratorio di Santa Marta. Anche sui mancorrenti delle scale di casa si faceva una specie di *scarüga*, ma a cavalcioni.

### güghê alla bàlla

Comprende vari tipi di gioco, da quello più semplice di un tempo, che consisteva nel lanciare e afferrare la palla al volo a quelli sportivi più recenti, che si svolgono sulla base di specifici regolamenti.

### belle statuine

Il giocatore designato come conduttore del gioco con la *cünta* (vedi) volge la schiena ai compagni e recita la filastrocca "*Le belle statuine / d'oro e d'argento / del millecinquecento / è pronto il mio caffè?*" (o varianti della stessa), mentre gli altri partecipanti al gioco assumono una posizione a scelta e si fermano in quella come se fossero statue. Al termine della filastrocca il conduttore si volta e sceglie la statua che preferisce, il cui attore lo sostituisce.

### smàna

Con un gessetto o con un bastone si disegna sul terreno il percorso (sei quadrati appaiati e un semicerchio, che rappresentano i giorni della settimana). Si fa la conta per scegliere chi inizia. Il concorrente prescelto lancia il sasso sul primo giorno della settimana, entra dentro la casella, saltellando su un solo piede, si china, raccoglie il sasso e sempre saltellando torna indietro; poi

procede con la casella successiva. Si saltella sempre su un solo piede di casella in casella. Se il giocatore non centra la casella giusta o pesta le righe che la delimitano viene sostituito.

### *dê / fê la penitènsa*

Giustamente si è detto che questo è un gioco nel gioco. Chi perde in un gioco è tenuto a fare una penitenza, cioè un'azione ridicola o dolorosa. Ha la possibilità di scegliere tra cinque opzioni: dire, fare, baciare, lettera e testamento. Scegliendo *dire* è costretto a pronunciare qualche cosa di strano; se sceglie *fare* deve fare qualche cosa di ridicolo; con *baciare* gli si chiede di baciare qualcuno; con *lettera* gli si scrive con un dito sulla schiena una lettera che viene affrancata con una pacca sulla spalla e spedita con un calcio nel sedere; con *testamento* chi paga il pegno volge la schiena agli altri partecipanti al gioco che, indicando ciascuno a gesti una specifica azione [calci, pugni, sberle, ma anche baci, carezze...], gli chiedono a turno: "Quanti (un numero da 1 a 10) ne vuoi di questî?" e alla sua risposta applicano la penitenza.

### *fê la cûnta*

La *cûnta* ha come scopo la designazione del "conduttore" o di chi avrà il ruolo di "cacciatore" o di "lepre" (solitamente si dice di "chi sta sotto"). Di solito si svolge recitando o cantando una filastrocca. Uno dei partecipanti viene scelto per guidare la *cûnta*: è lui che sceglierà una filastrocca e la reciterà associando ad ogni sillaba un gesto del braccio per indicare a giro uno dei presenti. Il giocatore indicato con l'ultima sillaba sarà quello designato. Conoscendo il numero di sillabe della filastrocca e il numero dei presenti si può ovviamente condizionare la designazione scegliendo il giocatore da cui parte il giro. Esempi di filastrocca: "Ambarabà cicci coccò / tre civette sul comò / che facevano l'amore / con la figlia del dottore / il dottore si ammalò / ambarabà cicci coccò"; "A-uli-ulé-chetà-musé-che ta-prufi-ta lu-singhé-tuli-lem-blem-blum-tuli-lem-blem-blum"; "Trenta / quaranta / il gallo canta / canta la gallina / madama Franceschina / la va alla finestra / con tre colombe in testa / passan li tre fanti su tre cavalli bianchi /...".

## **Giochi con la neve**

Da sempre la neve è un'ottima occasione per giocare. Quelli che seguono sono i modi più convenzionali di divertirsi in compagnia quando il paesaggio è innevato.

### *trési mòtti 'd fiòcca*

Letteralmente e di fatto significa tirarsi palle di neve, gioco tutt'altro che insolito tra bambini e ragazzi di ogni età.

### *fê la stâmpa*

In dialetto la parola *stâmpa* significa impronta. Il gioco consiste nell'imprimere nella neve fresca l'impronta propria o di un compagno.

### *scarùghêsi*

Nei mesi invernali uno dei passatempi preferiti consisteva nello scivolare (in dialetto *scarùghê*) sulla neve gelata. Ciò avveniva sullo slittino (*lisëtt*) o ancor meglio sulla grande slitta che si usava per il trasporto di tronchi e oggetti pesanti (*lésa*), sulla quale si potevano sistemare varie persone e il cui manovratore operava in piedi tra le stanghe verticali.



Slittino (*lisëtt*) e slitta (*lésa*) erano tradizionalmente usati in Valsesia per giocare sulla neve.

### *skiê*

In teoria si tratta di scivolare sulla neve usando gli sci. In pratica un tempo si ricorreva a tecniche molto più primitive di quelli attuali. Chi non aveva la fortuna di avere in casa un paio di vecchi sci militari ricorreva a due doghe di botte legate ai piedi. Per i meno esperti si preparavano delle piste obbligate formate da due solchi paralleli tracciati su un leggero pendio.

## **Giochi nell'acqua**

Sia il fiume che i torrenti sono per i ragazzi i luoghi più propizi per giocare. I giochi con la sabbia sono da sempre praticati ovunque, ma i luoghi adatti non sono molti in alta Valgrande, dove i corsi d'acqua sono piuttosto tumultuosi: essi sono limitati a qualche ansa dove l'acqua ristagna o agli specchi d'acqua che si formano ai piedi delle cascate. Gli strumenti occorrenti (secchiello, setaccio, formine, paletta e rastrello), oggi di plastica, un tempo non esistevano affatto e solo verso la fine del XIX secolo comparvero, fatti di legno e latta, rimanendo però un privilegio riservato a pochi. Giochi più comuni erano:

### *fê la ràna*

È un gioco di destrezza. Consiste nel lanciare un sasso piatto tangenzialmente alla superficie di uno specchio d'acqua (*làmma*) per farlo rimbalzare più volte possibile. Il conteggio dei rimbalzi ottenuti è usato come prova di abilità. In italiano questo gioco è chiamato "rimbalzello".

### *fê la diga*

Il gioco consiste nel deviare l'acqua con sassi e zolle al bordo del torrente o del fiume. In realtà è un pretesto per mettere i piedi in acqua divertendosi a svolgere un'attività manuale.

### **navi e barche**

Una tavola di legno sagomata e attrezzata con blocchetti di legno diventava senza problemi una nave, ma esisteva anche il gioco minimalista in cui si facevano navigare nella vasca del lavatoio

delle barchette fatte di carta (vedi sotto "piegatura della carta"). I più fortunati, dall'inizio del XX secolo, disponevano di modellini, prima di legno e poi di latta con elica mossa da un meccanismo a molla.

## Giocattoli fatti a mano

In alcuni casi gli strumenti stessi del gioco erano creati con le proprie mani (o con quelle compiacenti di un adulto).



Alcuni giocattoli fatti a mano provenienti da Campertogno.

### *fê subiòli*

Il gioco consisteva nella costruzione di zufoli (*subiòli*), che venivano preparate in genere con rami verdi di castagno da cui si sfilava la corteccia battendola per formare il tubo dello strumento; anche i fusti cavi della *Reynoutria japonica*, una Poligonacea che cresce sulle sponde del Sesia, erano usati a questo scopo.

### *fê 'l vâcchi*

Le mucche (*vâcchi*) per giocare erano realizzate intagliando col coltello dei corticsegmenti di ramo secondo un modello tradizionale. Questi oggetti erano poi utilizzati per il *gòc dal vâcchi* sopra descritto.

### *fiùnda*

Una forcella di legno, delle liste di camera d'aria e un ritaglio di pelle erano gli ingredienti necessari per preparare delle efficientissime fionde.

### cebottana

Qualsiasi tubo serviva allo scopo, ma solitamente si utilizzavano le copertine nere dei quaderni arrotolate e legate con un cordino. I proiettili erano confezionati con rettangoli di carta avvolti a formare un lungo cono che era inserito nel tubo e "sparato" col fiato.

### carro armato

Siamo nel periodo della seconda guerra mondiale ed il giocattolo descritto è quindi recente. L'oggetto era costruito utilizzando un rocchetto di legno del filo da rammendo i cui bordi potevano essere dentellati col coltello; nel foro centrale del rocchetto si faceva passare un anello elastico ricavato da una camera d'aria di bicicletta: ad una estremità si passava attraverso l'anello un bastoncino di legno di circa 2 cm che veniva fissato al legno con un chiodino; all'altra estremità si passava attraverso l'elastico un bastoncino di circa 10 cm interponendo tra esso e il rocchetto un anello di cera modellato a mano per facilitare lo scorrimento. Il meccanismo veniva quindi caricato torcendo l'elastico e il rocchetto, liberato su un piano, si muoveva velocemente.

### oggetti di carta

La piegatura della carta oggi si chiama origami ed è da molti considerata un'arte, ma un tempo non aveva nome ed era un gioco molto popolare. Le forme più comunemente realizzate erano gli aeroplani a punta e volteggianti, la gallina, la barchetta e il *salariň* (saliera). Di quest'ultimo si usava anche colorare l'interno delle quattro cavità risultanti dalla piegatura con i colori rosso e blu delle matite bicolori usate a scuola, facendo in modo che manovrando l'oggetto con pollice e indice di entrambe le mani si ottenesse l'alternanza di comparsa dei due colori.

### costruzioni con i *caniõign*

I *caniõign* sono i canapuli derivanti dalla lavorazione della canapa. Tagliati nella giusta misura e fissati con un filo di ferro passante arroventato alla fiamma di una candela servivano a costruire le pareti e il tetto di casette e palizzate. Con la scomparsa della coltivazione della canapa questo gioco è diventato impraticabile.

### bastone decorato

Era consuetudine intagliare con il coltello la corteccia dei bastoni a disegni geometrici. Questa operazione poteva essere effettuata ovunque ed era il passatempo specifico dei ragazzi a cui si assegnava il compito di sorvegliare le mucche al pascolo.

### armi

Con bastoni, assicelle e cordini si preparavano armi di ogni tipo (lance, archi e frecce, fucili e mitragliatrici), che sostituivano egregiamente i giocattoli che non si voleva o poteva acquistare e che oggi sono prodotti a poco prezzo in plastica.

## Giochi di fantasia e di imitazione

La creatività dei bambini è nota a tutti, soprattutto quando sono in compagnia e danno libero sfogo alla fantasia e alla competitività. Alcuni esempi tratti da interviste e dall'esperienza personale lo dimostrano chiaramente. Sedie e sgabelli rovesciati e scatole vuote diventavano facilmente carrozze o

automobili. Gli scarti di tornitura si trasformavano in ruote, cannoni, siringhe e quant'altro.

Alcuni giocattoli realizzati utilizzando scarti di tornitura (Campertogno).



Alcuni giochi, basati sull'imitazione delle attività degli adulti, come i seguenti, erano particolarmente diffusi.

#### *fê 'l prévi*

Si raccoglievano scatole, bomboniere, candelieri, campanelli, stracci e vecchi libri per riprodurre la situazione di un prete celebrante le funzioni religiose. All'inizio del '900 in Valsesia in alcune famiglie esistevano anche, per giocare, delle riproduzioni in miniatura di arredi sacri, tra cui croci, statue di santi, candelieri, reliquiari e piccoli vasi.

#### *fê 'l dutô*

Una siringa finta o usata e finte pillole erano più che sufficienti per giocare a fare il dottore. Ciò che era importante era però guardare in gola, palpare la pancia, bussare sulla schiena dei compagni di gioco e soprattutto scrivere delle ricette su pezzetti di carta.

#### *fê 'l panaté*

Per fare il panettiere la terra diventava la farina, il mattone pestato il cacao, la malta pestata il sale, e gli escrementi di cane secchi e pestati il lievito ed il cremor tartaro, una sostanza lievitante usata per fare le torte, il cui nome evidentemente eccitava la fantasia.

#### *catê e véndi*

Qualsiasi oggetto era buono per giocare a comprare, vendere o barattare, cioè per imitare l'attività di un negozio. Ma le vecchie cartoline illustrate erano la merce preferita ed erano valutate in rapporto al tipo di immagine. Quanto al denaro si usava di tutto, compresi piccoli fogli scritti a mano; ma la carta velina dei calendari a fogli mobili, con i grandi numeri stampati in rosso erano quanto di meglio si potesse usare a tale scopo.

### **Giochi con piccoli animali**

Inconsapevoli compagni di gioco, ma spesso anche involontarie vittime di persecuzioni immeritate, erano alcuni piccoli animali.

### *portasàss*

Per giocare erano utilizzate le larve di tricoteri, viventi nella sabbia del fiume, dove venivano raccolte. Il nome si spiega col fatto che le larve dei tricoteri con la loro secrezione sericea agglutinano sabbia, pietruzze ed elementi vegetali vari per costruirsi dei ricoveri (*foder*) mobili di forma cilindrica lunghi da fino a 2 cm, dai quali sporgono il capo e alcune zampette. Con i *portasàss* si organizzavano delle gare di corsa e si simulava il pascolo delle mucche.

### *sàjji e sajèit*

Ricordo di aver assistito a giochi particolarmente crudeli con lucuste (*sàjji*) e cavallette (*sajèit*). Il gioco consisteva nello staccare la testa di una locusta per sostituirla con quella di una cavalletta. Ovviamente il mostro così creato aveva una vita brevissima.

### *lùmàighi 'd la cà*

Le chioccioline sono chiamate con questo nome in Valsesia. Con esse si organizzavano gare di velocità, ma soprattutto si giocava a toccare con la punta di un dito gli occhi posti all'apice dei tentacoli per farli ritirare; poi si recitava la frase "*Lùmàiga lùmàighiñ, càcça fòra i tòi curniñ se 'd no i ta màss*" (lumaca lumachina, tira fuori i tuoi corni, altrimenti ti ammazzo) e si aspettava fiduciosi che la chiocciola estroflettesse nuovamente i tentacoli. Altre volte si stimolava la chiocciola fino a farla ritirare nel suo guscio e poi la si deponeva sul terreno per vederla ricomparire sollevando lentamente il suo guscio.

### *purcéi*

Il nome di *purcéll* (al plurale *purcéi*), che significa "maiale", si applicava anche all'onisco, un piccolo crostaceo dal dorso tondeggianti che sia annida sotto i vasi di fiori. Il nome non stupisce: anche in italiano questo animaletto è chiamato porcellino di terra o porcellino di Sant'Antonio. Quando riposa o è disturbato l'onisco si appallottola formando una sfera che non offre appigli all'aggressore. Ma il fatto che in tal modo assomigli a una biglia è un ottimo pretesto per usarlo per giocare, ovviamente in modo improprio.

### *ranabòit*

I *ranabòit* sono i girini, che si trovano facilmente nelle pozze d'acqua stagnante ai bordi dei torrenti e soprattutto nei laghetti di montagna. Il gioco con i girini consisteva nel catturarli nel cavo della mano per trasferirli in una cavità della roccia riempita d'acqua, dove l'intenzione sarebbe stata di fare un piccolo allevamento, ma la realtà era invariabilmente la morte per abbandono o per evaporazione dell'acqua.

### *lüşèrti*

Le piccole lucertole venivano catturate per poterle tenere affettuosamente in mano o per metterle nella vasca del lavatoio allo scopo di vederle nuotare.

### *cagaföc*

Correre dietro alle lucciole, metterne una nel palmo della mano e guardare la sua luce intermittente era il gioco specifico delle belle sere di giugno.

### *parpèlli*

In dialetto *parpèlla* è la farfalla. Alcuni decenni or sono le farfalle erano molto più numerose di ora. Un gioco divertente era rincorrerle e acchiapparle con l'apposito retino per poi chiuderle un vaso di vetro.



Alcuni dei piccoli animali con cui si giocava un tempo nell' alta Valgrande del Sesia: nell'ordine locusta, lucertola, girini, onisco, farfalla e chiocciola.

## Giochi di carnevale

Il carnevale è stato sempre celebrato con una certa enfasi da tutta la comunità. La *paniçça* ne è tuttora il momento conviviale, allestito cuocendo il minestrone sulla piazza dei paesi in grandi pentoloni (gli stessi che i pastori usavano per fare il formaggio) e poi distribuendolo a tutte le famiglie. Nella stessa giornata i ragazzini del paese, indossando gli indumenti più diversi e con maschere quasi sempre fatte in casa (*ravisti*), giravano per le case chiedendo un contributo di denaro o di cibo. Nelle occasioni meglio riuscite si allestivano anche dei giochi popolari, tra i quali:

### *pügnatti*

Ad una corda, sospesa tra due alberi o pali conficcati nel terreno, si appendevano delle pignatte di terracotta piene di coriandoli, dolci, soldi, segatura o acqua. I concorrenti venivano bendati, poi fatti girare come trottole per far loro perdere l'orientamento. Una volta liberati, dovevano vibrare colpi con un bastone per colpire e rompere le pignatte e conquistarne (o subirne) il contenuto. La gente, attorno, dava indicazioni al concorrente per confonderlo o viceversa per aiutarlo

### *cücàgña*

Gioco popolare i cui partecipanti dovevano cercare di prendere dei premi posti in cima ad un palo (in genere i premi erano salami o altri generi alimentari). Solitamente il palo veniva ricoperto di grasso per rendere difficile l'arrampicata.

### *riffa*

forma popolare di lotteria, spesso organizzata a scopo di raccogliere denaro per iniziative benefiche o sociali: in tal caso assumeva il nome di "banco di beneficenza" ed i biglietti erano avvolti in rotolini fermati con un piccolo elastico e con una forma di pasta nota col nome di anellini e posti in vasi di vetro da cui erano poi estratti.

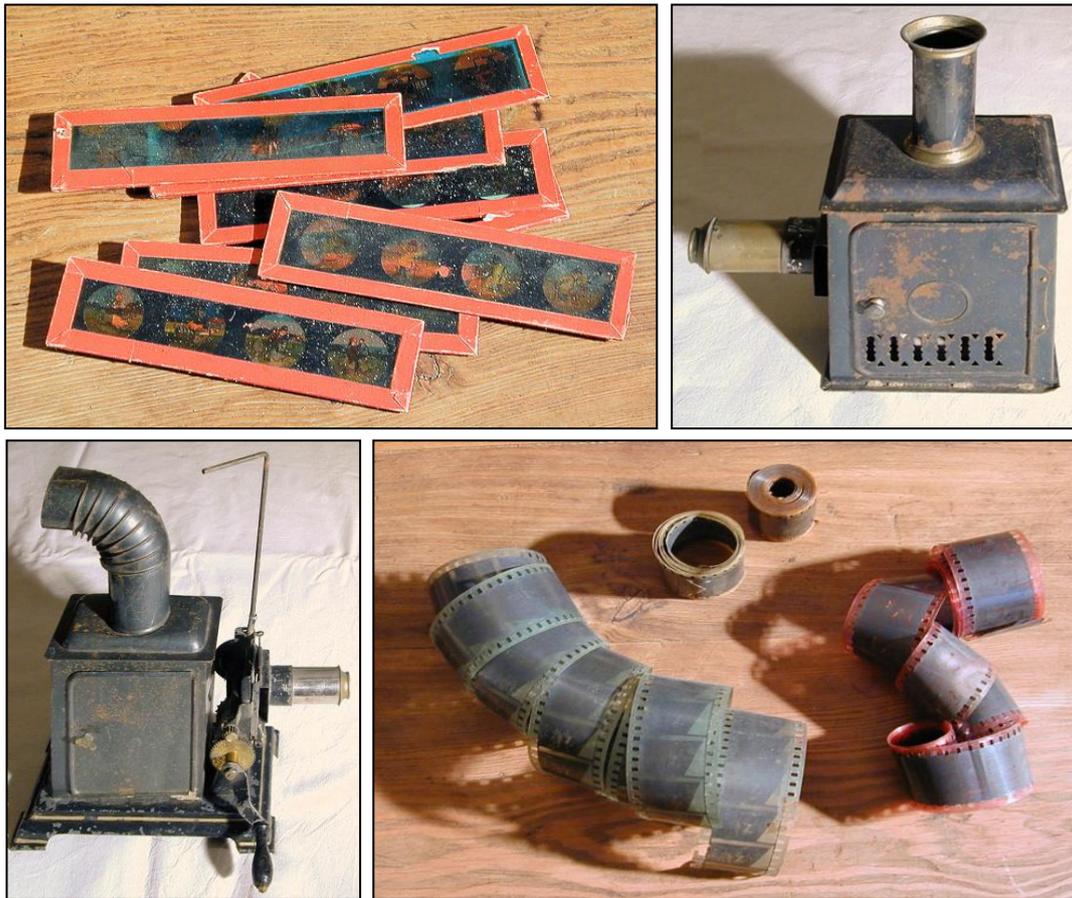
### corsa nei sacchi

Era una corsa svolta tra contendenti le cui gambe erano avvolte in un sacco che i concorrenti dovevano tenere saldamente alla cintola con le mani.

## Altri giochi

### lanterna magica

All'inizio del 900 comparvero anche in Alta Valgrande i primi strumenti di proiezione di immagini. Queste erano proiettate su una parete bianca (o uno schermo appositamente predisposto) in una stanza buia, mediante la lanterna magica, una scatola chiusa con illuminazione inizialmente a candela e poi a lampadina elettrica. La luce passava attraverso un foro sul quale era applicata una lente. Le immagini da proiettare erano dipinte su lastre di vetro o impressionate su pellicola cinematografica. Ovviamente questo tipo di divertimento era possibile soltanto a pochi e per molti anni rappresentò nella borghesia un vero e proprio *status symbol*.



Due tipi di lanterna magica dell'inizio del secolo scorso provenienti da Campertogno.

### costruzioni

I giochi di costruzioni più diffusi erano acquistati e consistevano in scatole piene di blocchetti di legno di varia forma con qualche pezzo di forma architettonica. Era bello giocarci, molto meno divertente ritirarli poi nuovamente nella loro scatola.

### soldatini

Di soldatini se ne sono visti molti tipi. I primi furono quelli di stagno, piatti e colorati, quasi sempre con i fucili rotti senza canna e spesso senza base di appoggio; altri erano di piombo con testa staccabile. Seguirono i soldatini di gesso, belli ma fragilissimi e quelli infine quelli francesi in alluminio, piccoli e infrangibili.

### indiani

Con la stessa pasta a base di gesso dei soldatini furono di moda verso la metà del secolo scorso delle serie di personaggi ispirati alle storie western e alle popolazioni arabe.

### ZOO

Sempre nello stesso materiale dei precedenti e nella stessa epoca scorsero bellissime riproduzioni in gesso di ogni tipo di animale selvatico, con i quali si allestivano degli splendidi giardini zoologici.

### giocattoli di latta

Molti erano i giocattoli di legno e di latta quasi sempre dotati di meccanismo a molla caricabile con una chiavetta. Il loro momento d'oro furono gli anni centrali del secolo scorso.

### meccano

Fu un gioco educativo di moda nei decenni centrali del secolo scorso. Consisteva in piastre di varia forma e colore, sbarre tondini, ruote, staffe e quant'altro, collegabili mediante viti e bulloni, che potevano essere assemblati e smontati infinite volte. Erano confezionati in scatole di varie dimensioni e prezzo.

---

Plassiard J, A., *Artisti Valsesiani in Tarentasia* . Excelsior. Novara (1979).

Molino G., Campertogno. Vita, arte e tradizione di un paese di montagna e della sua gente. Edizioni EDA, Torino (1985)

Molino G., Campertogno. Storia e tradizioni di una comunità dell'alta Valsesia. Centro Studi Zeisciu, Magenta (2006)

Molino G., Il gioco della memoria. Manoscritto (presente anche in questo sito)

Molino G., Archeologia del quotidiano. Manoscritto (presente anche in questo sito)