Comune di Giba

Regione Autonoma
della Sardegna

Giogausu?

Maria Alessandra Serrenti

Laboratorio Giornalistico - Giba

Comune di Giba

Regione Autonoma
della Sardegna

Giogausu?

Maria Alessandra Serrenti

LABORATORIO GIORNALISTICO - GIBA

Presentazione

Il presente lavoro è il risultato di un progetto comunale denominato "Giochi e giocattoli nella tradizione popolare di Giba e Villarios", finanziato dalla L.R. 26/97, riguardante la tutela e la valorizzazione della lingua e della cultura sarda.

Insieme al precedente, Is contus de Giba e Biddiarriu, il libro Giogausu? risponde alla necessità, espressa dal Comune di Giba, di risalire alla propria identità e alle proprie origini, attraverso lo studio delle tradizioni popolari.

Il divertimento, infatti, risiedeva in giochi ben diversi da quelli attuali; non esistevano i giocattoli preconfezionati e i ragazzi si ingegnavano a costruirli o a trasformare, con la fantasia, oggetti o materiale d'uso comune. Una scatola di lucido da scarpe poteva, allora, diventare una barca o una piccola culla. Divertimenti semplici e ingenui, ma importanti perché creavano momenti di svago e allegria in giornate occupate soprattutto dal lavoro duro e faticoso.

L'accezione del termine passatempo, così come lo intendiamo noi, vale a dire di «piacevole occupazione» con la quale riempiamo il tempo libero, era sconosciuto nella tradizione popolare sarda, in quanto veniva considerato come un'attività che sottraeva tempo utile al lavoro.

Ecco perché le attività ricreative erano spesso dei prolungamenti, meno faticosi fisicamente, del lavoro quotidiano.

Introduzione

Il libro è il risultato di un'inchiesta sul campo condotta nei paesi di Giba e Villarios nel corso dell'anno 2007.

L'attività di documentazione è stata svolta senza ricorrere ad abbellimenti o rielaborazioni, e non è stato applicato nessun arbitrario intervento o rimaneggiamento.

Le interviste sono state trascritte in base al criterio "ortofonico", che riproduce il parlato con l'impiego delle norme ortografiche della lingua italiana.

Gli informatori che gentilmente si sono prestati alle interviste sono:

Dessì Ugo
Fadda Elena
Fois Casimiro e Maddalena
Ibba Anna
Ibba Dario
Manca Peppina
Manca Piero
Mongittu Anna Lisa
Murgia Antonio
Onnis Ottavio e Piera
Orrù Antonietta
Pintus Peppina
Sabiu Graziano e Rosangela
Sanna Rosella

A loro vanno i miei più sentiti a calorosi ringraziamenti per la squisita cordialità, disponibilità e profonda pazienza con cui mi hanno accolto presso le proprie abitazioni e guidato nella comprensione degli argomenti.

Maria Alessandra Serrenti

Alcune interpretazioni del gioco

Il gioco si presenta come naturale manifestazione dell'esistenza, appartenente sia al comportamento umano che a quello animale; stimolo non solo per la società dello sviluppo ma anche per l'educazione morale e l'evoluzione intellettuale dell'individuo. Nel processo di autoaffermazione del bambino, il gico svolge un importante ruolo, affinando inoltre le sue facoltà fisiche e intellettuali.

Nel mondo animale un cucciolo più gioca e più è capace di apprendere.

L'attività ludica presenta caratteri di libertà, spontaneità e disinteresse; genera allegria e tranquillità.

Il suo significato e la sua funzione sono stati oggetto di interesse da sempre. Già Platone parlava della funzione educativa e dell'aspetto utilitaristico del gioco. Aristotele, invece, riteneva che fosse una imitazione della future attività lavorative, intendendolo dunque come addestramento ai compiti della vita: il bambino doveva pertanto essere incoraggiato a giocare a quel tipo di occupazione che avrebbe voluto intraprendere nell'età adulta.

Tali affermazioni evidenziano come nell'antichità il concetto di gioco fosse legato alla sfera pre-lavorativa. La valenza del gioco per se stesso, cioè come attività dilettevole non finalizzata al raggiungimento di un risultato, non era ancora contemplata. Il bambino veniva spinto a giocare solo per acquisire no-

zioni che sarebbero state utilizzate in futuro.

Il gioco si esprime in manifestazioni pressoché inesauribili e può dar luogo a differenti tipologie dell'azione umana di tipo estetico culturale. Inteso come fenomeno umano, il gioco, nella sua poliedricità, pluralità e complessità rende impossibile il tentativo di giungere ad una reductio ad unum degli esiti conseguiti dalle varie discipline che se ne sono occupate.

Le teorie sviluppate dai diversi studiosi propongono, infatti, molteplici interpretazioni dell'attività ludica.

Kant riteneva che si trattasse di un'attività priva di finalità ed utilità. Locke, invece, che fosse fondamentale per l'apprendimento del bambino. Rousseau lo aveva inteso come una grande fonte di gioia. Per Frobel altro non era se non la pura e semplice attività naturale del bambino.

Huizinga evidenziava la funzione consolatoria dell'attività ludica, sottolineando il suo valore simbolico rappresentativo configurato come un complesso sistema culturale. Groos attribuiva al gioco infantile lo status di attività propedeutica in vista della vita adulta. Secondo Hall il bambino riproponeva l'itinerario della specie umana nel fenomeno-gioco. Per Spencer esso scaturiva dalla necessità di liberarsi di forze a base biologico-istintuale. Caillois sottolineava il gioco come sistema di regole; mentre Buytendijk vi scorgeva la normale manifestazione dello sviluppo dei soggetti più giovani, radicata nelle pulsioni emozionali di attrazione e repulsione verso l'ignoto.

Freud individuava nel gioco la prova dello stretto legame che univa l'uomo al suo passato collettivo. Piaget gli riconosceva

una funzione centrale nello sviluppo della sfera cognitiva personale e della personalità. Per Hessen il ruolo fondamentale del gioco risiedeva nel processo di apprendimento e formazione del bambino; mentre per Vygotskij il gioco era importante soprattutto in età pre-scolastica, per la sua capacità di offrire al bambino maggior opportunità di compiere esperienze ricche e varie.

Il fluire del tempo non ha intaccato l'importanza del gioco ma anzi si è verificato, talvolta, un avvicinamento tra la realtà ludica attuale e quella passata, accorciando così le distanze tra individui divisi da un forte divario generazionale.

Le forme ed i mezzi dell'attività ludica si sono trasformati portando ad indagare le diversità e interrogandosi sul perché diverso modo di giocare. Lo studio sul gioco, a partire dagli anni '90 del XX secolo ha subito un arresto: oggi si continua a giocare ma all'interno di una dimensione permeata da implicazioni economiche e sociologiche che tendono a incanalare l'uomo contemporaneo in ambiti controllati e programmati.

Alcuni cenni sulla storia del giocattolo

I ritrovamenti archeologici e le fonti letterario-artistiche hanno riportato alla luce la memoria delle antiche origini del gioco e del giocattolo.

Si dispone di precisi riferimenti artistici di tutte le attività ludiche infantili e i reperti archeologici permettono di affermare che i primi veri giocattoli riproducevano armi ed aratri, a simboleggiare dunque le due principali attività delle popolazioni primitive, vale a dire la guerra e l'agricoltura. Così come pure piccoli oggetti, rudimentali e non modellati, tipici dell'uso quotidiano.

Storicamente testimoniati in tutte le civiltà, i giocattoli ricorrevano costantemente in alcuni tipologie: animali da trainare, sonagli, trottole, carri, bambole, palle, altalene, cerchi, fionde.

Di grande importanza è stato il rinvenimento di resti di antichi balocchi risalenti al Paleolitico: si tratta di piatte assicelle di osso intagliate che, legate ad uno spago, venivano fatte ruotare fino a produrre un rumore particolare.

Molti giocattoli antichi si sono conservati fino a noi perché deposti nelle tombe dei bambini come corredo funebre: dedicati agli dei inferi accompagnavano il piccolo defunto nella tomba. Un'abitudine presente in quasi tutte le grandi civiltà del passato e protrattasi in epoca romana fino ai primi secoli dell'era cristiana.

Sia in Grecia che a Roma esistevano attività specializzate per

la costruzione di giocattoli come palle, trottole ed astragali.

I giocattoli venivano regalati ai bambini in diverse occasioni: al momento della nascita, quando veniva imposto il nome al neonato; durante le feste religiose; come conforto in caso di malattia.

Insieme ai ciondoli, costituiti da campanellini in metallo da legare al collo, ai bambini venivano regalati sonagli, chiamati dai romani crepitacula o crepundia. Si trattava di animaletti di terracotta contenenti all'interno una pallina di coccio: scossi, producevano un suono particolare. Assolvevano non solo alla funzione di balocco, ma anche a quella di amuleto, tenendo lontani gli spiriti maligni.

Gli antichi attribuivano l'invenzione ad Archita, filosofo pitagorico tarantino, vissuto nel IV secolo a.C.

Il giocattolo testimoniava una fase precisa della vita del bambino, l'infanzia, e l'ingresso nel mondo adulto veniva sancito attraverso un rito di passaggio che prevedeva la loro offerta agli dei.

Donare le bambole ad una divinità proiettava le fanciulle verso il più impegnativo ruolo di donna sposa e madre.

I bambini romani amavano particolarmente giocare con le noci, impiegate come biglie: l'espressione nuces reliquere (lasciare le noci), significava abbandonare il mondo infantile a favore di quello degli adulti.

Nei rilievi funerari greci e romani i piccoli venivano spesso raffigurati con gli animali che avevano amato in vita. Vari piccoli oggetti dalla forma zoomorfa, appartenenti addirittura al III millennio a.C. e rinvenuti in Mesopotamia, erano dotati di

fori attraverso i quali, probabilmente, veniva fatta passare una fune con cui i bambini li potevano trascinare con sé.

La bambola appare presso quasi tutte le civiltà antiche; inizialmente ebbe un valore più complesso di quello esclusivamente ludico, legato, infatti, alla sfera della religiosità primitiva e alla fertilità femminile. Intesa come giocattolo viene fatta risalire al 2000 a.C. nell'Egitto faraonico, realizzata in diversi materiali come avorio, legno e terracotta.

Praticato già dagli Egizi e dai Greci fin dall'età omerica era il gioco degli astragali, impiegati dai ragazzi come dadi, e dalle fanciulle nel gioco delle cinque pietre. Si trattava degli ossicini del tarso di pecore, o altri ovini, dalla forma cuboidale, con quattro lati facilmente distinguibili. Venivano usati anche comune strumento per predire il futuro.

Un altro passatempo conosciuto in tante varianti era quello della palla. È noto il passo dell'Odissea[1] in cui il protagonista, approdato dopo un naufragio sull'isola dei Feaci, viene svegliato dalla voce di Nausicaa che gioca a palla con le sue ancelle.

Nel corso dei secoli è mutato il significato culturale e pedagogico assegnato al gioco e al giocattolo.

In epoca medievale l'attività ludica viene tacciata dalla Chiesa come estremamente deleteria e perniciosa, sia per i bambini che per gli adulti, in quanto espressione demoniaca.

Il dibattito sull'utilità del gioco viene ripreso in età umanistica, allorquando si ammette il giovamento arrecato soprattutto da attività che si basano sul moto, come la corsa o il salto.

[1] Odissea, VI libro.

Il Rinascimento sviluppa, intorno al giocattolo, un interesse che porta a riconoscergli una certa rilevanza educativa. L'artigianato si specializza nella produzione di oggetti, soprattutto bambole, di fine e ben strutturata elaborazione.

Le prime fabbriche di bambole di legno erano sorte in Germania nel XV secolo. Nel Cinquecento anche i Paesi Bassi iniziano a produrne; a fine secolo, si affiancheranno quelle francesi di cartapesta e di gesso.

Nel Settecento si espande una cultura sempre meno reazionaria e più disponibile al cambiamento. Si diffondono modelli di educazione più aperta, meno segnata dai rigori morali e più ricettiva alle esigenze dell'educando in generale e del bambino in particolare. Nella seconda metà del secolo vengono costruiti giocattoli animati, mentre quelli meccanici verranno introdotti nell'Ottocento. A partire da questa epoca, si può iniziare a parlare di produzione di massa concepita come attività industriale, che conobbe il suo momento migliore tra il 1850 e il 1914.

Tra il XIX e il XX, dunque, grazie alla diffusione di teorie pedagogico-filosofiche che sanciscono il ruolo educativo svolto dall'attività ludica nello sviluppo del bambino, si assiste ad una moltiplicazione della tipologia dei giocattoli, la cui produzione inizia ad essere sottoposta ad un attento esame da parte di esperti dell'infanzia.

Negli ultimi anni il giocattolo è diventato sempre più tecnologico, sia dal punto di vista dell'elettronica che dell'informatica. Ma, contemporaneamente, si sta assistendo ad una rinascita dell'interesse per la produzione artigianale, sia indigena che esotica.

GIOCHI

A battimuru

Scheda di identità del gioco

Località	Giba e Villarios
Denominazione dialettale	Battimuru
Traduzione	Battimuro
Numero dei partecipanti	Dai due in su
Età dei partecipanti	Dai 5 anni in su
Sesso dei partecipanti	Maschile e femminile
Fotografie allegate	Nessuna
Strumento	Moneta
Luogo in cui veniva praticato il gioco	All'aperto, per strada o nei cortili
Vitalità del gioco	Nessuna

Descrizione

Con un testa o croce si sorteggiava sia il giocatore che avrebbe cominciato sia l'ordine del gioco, veniva tracciata una linea per terra, alla distanza di cinque-sei passi dal muro, dietro i quali si sarebbero disposti i giocatori. Il primo giocatore lanciava la propria moneta verso il muro, tenendola tra il pollice e l'indice e facendo scattare il primo a molla contro il secondo. Perché il tiro fosse valido, la moneta avrebbe dovuto colpire il

muro e rimbalzare indietro; in caso di lancio "corto", per il quale la moneta non avesse colpito il muro, il giocatore avrebbe dovuto lanciare nuovamente. Uno per volta tutti gli altri giocatori eseguivano il tiro. Il giocatore poteva controllare se avesse vinto qualche moneta misurando con un palmo di mano la distanza intercorrente tra la propria e quella di qualche avversario. Se fosse riuscito a toccare la moneta altrui se ne sarebbe appropriato, avendo diritto ad eseguire un altro lancio senza attendere il proprio turno. Il giocatore che invece avesse perso la propria moneta, al suo turno, sarebbe potuto entrare in gioco lanciandole un'altra.

La partita terminava quando o un giocatore guadagnava tutte le monete in gioco; oppure tutti i giocatori, di comune accordo, decidevano di smettere.

A cuaddu forti

Scheda di identità del gioco	
Località	Giba e Villarios
Denominazione dialettale	Cuaddu forti
Traduzione	Cavallo forte
Età dei partecipanti	Dai 7 anni in su
Sesso dei partecipanti	Maschile
Fotografie allegate	Nessuna
Strumento	Nessuno
Luogo in cui veniva praticato il gioco	All'aperto
Vitalità del gioco	Nessuna

Descrizione

Si formavano due squadre con uguale numero di componenti. Dopo aver deciso chi avrebbe iniziato per primo, attraverso il testa o croce, i giocatori di una squadra si disponevano in fila: il primo fungeva da appoggio disponendosi spalle al muro, gli altri si piegavano in avanti ad angolo retto, tenuti alla vita del compagno.

I ragazzi della squadra avversaria, uno dopo l'altro, con slancio saltavano disponendosi sulla schiena degli avversari cercando di sbilanciarli e di far rompere le fila. Vinceva la squadra che riusciva a sostenere il maggior numero di avversari sulle spalle.

A cuài

Scheda di identità del gioco	
Località	Giba e Villarios
Denominazione dialettale	A cuài
Traduzione	Nascondino
Numero dei partecipanti	Dai tre in su
Età dei partecipanti	Dai 5 anni in su
Sesso dei partecipanti	Maschile e femminile
Fotografie allegate	Nessuna
Strumento	Nessuno
Luogo in cui veniva praticato il gioco	All'aperto, per strada o nei cortili
Vitalità del gioco	Scarsa

Descrizione

Con una conta si sorteggiava il giocatore al quale spettava cercare tutti gli altri.

Appoggiandosi presso la sua tana, un albero, o un muro, teneva un braccio sul muro e la testa sprofondata nel braccio, per non vedere. Mentre gli altri giocatori andavano a nascondersi, egli cominciava a contare dopo di che iniziava la ricerca dei compagni nascosti. Ogni volta che ne individuava uno, specificava il nome, luogo dove si trovava, e poi correva alla tana toc-

candola pronunciando “Puma” o “puma medaglia”. E così con gli altri giocatori. Se uno di questi fosse riuscito a raggiungere la tana e a toccarla per primo, si sarebbe salvato. Qualora il giocatore che aveva contato avesse trovato tutti, per il nuovo giro il suo compito sarebbe stato svolto dal primo scoperto.

«Sia d’estate che d’inverno si giocava a s’acuài; si contava e si diceva “chi s’è acuàu è acuàu”. Chi non s’è acuàu d’acciappu!” e chi contava, andava a cercare gli altri e diceva “pigàu!”».

Informatore (A.I.)

A funi: a sartai

Scheda di identità del gioco	
Località	Giba e Villarios
Denominazione dialettale:	A sartai
Traduzione	A saltare
Numero dei partecipanti	Dai due in su
Età dei partecipanti	Dai 5 anni in su
Sesso dei partecipanti	Maschile e femminile
Fotografie allegate	Nessuna
Strumento	Fune
Luogo in cui veniva praticato il gioco	All'aperto, per strada o nei cortili
Vitalità del gioco	Scarsa

Descrizione

Tale gioco poteva essere eseguito anche da soli: una corda di circa due metri veniva afferrata per le estremità e fatta roteare attorno a se stessi.

Quando essa arrivava all'altezza dei piedi si doveva fare un salto per non inciampare e si proseguiva così, facendola andare sempre più veloce.

Se invece si era in tre o più, due tenevano le rispettive estremità della corda, mentre gli altri saltavano al centro.

A funi: a sanciainedda

Scheda di identità del gioco	
Località	Giba e Villarios
Denominazione dialettale	A sanciainedda
Traduzione	Altalena o dondolo
Numero dei partecipanti	Da solo o in gruppo
Età dei partecipanti	Dai 5 anni in su
Sesso dei partecipanti	Maschile e femminile
Fotografie allegate	Nessuna
Strumento	Fune
Luogo in cui veniva praticato il gioco	All'aperto
Vitalità del gioco	Scarsa

Descrizione

La corda, sempre presente in ogni abitazione in quanto strumento di lavoro, si legava alle travi della lolla[2] collocando, a mò di sedile, uno straccio o un vecchio asciugamano per potersi sedere comodamente.

[2] Loggiato.

A funi: a tirai

Scheda di identità del gioco	
Località	Giba e Villarios
Denominazione dialettale:	A tirai
Traduzione	A tirare (tiro alla fune)
Numero dei partecipanti	Dai quattro in su
Età dei partecipanti	Dai 6 anni in su
Sesso dei partecipanti	Maschile e femminile
Fotografie allegate	Nessuna
Strumento	Fune
Luogo in cui veniva praticato il gioco	All'aperto, per strada o nei cortili
Vitalità del gioco	Scarsa

Descrizione

Tramite il lancio della monetina, si stabilivano i capigruppo che sceglievano i componenti delle rispettive squadre che si sarebbero fronteggiate tirando la fune dalle sue estremità.

Avrebbe vinto la squadra che fosse stata in grado di trascinare gli avversari oltre la linea tracciata per terra all'inizio del gioco.

A picciu 'u cu

Scheda di identità del gioco	
Località	Giba e Villarios
Denominazione dialettale	Picciu 'u cu
Traduzione	Punta o sedere
Età dei partecipanti	Dai 6 anni in su
Sesso dei partecipanti	Maschile e femminile
Fotografie allegate	Nessuna
Strumento	Mandorle
Luogo in cui veniva praticato il gioco	Al chiuso, in casa
Vitalità del gioco	Nessuna

Descrizione

Ogni giocatore mette in tasca un numero uguale di mandorle; il primo s'infila una mano in tasca e, dopo averne afferrato una certa quantità, la estrae tenendola chiusa a pugno.

Rivolgendosi all'altro giocatore pronuncia la seguente formula "picciu 'u cu "? L'avversario risponde o "picciu" o "cu"[3]. Se indovina la posizione della mandorla all'interno del pugno, cioè se essa presenti esternamente la parte superiore, picciu, o quella inferiore, cu, la vince; se sbaglia perde una delle sue.

[3] "Punta o sedere?"

A pincareddu

Scheda di identità del gioco	
Località	Giba e Villarios
Numero dei partecipanti	Dai due in sù
Denominazione dialettale	Pincareddu
Traduzione	Non traducibile
Età dei partecipanti	Dai 6 anni in su
Sesso dei partecipanti	Maschile e femminile
Fotografie allegate	Nessuna
Strumento	Mandorle
Luogo in cui veniva praticato il gioco	All'aperto
Vitalità del gioco	Nessuna

Descrizione

Per terra, quasi sempre sul manto stradale, si disegnava una sorta di tragitto composto da caselle numerate; al loro interno veniva lanciata, in modo tale che non uscisse dai lati, una pietra. Il giocatore provvedeva a recuperarla saltellando lungo le caselle su un solo piede cercando di mantenere l'equilibrio. In caso contrario, doveva iniziare daccapo. In certe caselle si doveva "entrare" contemporaneamente su gambe divaricate.

Dopo aver raggiunto l'apice de su pincareddu, il giocatore doveva ripercorrere il tragitto tornando al punto di partenza,

aggiungendo però qualche variante: ad esempio, doveva muoversi ad occhi chiusi; oppure tenendo in equilibrio un sassolino. Vinceva chi terminava il percorso senza nessun errore.

Sell'e sporta

Scheda di identità del gioco	
Località	Giba e Villarios
Denominazione dialettale	Sell'e sporta
Traduzione	Non traducibile
Età dei partecipanti	Dai 6 anni in su
Sesso dei partecipanti	Maschile e femminile
Fotografie allegate	Nessuna
Strumento	Mandorle
Luogo in cui veniva praticato il gioco	Dovunque
Vitalità del gioco	Nessuna

Descrizione

Un giocatore tiene tra le mani congiunte una certa quantità di mandorle e mentre le agita chiede all'altro "sell'e sporta[4]?" Il compagno risponde "faimì intrai[5]" e il primo "cantu c'indari?[6]" e l'altro pronuncia il numero delle mandorle che pensa si trovino tra le sue mani. Vince chi indovina il numero esatto delle mandorle; in caso contrario, deve pagare tante mandorle quanto è la differenza tra il numero detto e quello effettivo tra le mani del compagno.

[4] Non traducibile.
[5] Fammi entrare
[6] "Quante ce ne sono?"

Ciacca 'e poni

Scheda di identità del gioco	
Località	Giba e Villarios
Denominazione dialettale	Ciacca 'e poni
Traduzione	Colpisci e metti
Età dei partecipanti	Dai 6 anni in su
Sesso dei partecipanti	Maschile e femminile
Fotografie allegate	Nessuna
Strumento	Mani
Luogo in cui veniva praticato il gioco	All'aperto o al chiuso
Vitalità del gioco	Nessuna

Descrizione

Uno dei giocatori, a sorte, dà le spalle ai compagni, mette la mano sinistra sotto l'ascella e con la destra si copre la visuale laterale. Uno dei compagni sferra un colpo alla mano, poi tutti sollevano l'indice. Colui che ha ricevuto questa sorta di schiaffo si girerà e, dall'espressione dei compagni, dovrà intuire chi ne è stato l'esecutore.

Se indovina andrà al posto di colui che dà "sa ciaccara"[7]; mentre quest'ultimo si disporrà al posto suo.

[7] Il colpo.

Il gioco delle rose

Scheda di identità del gioco	
Località	Giba e Villarios
Denominazione dialettale	Nessuna
Traduzione	Nessuna
Numero dei partecipanti	Dai due in su
Età dei partecipanti	Dai 5 anni in su
Sesso dei partecipanti	Femminile
Fotografie allegate	Nessuna
Strumento	Mani e un pezzetto di legno
Luogo in cui veniva praticato il gioco	All'aperto o nei cortili
Vitalità del gioco	Nessuna

Descrizione

Stando sedute in cerchio, si tenevano le mani chiuse a simboleggiare il bocciolo della rosa, con in mezzo un bastoncino di legno che fungeva da gambo.

Vi erano poi il venditore e l'acquirente il quale, tramite domande astruse, del tipo «*Scommetto che ti piacciono le rane arrosto?*», doveva muovere al riso chi simboleggiava la rosa. Chi riusciva a trattenersi, veniva scelto, e perciò "comprato"; chi invece, non resisteva e rideva, finiva all'inferno. E così sino a coinvolgere tutti quanti.

Is beccusu

Scheda di identità del gioco	
Località	Giba e Villarios
Denominazione dialettale	Is beccusu
Traduzione	Becchi
Età dei partecipanti	Dai 6 anni in su
Sesso dei partecipanti	Maschile e femminile
Fotografie allegate	Una
Strumento	Pietre
Luogo in cui veniva praticato il gioco	Dovunque, all'aperto e al chiuso
Vitalità del gioco	Nessuna

Descrizione

Per questo gioco servivano cinque piccole pietre tonde e lisce che venivano lanciate in aria. L'abilità consisteva nell'afferrare le altre pietre da terra mentre una era in volo. Esse venivano poggiate in terra: con una mano se ne lanciava una in aria. Successivamente, mentre la pietra è per aria, con una sola mano e senza aiutarsi con le braccia o con altre parti del corpo, il giocatore deve afferrare un'altra delle cinque pietre poggiate a terra e riprendere la prima senza farla cadere. Nella fase successiva, mentre la pietra lanciata è per aria, il giocatore deve pren-

dere due delle pietre che sono a terra e poi riprendere la prima senza farla cadere. Sempre lanciando una pietra, il giocatore deve afferrare tre insieme di quelle rimaste a terra e poi riprendere la prima lanciata senza farle cadere. Infine, deve afferrare quattro pietre e riprendere la prima. Dopo averle prese tutte, le doveva porre sul dorso della mano per poi riprenderle con il palmo. Per vincere non si doveva commetter alcun errore; in caso contrario, il giocatore avrebbe dovuto passare il turno e rientrare in gioco riprendendo dalla prova sbagliata in precedenza.

"Per giocare a bèccusu si cercavano dei sassi ben modellati, che erano più comodi anche per prenderli con le mani. Potevano giocare sia uomini che donne quando eravamo in gruppo. Si giocava per terra ed era più facile sul pavimento, anche se era di terracotta, perché più liscia e riuscivamo ad acchiappare di più le pietre. Le regole erano che si dovevano prendere i sassi: prima uno, poi due, poi tre, poi quattro, poi cinque. Si facevano posizioni diverse con le mani… era un gioco che si faceva più che altro d'estate, che si faceva fuori, all'aperto, nel vicinato. Le pietre si cercavano al fiume: is perdixeddasa pitticcheddasa[8], già allisciate. Se no usavamo quelle pietre che c'erano in cià giarra[9], che si erano un pochettino… se no le cercavamo nella terra, pietre né grandi né tanto piccole, in modo che riuscivamo a prenderle nelle mani.

[8] Traduzione: le pietroline bianche.
[9] Traduzione: ghiaia.

Perché se usavi qualcheduna che non andava bene, potevi non riuscire a prenderla bene, scombussolava il gioco in pratica. Ho iniziato a sette anni circa; erano giochi di abilità perché dovevi avere coordinamento delle mani. E poi t'insegnava a contare, sino a cinque. C'era il campione che ci riusciva più degli altri e riusciva ad arrivare sino a dieci punti. E quindi si contava sino a dieci…"

Informatore (A.I.)

Is bigliasa

Scheda di identità del gioco	
Località	Giba e Villarios
Denominazione dialettale	Birillasa, bigliasa, ballitteddasa
Traduzione	Birille, biglie, palline
Età dei partecipanti	Dai 5 anni in su
Sesso dei partecipanti	Maschile e femminile
Fotografie allegate	Nessuna
Strumento	Biglie
Luogo in cui veniva praticato il gioco	All'aperto, per strada
Vitalità del gioco	Nessuna

Descrizione

Tale gioco mirava o a spaccare la biglia" o "a centrare la buca". In entrambi i casi esso consisteva nel colpire le biglie degli avversari diventandone proprietario.

Nel primo caso si metteva una biglia in terra; si faceva la conta e il primo cercava di colpire quella di un altro colpendola con il pollice e l'indice. Se la "spaccava", cioè se la colpiva, la prendeva. Vinceva chi ne conquistava di più, mentre chi non ne aveva più usciva dal gioco.

Nel secondo caso, si scavava una buca per terra; a turno, si

tirava la propria biglia (con la suddetta modalità) cercando di farla entrare in buca. Con i successivi tiri si sarebbe dovuto mirare alle altre biglie: in caso di successo, si sarebbe guadagnata una biglia; in caso contrario il gioco sarebbe passato ad altri. Ad ogni tiro si poteva spostare la propria biglia in avanti di una spanna.

«… queste biglie si ricavavano dalle bottiglie della gazzosa, nel senso che erano proprio dentro la bottiglia e servivano per tappare. Il gas che mettevano dentro faceva salire queste biglie che andavano a tappare. Per stappare spingevi in fondo, verso il basso, questa biglia con qualcosa di appuntito…».

Informatore (C.F.)

Is bottegasa

Scheda di identità del gioco	
Località	Giba e Villarios
Denominazione dialettale	Is bottegasa
Traduzione	Le bottege
Numero dei partecipanti	Dai due in su
Età dei partecipanti	Dai 5 anni in su
Sesso dei partecipanti	Femminile
Fotografie allegate	Nessuna
Strumento	Carta, legno, posate vecchie
Luogo in cui veniva praticato il gioco	All'aperto, per strada o nei cortili
Vitalità del gioco	Nessuna

Descrizione

Si giocava prevalentemente nei cortili delle abitazioni, in particolar modo in is lòllasa, cioè nei loggiati. Si allestiva un banchetto su cassette di legno o tavoli, su cui si disponeva la "merce" di vario tipo: piatti, tazzine e bicchieri vecchi, oppure "bistecche di maiale con la cotenna", realizzate con le pale spinose di fichi d'India tagliate in tranci. Per simulare la pasta si prendevano lunghi fili d'erba e la moneta era costituita da pez-

zetti di carta o da tappi di bottiglia schiacciati o da pietroline.

A turno, una bambina interpretava la negoziante, le altre le clienti.

Is collanasa de careganciu[10]

Scheda di identità del gioco	
Località	Giba e Villarios
Denominazione dialettale	Is collanasa de careganciu
Traduzione	Le collane di asfodelo
Numero dei partecipanti	Dai due in su
Età dei partecipanti	Dai 5 anni in su
Sesso dei partecipanti	Femminile
Fotografie allegate	Nessuna
Strumento	Fiori di campo
Luogo in cui veniva praticato il gioco	All'aperto o nei cortili
Vitalità del gioco	Nessuna

Descrizione

Nei mesi di giugno-luglio le bambine andavano in campagna per raccogliere i fiori di careganciu con cui realizzare collanine, braccialetti, coroncine per diventare "la regina dell'estate". Chi poteva, si serviva di ago e filo; oppure, i fiori, leggermente aperti in prossimità dello stelo, venivano infilati uno dentro l'altro.

10 Asfodelo.

Marigheddasa

Scheda di identità del gioco	
Località	Giba e Villarios
Denominazione dialettale	Marigheddasa
Traduzione	Piccole brocche
Età dei partecipanti	Dai 7 ai 10 anni
Sesso dei partecipanti	Maschile e femminile
Fotografie allegate	Nessuna
Strumento	Nessuno
Luogo in cui veniva praticato il gioco	All'aperto, per strada o nei cortili
Vitalità del gioco	Nessuna

Descrizione

Tramite testa o croce si stabiliva chi avrebbe interpretato la parte del venditore e chi quella dell'acquirente (generalmente due maschi) de is marigheddasa[11].

Gli altri si disponevano uno a fianco all'altro, accovacciati, con le mani incrociate sotto le gambe e le braccia arcuate ad imitazione appunto delle brocche.

[11] Le piccole brocche.

Il compratore verificava la loro "qualità" bussando sulla testa dei compagni di gioco: se il suono era di suo gradimento, si faceva aiutare dal venditore per trasportare sa mariga[12]. Dopo di che riprendeva a scegliere fino a che le comprava tutte.

Una variante del gioco prevedeva due compratori: uno acquistava "per il cielo" e l'altro "per l'inferno". Tale destinazione era però sconosciuta agli altri. Talvolta si poteva intuire in questo modo: il trasporto della mariga non era un'azione semplice da compiersi poiché i compratori dovevano afferrarla per bene tenendola in equilibrio; dal canto suo, chi la interpretava, doveva rimanere accovacciato e con le mani incrociate sotto le gambe per tutto il tragitto che lo spostamento dal gruppo alla destinazione prevedeva: di solito si percorrevano cinque/sei metri. In questo percorso, poteva accadere che la mariga si rompesse ed allora si capiva che sarebbe finita all'inferno; in caso contrario, si poteva invece arguire che essa sarebbe stata destinata al cielo.

«C'era poi un gioco fatto in gruppo, quello delle marigheddasa. Metti che eravamo anche in dieci persone, maschi e femmine, però si capiva che gli uomini erano più forti però anche le donne cercavano di esserlo. Se eravamo dieci persone, due dovevano fare uno il venditore e l'altro che comprava: le persone si mettevano covacciate, si incrociavano le mani sotto le gambe e rimaneva l'arco delle braccia, come delle brocche diciamo.

[12] La brocca.

E allora quando veniva il venditore ci si metteva uno affianco all'altro «*Bongiornu, ita bòiri* [13]*?*» - «*Eh, seu benìu a pigài na mariga*[14]» - «*Scioberisì cussa chi da pràxiri de prusu*[15]».

Parlavamo in sardo perché l'italiano l'abbiamo imparato a scuola. Allora si avvicinava il compratore, passava davanti a noi e bussava sulla nostra testa «*Uhm, tui mi pàrisi scannìa*[16]…». Oppure poteva dire «*Ah, custa m'àndara beni*[17]». E allora ci prendevano sotto il braccio e ci trasportavano sino ad un certo punto.

Poi c'erano quelle che si rompevano perché si sganciavano le braccia da sotto alle gambe. Era faticoso per tutti questo gioco: per la persona che faceva la mariga, per chi la trasportava… e bisognava anche saper prendere e trasportare. Fino a finire il gioco. Però era divertente. Si giocava di pomeriggio, d'estate, più che altro per la strada o nei cortili…»

Informatore (A.I.)

[13] Buongiorno, che cosa vuole?
[14] Eh, sono venuto a prendere una brocca.
[15] Si scelga quella che più le piace.
[16] Uhm, tu mi sembri...
[17] Ah, questa mi va bene.

Sa carriola

Scheda di identità del gioco	
Località	Giba e Villarios
Denominazione dialettale	Sa carriola
Traduzione	La carriola
Numero dei partecipanti	Dai due in su
Età dei partecipanti	Dai 5 anni in su
Sesso dei partecipanti	Maschile
Fotografie allegate	Nessuna
Strumento	Nessuno
Luogo in cui veniva praticato il gioco	All'aperto
Vitalità del gioco	Nessuna

Descrizione

Dopo aver tracciato per terra una linea di partenza e una di arrivo, i giocatori si dividevano in coppie. Colui che svolgeva il ruolo di carriola si distendeva pancia in giù per terra, sostenendosi con le mani, mentre le gambe venivano sollevate ed impugnate, proprio come i manici della carriola, dal suo compagno di squadra. Al fischio di inizio, partiva la gara: la coppia che per prima tagliava il traguardo vinceva.

Su giogu ' s 'aneddu

Scheda di identità del gioco	
Località	Giba e Villarios
Denominazione dialettale	Su giogu 's'aneddu
Traduzione	Il gioco dell'anello
Numero dei partecipanti	Dai tre in su
Età dei partecipanti	Dai 5 anni in su
Sesso dei partecipanti	Maschile e femminile
Fotografie allegate	Nessuna
Strumento	Anello
Luogo in cui veniva praticato il gioco	Sia all'aperto che al chiuso
Vitalità del gioco	Nessuna

Descrizione

Una volta seduti in terra disposti in cerchio, uno dei bambini metteva a disposizione un anello e veniva sorteggiato colui che, dall'esterno o al centro del cerchio, avrebbe osservato il suo passaggio. Quest'ultimo avveniva con le mani giunte, le quali andavano a premere su quelle del compagno lasciandovi l'anello o simulando semplicemente l'atto. Nessuno poteva sapere dove l'anello si trovava eccetto chi lo aveva lasciato e chi lo aveva ricevuto.

Il sorteggiato, finito il giro, veniva invitato ad indovinare in quali mani giunte fosse l'anello: qualora non avesse indovinato, avrebbe fatto penitenza, decisa sul momento. Se invece avesse indovinato, avrebbe poi passato l'anello a sua volta, facendo incominciare di nuovo il gioco.

Macciuccheddu

Scheda di identità del gioco	
Località	Giba e Villarios
Denominazione dialettale	Macciuccheddu
Traduzione	Non traducibile
Età dei partecipanti	Dai 6 anni in su
Sesso dei partecipanti	Maschile
Fotografie allegate	Nessuna
Luogo in cui veniva praticato il gioco	All'aperto
Strumento	Un bastone di legno; un pezzetto di legno arrotondato alle estremità
Vitalità del gioco	Nessuna

Descrizione

Si utilizzavano due bastoni: uno più lungo, che fungeva da mazza, e uno più corto, il proiettile, dalle estremità arrotondate di modo che non restasse aderente al suolo. Dopo aver sorteggiato con una conta chi aveva diritto alla battuta, il pezzo più corto veniva appoggiato per terra, su una superficie piana, e con la mazza si sferrava un colpo per farlo sollevare da terra e colpirlo nuovamente, tentando di mandarlo il più lontano possibile.

GIOCHI DI PRONOSTICO

Per definire il destino amoroso[18]

La notte del 31 dicembre ci si sedeva di fronte al fuoco: si prendevano due foglie di ulivo bianco, le s'inumidiva con un pò di saliva, veniva loro attribuito un nome, rispettivamente di ragazzo e di ragazza, si poggiavano su un pò di brace e si attendevano gli eventi. Al calore, le foglie scoppiettavano: se si fossero avvicinate si diceva "Giè si pìganta[19]", cioè i due ragazzi si sarebbero fidanzati; se si fossero allontanate "Non si pìganta [20]", cioè, non si sarebbero fidanzati.

Per la notte del 24 giugno, San Giovanni, sul pavimento di una stanza venivano poste quattro foglie di fico sulle quali veniva appoggiato un bigliettino contenente un nome di ragazzo. All'indomani mattina, la foglia che fosse stata ancora fresca, avrebbe svelato il nome del fidanzato da sposare entro l'anno. Sempre per la notte del 24 giugno, in un catino d'acqua venivano immersi fiori di garofano.

[18] Attraverso tali giochi, che ci riportano indietro fino alle civiltà greche e romane, in cui la pratica augurale era diffusa, e nella quale l'interpretazione di segni naturali svelava la volontà degli dei, fondamentalmente per intraprendere qualche attività, i bambini cercavano di scoprire il loro futuro amoroso tramite la lettura degli elementi della natura.

[19] Traduzione: "già si prendono", nel senso che si sarebbe formata la coppia di innamorati.

[20] Traduzione: "non si prendono", nel senso, invece, che i due non si sarebbero mai fidanzati.

L'indomani mattina il tutto veniva gettato per strada: chi fosse passato in quel momento, calpestando l'acqua e i fiori, sarebbe stato il futuro marito.

Per vedere in sogno colui che si sarebbe sposato entro l'anno, occorreva bere "l'acqua dei nove pozzi". Questo gioco, molto ambito dalle bambine, era divertente ma di difficile impresa. Infatti, già al secondo pozzo, nell'intento di bere, fuoriusciva l'acqua precedentemente tenuta in bocca. Cosicché bisognava iniziare daccapo. Tuttavia, colei che fosse riuscita nell'intento, avrebbe conosciuto in sogno il futuro sposo.

In periodo di luna piena, ci si affacciava alla finestra e volgendo lo sguardo al cielo si recitava la seguente filastrocca: luna nascente che la sera splendi, fammi vedere un giorno l'uomo che sposerò vivente.

GIOCATTOLI

Is bambolasa: sa pippia 'e asciugamanusu

Scheda di identità del gioco	
Località	Giba e Villarios
Denominazione dialettale	Pippia 'e asciugamanusu
Traduzione	Bambina di asciugamani
Età del destinatario	Dai 4 anni in su
Sesso del destinatario	Femminile
Fotografie allegate	Nessuna
Materiali usati per la costruzione	Due piccoli asciugamani

Descrizione

La testa della bambola veniva creata utilizzando uno degli asciugamani, legato all'estremità superiore in modo da ottenere un rigonfiamento. Il secondo veniva arrotolato e inserito nel primo, a formare le braccia in segno di croce. Le due estremità, che rappresentavano le mani, venivano legate con due nastrini o due fili di lana. Dopo di che veniva disegnato il viso.

Is bambolasa: sa pippia 'e canna

Scheda di identità del gioco	
Località	Giba e Villarios
Denominazione dialettale	Pippia 'e canna
Traduzione	Bambina di canna
Età del destinatario	Dai 5 anni in su
Sesso del destinatario	Femminile
Fotografie allegate	Quattro
Materiali usati per la costruzione	Canne, pezzi di stracci, avanzi di pizzo, filo, spago, filo di ferro, tappi di bottiglia, pietre

Descrizione

Lo scheletro della bambola veniva realizzato con le canne: il busto e gli arti inferiori venivano composti con la stessa tecnica con la quale si crea sa cannuga[21].

Gli arti superiori venivano intagliati da stecche di canna ed applicati al busto con chiodini o filo di ferro. All'interno, nella parte superiore si poneva una pietra per allargare la canna e formare così la gonna dall'appoggio stabile.

[21] La canna lunga. Strumento in canna simile ad un lungo bastone con cui si colgono i fichi d'India.

La testa, composta di stracci, veniva riempita di lana; i capelli realizzati con ciuffi di lana o fili di pannocchie fresche di granoturco.

Una volta realizzata la struttura, la bambolina poteva essere rivestita e abbellita con i materiali di cui si disponeva. Il vestito era quello tradizionale sardo:

sa fardetta:	la gonna lunga
su gipponi:	il giubbetto
su fentaliccu:	il grembiule
su muncaroi mannu:	il velo ricamato
su muncaroi 'e ciugu:	il fazzoletto intorno al petto
su scialli:	lo scialle
sa mantiglia:	il copri spalle
su sciall'a matta:	scialle per le grandi occasioni
is polagnasa:	i polsini girati all'esterno
is caracee:	le scarpette basse

Is bambolasa: sa pippia 'e stracciusu

Scheda di identità del gioco	
Località	Giba e Villarios
Denominazione dialettale	Pippia 'e stracciusu
Traduzione	Bambina di stracci
Età del destinatario	Dai 4 anni in su
Sesso del destinatario	Femminile
Fotografie allegate	Nessuna
Materiali usati per la costruzione	Pezzi di stracci, avanzi di filo, pizzo, spago

Descrizione

Le prime bambole venivano realizzate dalle mamme o dalle nonne utilizzando pezzi di stracci. Lo straccio veniva ripiegato su se stesso inserendo prima un altro pezzo di straccio in perpendicolare al corpo per dare la forma alle braccia, mentre in sommità dello straccio si dava la forma della testa. Una volta creata la sagoma, la bambola era pronta per essere vestiva; si dipingeva il viso con occhi, bocca e sopracciglia. Infine, venivano applicati i capelli: quando non si aveva della lana, si usava mettere un ciuffo di capelli veri bloccati con punti di cucito e una cuffietta.

«Inciarasa, giocattulusu non n'ci n'di funta… si fenta custasa bambuleddasa poberasa. Da sa fera o mamma e poi nosu puru, candu imparàstisi a das'a fai… [22]*"*

Informatore (P.P.)

[22] *«Allora giocattoli non ce n'erano... si facevano queste bamboline povere... le faceva o mamma o noi pure, quando imparavamo a farle.»*

Is tappusu

Scheda di identità del gioco	
Località	Giba e Villarios
Denominazione dialettale	Is tappusu
Traduzione	I tappi
Età del destinatario	Dai 6 anni in su
Sesso del destinatario	Maschile
Fotografie allegate	Nessuna
Materiali usati per la costruzione	Tappi di bottiglie

Descrizione

Essi venivano appiattiti e talvolta lavorati con una pietra fino a togliere l'orlatura. Si otteneva così un disco da utilizzare nel gioco del "battimuro", oppure come moneta in quello delle botteghe "botteghe".

S'arroliana

Scheda di identità del gioco

Località	Giba e Villarios
Denominazione dialettale	S'arroliana
Traduzione	La girandola
Età del destinatario	Dai 4 anni in su
Sesso del destinatario	Maschile e femminile
Fotografie allegate	Nessuna
Materiali usati per la costruzione	Un foglio di carta; una canna o dei bastoncini di ferula o asfodelo; un chiodino; spago.

Descrizione

Questo giocattolo poteva essere anche con un semplice quadrato di carta: esso veniva tagliato diagonalmente, senza però giungere al suo centro. Da tale operazione si ottenevano quattro triangoli, i cui vertici, piegati, convergevano in un unico punto. La girandola veniva dunque fissata ad un bastoncino di asfodelo con un piccolo chiodo o legnetto appuntito.

Sa bardufula

Scheda di identità del gioco	
Località	Giba e Villarios
Denominazione dialettale	Bardufula
Traduzione	Trottola
Numero dei partecipanti	Dai due in su
Età del destinatario	Dai 5 anni in su
Sesso del destinatario	Maschile e femminile
Fotografie allegate	Una
Materiali usati per la costruzione	Legno di ulivo o di noce; un pezzetto di ferro; una corda sottile
Vitalità del gioco	Nessuna

Descrizione

Era un giocattolo, solitamente costruito da falegnami, a forma di cono con una punta di ferro all'estremità inferiore. Realizzata con legno di ulivo o di noce, presentava la superficie segnata da scanalature lungo le quali veniva avvolto uno spago o una cordicina, impiegata per far girare la bardufula. Essa, infatti, veniva lanciata lontano imprimendole un movimento che le permetteva di eseguire un cerchio nonché di girare su se stessa.

Ci si poteva giocare anche da soli ma ci si divertiva di più a gareggiare con altri per farla andare più lontano possibile, o farla saltare sulle altre bardufule.

Sa boccia 'e stracciusu

Scheda di identità del gioco	
Località	Giba e Villarios
Denominazione dialettale	Sa boccia 'e stracciusu
Traduzione	La palla di stracci
Età del destinatario	Dai 5 anni in su
Sesso del destinatario	Maschile e femminile
Fotografie allegate	Nessuna
Materiali usati per la costruzione	Stracci, elastici, ago, filo e spago

Descrizione

Per molti anni è stata l'unica palla a disposizione per i giochi infantili.

Semplice la realizzazione: avanzi di stoffa e stracci, che venivano pressati e racchiusi in un involucro, quasi sempre una calza, talvolta ricoperta da robusta tela legata attorno con un doppio filo o spago.

Spesso la parte interna veniva realizzata con carta appallottolata e ricoperta da elastici, ritagliati dalla camera d'aria delle ruote di bicicletta.

Buciucca 'e proccu

Scheda di identità del gioco	
Località	Giba e Villarios
Denominazione dialettale	Buciucca 'e proccu
Traduzione	Vescica del maiale
Età del destinatario	Dai 5 anni in su
Sesso del destinatario	Maschile
Fotografie allegate	Nessuna
Materiali usati per la costruzione	Vescica del maiale

Descrizione

La vescica del maiale macellato veniva gonfiata fino ad ottenere un grosso pallone di forma ovoidale, tipo da rugby, col quale si giocava per strada. Era abbastanza resistente e perciò durava per un bel pò, nonostante fosse prevalentemente usato per giocare a calcio.

Sa frunda

Scheda di identità del gioco	
Località	Giba e Villarios
Denominazione dialettale	Frunda
Traduzione	Fionda
Numero dei partecipanti	Da soli o dai due in su
Età del destinatario	Dai 6 anni in su
Sesso del destinatario	Maschile
Fotografie allegate	Nessuna
Strumento	Corda
Dove veniva praticato il gioco	All'aperto, per strada o nei cortili
Vitalità del gioco	Nessuna

Descrizione

Con questo termine si fa riferimento alla fionda da lancio, realizzata con un pezzo di corda di circa un metro. Nel centro essa veniva divisa in tre o quattro bande longitudinali e parallele, realizzando così una sorta di sacca su cui veniva collocata la pietra da lanciare. Le tecniche di lancio spesso erano personalizzate; la più comune consisteva nel far roteare la fionda con il sasso sulla testa e lanciare poi un'estremità della fionda e far partire il sasso.

Sa matracca

Scheda di identità del gioco	
Località	Giba e Villarios
Denominazione dialettale	Sa matracca
Traduzione	Non traducibile
Età del destinatario	Dai 5 anni in su
Sesso del destinatario	Maschile e femminile
Fotografie allegate	Una
Materiali usati per la costruzione	Una canna; una rotella di legno; un bastoncino di legno

Descrizione

Era uno strumento tradizionale usato nel periodo della Quaresima in sostituzione delle campane.

Con esso alcuni passavano per le vie del paese nelle ore in cui dovevano suonare le campane facendolo girare di continuo. Successivamente è stato usato solo come strumento di gioco. Lungo la canna venivano praticate due incisioni di pochi centimetri che fungevano da linguette flessibili. Tra queste veniva inserita una rotella dentata fissata alla canna con un bastoncino di olivastro, che fungendo da manico, permetteva di imprimere il movimento rotatorio.

Su baddarincu

Scheda di identità del gioco

Località	Giba e Villarios
Denominazione dialettale	Su baddarincu
Traduzione	Il ballerino
Numero dei partecipanti	Dai due in su
Età del destinatario	Dai 5 anni in su
Sesso del destinatario	Maschile e femminile
Fotografie allegate	Nessuna
Materiali usati per la costruzione	Una ghianda; uno stuzzicadenti o un pezzetto di legno o di fiammifero

Descrizione

A baddarincu si giocava prevalentemente durante il periodo di Natale.

Il giocattolo era composto da un dado di legno, nel mezzo del quale veniva inserito una piccola assicella, generalmente di ferro, che sporgeva da entrambe le parti: quella superiore veniva afferrata, col pollice e l'indice, per imprimere il movimento rotatorio al giocattolo; quella inferiore, invece, fungeva da perno. Poteva essere facilmente realizzato dai bambini stessi; oppure dal falegname.

Sulle quattro facce, della dimensione di circa 2 cm, erano

presenti quattro lettere, incise con un ferro rovente, oppure semplicemente disegnate:

- la T di tottu, cioè «tutto»
- la P di poni, cioè «metti»
- la M di mesu, cioè «metà»
- la N di nudda, cioè «nulla»

Dopo aver deciso la posta in gioco (mandorle o castagne o noci) essa veniva collocata sul tavolo e, a turno, si faceva ruotare su baddarincu. Una volta fermatosi, si controllava la lettera sulla faccia superiore del dado: la T indicava che il giocatore avrebbe vinto la posta; con la N non si sarebbe vinto nulla; la P richiedeva altra posta in palio; con la M il giocatore avrebbe potuto vincere la metà della posta in gioco.

Su carru

Scheda di identità del gioco	
Località	Giba e Villarios
Denominazione dialettale	Su carru
Traduzione	Il carro
Numero dei partecipanti	Da soli o in gruppo
Età del destinatario	Dai 5 anni in su
Sesso del destinatario	Maschile
Fotografie allegate	Una
Materiali usati per la costruzione	Pezzi di legno; canne; sughero; spago; rafia.

Descrizione

Questo giocattolo era realizzato con materiali diversi offerti dall'ambiente circostante come tavolette, pezzi di legno di carilloni (asfodelo) o feùrra (ferula), canne, sughero, spago, rafia. La sua composizione rifletteva il reale mezzo da lavoro ed era così costituito:

• Piano del carro: una canna, o anche uno stelo di asfodelo oppure di ferula, veniva spaccata in due parti, da una estremità fino alla metà circa, posizione da cui si dipartiva il timone. Così ottenute, le due parti mantenevano l'apertura grazie all'impiego di traversine che, scalando, conferivano la forma triangolare al piano del carro, successivamente ricoperto da assi di legno.

• Giogo: veniva realizzato con l'impiego di un pezzo di legno sagomato al quale venivano legati i buoi, anch'essi di legno.

• Spalliere: la loro funzione risiedeva nel proteggere i lati del carro durante il trasporto di cose o persone.

• Ruote: potevano essere costruite piene, oppure con i raggi, di legno, di foglie di fico d'India o di sughero. Esternamente erano foderate con lamine di ferro, agganciate al corpo del carretto tramite l'asse.

Su cerchioni / Sa rora

Scheda di identità del gioco	
Località	Giba e Villarios
Denominazione dialettale	Su cerchioni / Sa rora
Traduzione	Il cerchione / La ruota
Età del destinatario	Dai 6 anni in su
Sesso del destinatario	Maschile
Fotografie allegate	Nessuna
Materiali usati per la costruzione	Un cerchione di bicicletta; un pezzo di legno; un gancio di ferro

Descrizione

Essa era ottenuta da un cerchione di bicicletta privato dei raggi e del copertone, quasi sempre reperito in qualche discarica. Si giocava lungo le vie del paese guidandola con un robusto fil di ferro a forma di "u" agganciato ai bordi della scanalatura.

Su cuadeddu 'e canna

Scheda di identità del gioco	
Località	Giba e Villarios
Denominazione dialettale	Su cuadeddu 'e canna
Traduzione	Il cavallino di canna
Età del destinatari	Dai 5 anni in su
Sesso del destinatario	Maschile
Fotografie allegate	Nessuna
Materiali usati per la costruzione	Una canna lunga; un pezzo di corda o di spago

Descrizione

Si trattava di un giocattolo molto semplice, ottenuto con una canna su cui si montava a cavalcioni, tenendo un'estremità con una corda a simboleggiare la testa del cavallo. Questa poteva essere più o meno realistica: era realizzata incastrando, nella parte alta della canna, un altro pezzo di canna sagomato e lavorato per assomigliare ad una testa di cavallo.

Su fusili 'e arcu

Scheda di identità del gioco	
Località	Giba e Villarios
Denominazione dialettale	Su fusili 'e arcu
Traduzione	Il fucile ad arco
Età del destinatario	Dai 5 anni in su
Sesso del destinatario	Maschile
Fotografie allegate	Una
Materiali usati per la costruzione	Canna; pertica legno flessibile, pietre o semi di oliva

Descrizione

Il giocattolo era di semplice realizzazione: si utilizzava una canna sulla quale venivano praticati due fori: l'uno serviva per tenere bloccata un'estremità della pertica di legno; l'altra per liberarla al momento del lancio del proiettile. In questo modo essa formava una sorta di arco.

Esercitando una pressione sull'estremità bloccata della pertica, l'arco scattava proiettando in aria il proiettile inserito nella parte iniziale della canna.

Su fusili 'e canna

Scheda di identità del gioco	
Località	Giba e Villarios
Denominazione dialettale	Su fusili 'e canna
Traduzione	Fucile di canna
Età del destinatario	Dai 5 anni in su
Sesso del destinatario	Maschile
Fotografie allegate	Una
Materiali usati per la costruzione	Canna; elastici; molletta da bucato

Descrizione

Esso era ricavato da un pezzo di canna di circa 50 cm; al centro veniva legata con un elastico una molletta da bucato che fungeva da grilletto. Un secondo elastico veniva teso tra la molletta e l'estremità anteriore della canna. Una volta rilasciato, questo sparava il proiettile, pietre o semi vari, contro il bersaglio prefissato.

Su pipiriponi

Scheda di identità del gioco	
Località	Giba e Villarios
Denominazione dialettale	Pipiriponi
Traduzione	Non traducibile
Età del destinatario	Dai 5 anni in su
Sesso del destinatario	Maschile e femminile
Fotografie allegate	Una
Materiali usati per la costruzione	Una ghianda; un pezzetto di legno o un fiammifero o uno stuzzicadenti

Descrizione

Si raccoglievano le ghiande più grosse e si tagliavano a metà nel senso orizzontale. Veniva poi infilato un pezzetto di legno, o di fiammifero o di stuzzicadenti, impiegato come supporto per imprimere, con l'indice ed il pollice, la forza necessaria per farlo ruotare su se stesso.

«… chi era più bravo lo lanciava in vari modi e mentre girava, lo prendeva e lo faceva continuare a girare sull'unghia o sulla mano. Era un gioco che si faceva d'autunno perché c'erano le ghiande. Po ci si gareggiava con un amico e a seconda di dove cadeva su pipiriponi si

faceva una penitenza, scelta sul momento. Ci si metteva in tondo, potevamo giocare anche in cinque...»

Informatore (A.I.)

Su tiralasticu

Scheda di identità del gioco	
Località	Giba e Villarios
Denominazione dialettale	Su tiralasticu
Traduzione	Il tiralastico
Numero dei partecipanti	Da soli o in gruppo
Età del destinatario	Dai 6 anni in su
Sesso del destinatario	Maschile
Fotografie allegate	Una
Materiali usati per la costruzione	Forcella di legno, elastici di camera d'aria, cuoio o pelle morbida, spago

Descrizione

Esso serviva come giocattolo ma anche come arma per la caccia di lucertole, cavallette, uccellini. Veniva confezionato con una forcella naturale tagliata da un ramo di olivastro bel levigato; nelle due estremità si annodavano due striscioline di elastico di circa 10 cm, quasi sempre ricavate da una camera d'aria di bicicletta.

Le estremità libere venivano unite da un pezzo di pelle morbida di forma ovale, ricavato quasi sempre dalla tomaia di vecchie scarpe, su cui si collocavano i proiettili, di solito piccole pietre.

Giogausu?

«Per il tiralastico si prendeva un ramo che sembrava fatto a corna, si cercava elastico di camera d'aria di bicicletta. Lo tagliavano a strisce, venivano legate. Poi si cercava un pezzo di pelle per fare quello dove si metteva la pietra: si facevano due buchi dove si legava l'elastico, si metteva la pietra, si tirava e si colpivano gli uccellini…»

Informatore (C.F.)

CONTE

Mighiri mighiri

Mighi mighiri
In tott'origu,
in frascu frascu
piga su baccu,
su baccaroi
bai e bessiminci n'doi

Stricoli micoli

Stricoli micoli
Pan pan pan
Mantengo la gioia di zan zan zan.
Stricoli micoli
Pan pan pan

FILASTROCCHE

Donna Lombarda

Chi è che bussa alla mia porta?
Donna Lombarda, guarda chi è?
C'è una bambina che, poverina,
chiede pane per carità.
Fatela entrare nella mia stanza,
pane e pietanza io le darò.
Non voglio pane né prosciutto.
Voglio quel frutto che piace e me,
Voglio quel frutto che piace a me.
Vattene via brutta birbona,
Prendo il bastone e poi te le dò!

Giro giro tondo

Giro giro tondo,
Cavallo bello tondo,
Cavallo d'argento,
Mi costa cinquecento.
Centocinquanta,
Il gallettino canta.
Lasciamolo cantare
Che serve per svegliare
I bimbi dormiglioni
Che sognano la luna,
La luna è tanto bella,
Amica di ogni stella,
La stella sta lassù,
Mandiamole un bacio
E buttiamoci giù.

Il gomitolino

Gira il gomitolo
Giralo benino
Ora si forma il gomitolino.
Gira il gomitolo,
Srotola il gomitolo,
Ora si srotola il gomitolino.

La settimana

Lunedì lunediai
Martedì non lavorai,
Mercoledì persi la rocca
Giovedì la ritrovai
Venerdì la infinocchiai
Sabato mi lavai la testa
Domenica non lavorai perché era festa.

Madama Doré

Oh quante belle figlie, Madama Dorè
Oh quante belle figlie.
Son belle e me le tengo, scudiero del re
Son belle e me le tengo.
Il re ne domanda una, Madama Dorè,
il re ne domanda una.
Che cosa ne vuol fare, scudiero del re,
Che cosa ne vuol fare?
La vuole maritare, Madama Dorè,
La vuole maritare.
Con chi la maritereste, scudiero del re,
Con chi la maritereste?
Col principe di Spagna, Madama Dorè,
Col principe di Spagna.
E come la vestireste, scudiero del re,
E come la vestireste?
Di rose e di viole, Madama Dorè,
Di rose e di viole.
Prendete la più bella, scudiere del re,
Prendete la più bella.
La più bella l'ho già scelta, Madama Dorè,
La più bella l'ho già scelta.
Allora vi saluto, scudiero del re,
Allora vi saluto.

Maestro Ciliegia

Maestro Ciliegia insegna alle scolare
Bambine mie care facciam così così:
Le lavandaie passano,
Larindundera,
Le lavandaie passano,
Larindundà.
Facciam di queste guise,
Larindundera,
Facciam di queste guise,
Larindundà.
Maestro Ciliegia insegna alle scolare,
Bambine mie care facciam così così:
I soldatini passano,
Larindundera,
I soldatini passano,
Larindundà.
Facciam di queste guise,
Larindundera,
Facciam di queste guise,
Larindundà.
Maestro Ciliegia insegna alle scolare,
Bambine mie care facciam così così:
I gabbaci passano,
Larindundera,

I tabaccai passano,
Larindundà.
Facciam di queste guise,
Larindundera,
Facciam di queste guise,
Larindundà.

Olio petrolio

Olio, petrolio
Pallina io ti voglio
Ti voglio sempre
Pallina innocente.

Pallina pallina (due varianti)

Palla pallina
Dove sei andata?
Dalla nonnina
Cos'hai mangiato?
Pane e formaggio
Cos'hai bevuto?
Acqua di mare
Buttala via
che ti fa male!

Palla pallina
Fai un salto,
Fanne un altro,
Fai la giravolta,
Falla un'altra volta.
Piedi in su,
Piedi in giù,
Dai un bacio
a chi vuoi tu

Rosa rosella (due varianti)

Rosa rosella,
La rosa è ben fiorita,
Fate la mossa
a chi volete voi.
Se Lucia[23] entra in ballo
Con la coda di cavallo,
Con la coda di asinello,
Esca fuori suo fratello.
Se fratello non ne ha,
asinella resterà
Rosa rosella,
la rosa è fiorita,
bianca è la rosa
in mezzo
alle viole
fate la riverenza
a chi volete voi.
A chi vuoi?

Sotto il ponte

Sotto il ponte ci son tre conche
Passa il lupo e non le rompe;
Passa il figliolo del re
E ne rompe ventitré;
Passa il re con la regina
E né rompon una.

[23] Si pronuncia il nome della persona scelta.

FILASTROCCHE DELLA PRIMA INFANZIA

Per l'apprendimento delle parti del corpo: le mani

24 Filastrocche cantate dall'adulto al bambino.
La filastrocca, oltre ad essere un gioco semplice e divertente, insegnava il nome dalle dita delle mani.

Baiorchinu

Baiorchinu Baiorchinu	Nessuna traduzione
Su 'e s'aneddu	Il dito per l'anello
Sennori longu	Il signore alto
Lingi pingiarasa	Il dito per leccare le pentole
Bocci priogu	Quello per schiacciare i pidocchi

Custu è su proccu

Custu 'e su proccu	Questo è il porco (il pollice)
Custu d'à mortu	Questo l'ha macellato (l'indice)
Custu d'ari abbruschiau	Questo l'ha strinato (il medio)
Custu si d'à pappau	Questo se l'è mangiato (anulare)
A Pirrinchineddu, c'ari scoviau	A *Pirrinchineddu* che ha fatto la spia
Non di n'd'anti lassau	Non gliene hanno lasciato (il mignolo)

Le manine laboriose

Le manine laboriose
Quante cose sanno fare
E le dita industriose
Mani non cessano a lavorare
San cucire e ricamare
San lavare e san stirare
Sanno battere di gioia
E graziose a salutar
San pregare con sentimento
E la mamma accarezzar
Mandan baci a cento a cento
E poi stanche a riposar.

Pirrinchineddu

Pirrinchineddu	Pirrinchineddu[25] (non traducibile)
Su 'e s'aneddu	Il dito per l'anello (l'anulare)
Su 'e su ditali	Il dito per il ditale (il medio)
Su conta dinai	Il dito per contare i soldi (l'indice)
Su bocci priogu	Il dito per schiacciare i pidocchi (Il pollice)

[25] Farebbe tuttavia riferimento al dito mignolo.

FILASTROCCHE DELLA PRIMA INFANZIA

Con movimento del corpo del bambino

Bee bee

Bee bee, mamma non c'èi
E aund'esti?
A fai scallittedda
Simbula fritta
Po chini d'òisi?
Po s'angionedda
Beni mraxiani
e pappasincedda

Bee bee, mamma non c'è
E dov'è?
A fare scaletta
Semola fritta
Per chi la vuoi?
Per l'agnellina
Vieni volpe e mangiagliela

Dudduruanna[26]

Dudduruanna, dudduruanna	Dudduruanna, Dudduruanna
Su cuaddu è arruttu a funtana	Il cavallo è caduto nella fontana
È arruttu impai cun cià sedda	È caduto insieme alla sella
Afforrara de sera niedda	Rivestita di seta nera
Maistu Corria à fattu sa tanca	Maestro Corria ha fatto...
Maistu Corria à fattu su lettu	Maestro Corria ha fatto il letto
A pagu a pagu si poni su bentu	A poco a poco si mette il vento
E si poni in mesu 'e sa ia	E si mette in mezzo alla strada
Curriri su cani cun cià pia pia	Corre il cane con la gallina

[26] La filastrocca Dudduruanna veniva impiegata sia per trastullare i bimbi, facendo muovere loro il corpo, sia come ninna nanna.

Pettona pettona[27]

Pettona pettona	Pettina pettina
cò de mardona	Coda di topo
Cò de croxiuetta	Coda di lucertola
Ca mamma da fairi sa pretta	Che mamma le fa la coda
Sa pretta longa longa	La coda lunga lunga
Pronta pò andai a socla	Pronta per andare a scuola

[27] Le bambine non amavano tanto essere pettinate e la filastrocca veniva recitata loro dalla mamma, o dalla nonna, con lo scopo di intrattenerle e distrarle.

FILASTROCCHE DELL'ADOLESCENZA

[28] Tali filastrocche erano conosciute dalle ragazzine a partire dai 14 anni circa. Il loro contenuto è velatamente malizioso, riferentesi alle prime relazioni amorose.

Il poverello

Signora fate elemosina, signora fate del ben
A questo povero uomo che non ci vede ben.

Cosa volete buon uomo, volete un pò di pan?
No no cara signora, ne ho un tascapan,
no no cara signora, ne ho un tascapan.

Signora fate elemosina, signora fate del ben
A questo povero uomo che non ci vede ben.

Cosa volete buon uomo, volete un pò di vin?

No no cara signora, ne ho un fiaschettin,
No no cara signora, ne ho un fiaschettin.

Signora fate elemosina, signora fate del ben
A questo povero uomo che non ci vede ben.

Cosa volete buon uomo, volete dei quattrin?

Cosa volete buon uomo, volete dei quattrin?

No no cara signora, ne ho un borsellin,
No no cara signora, ne ho un borsellin.

Giogausu?

Signora fate elemosina, signora fate del ben
A questo povero uomo che non ci vede ben.

Cosa volete buon uomo, volete una camicia?

No no cara signora, ce l'ho a casa pulita,
No no cara signora, ce l'ho a casa pulita.

Signora fate elemosina, signora fate del ben
A questo povero uomo che non ci vede ben.

Cosa volete buon uomo, volete forse me?

Sì sì, cara signora, ora ci vedo ben,
Sì sì, cara signora, ora ci vede ben.

Mamma mi muoio

Mamma mi muoio mi muoio
Per una cosa che all'orto ci sta
Figlia mia ci son melanzane
se tu le vuoi mamma te le dà.

Che brutta femmina che è mamma mia
che non conosce la mia malattia.

Via di qua via di là
le melanzane sanar non mi fan.

Mamma mi muoio mi muoio
per una cosa che all'orto ci sta
Figlia mia ci son le carote
se tu le vuoi mamma te le dà.

Che brutta femmina che è mamma mia
che non conosce la mia malattia.

Via di qua via di là
le carote sanar non mi fan.

Mamma mi muoio mi muoio
Per una cosa che all'orto ci sta

Giogausu?

Figlia mia c'è l'ortolano
Se tu lo vuoi mamma te lo dà
Che bella femmina che è mamma mia
Che ha conosciuto la mia malattia
Via di qua via di là
e l'ortolano sanar già mi fa.

FILASTROCCHE PER ALLONTANARE IL TEMPORALE

Po i làmpusu e i trònusu[29]

Santa Barbara e Santu Iaccu	Santa Barbara e Santo Giacomo
oi portàisi is cràisi 'e lampu,	oggi portate le chiavi del lampo,
oi portàisi is cràisi 'e xelu	oggi portate le chiavi del cielo
non toccàisi a fillu allenu,	non toccate figlio altrui
né in domu né in ciù s'artu,	né a casa né sui campi
Santa Barbara e Santu Iaccu	Santa Barbara e Santo Giacomo

[29] Tale filastrocca presenta un chiaro elemento religioso; infatti, veniva recitata stando inginocchiati davanti alla finestra con le mani giunte in preghiera.

FILASTROCCHE CON ANIMALI

[30] Questa filastrocca non solo intratteneva i bimbi ed insegnava loro i nomi degli animali, ma veniva recitata dai bambini stessi allorquando trovano una coccinella.

Sa babaiola (due varianti)

Babaiola babaiola,
piga su libru e ba a scola,
piga su libru pò sturiai,
babaiola pronta a borai.

Coccinella coccinella,
prendi il libro e vai a scuola
prendi il libro per studiare,
coccinella pronta a volare.

Babaiola babaiola,
bai a Casteddu e bora
e portami un aneddu
aintru 'e pingianeddu
babaiola 'e Casteddu.

Coccinella coccinella,
vai a Cagliari e vola
e portami un anello
dentro un pentolino
coccinella di Cagliari.

BIBLIOGRAFIA

AA.VV, La teoria di Jean Piaget, Firenze, Giunti-Barbera, 1982

Ariès Ph., Padri e figli nell'Europa medievale e moderna, Bari, Laterza 1994

Armando A., Freud e l'educazione, Roma, Armando, 1969

Battacchi M.W. - Giovannelli G., Psicologia dello sviluppo, Firenze, La Nuova Italia, 1988

Callari Galli M., Antropologia e educazione, Firenze, La Nuova Italia, 1969

Callois R., I giochi e gli Uomini. La maschera e la vertigine, Bompiani 1981 (ed. orig.1958)

Chateau J., Il fanciullo e il gioco, Firenze, La Nuova Italia, 1961 (ed. or. 1950)

Cremerius J., (a cura di), Educazione e psicoanalisi, Torino, Borino, 1975

Crotonea M. - Vitale S., (a cura di), Le sette pietre, giochi sportivi tradizionali, Torino, Il Capitello, 1992

De Sanctis Ricciardone P., Antropologia e gioco, Napoli, Liguori, 1994

Fabietti U., - Remotti F., (a cura di), Dizionario di Antropologia, Bologna, Zanichelli 1997

Fittà M., Giochi e giocattoli nell'antichità, Milano, Leonardo arte s.r.l. 1997

Gicca Palli F., La bambola. La storia di un simbolo dall'idolo al balocco, Firenze, Convivio/Cardini ed.1990

Huizinga J., Homo Ludens, Torino, Einaudi 1949 (ed. or. 1938)

Indio L., - Silvestrini E., (a cura di), Bambole, tradizioni, costumi, cultura di popoli, Roma, Edizioni La Linea 1984-85

Lanternari V., Il gioco e il suo valore culturale nelle società umane, in "Antropologia e imperialismo", Torini, Einaudi 1974, pp. 191-268

Lecca A., Giochi e giocattoli della tradizione popolare in Sardegna: stato della documentazione e prospettive di ricerca, in "Abruzzo. Rivista dell'Istituto di studi abruzzesi, gennaio-dicembre 2001", pp. 287-305

Lecca A., Il gioco e il giocattolo tra passato e presente, in Giocattoli, Deplano, B., Cagliari, Zonza Editori, 2004

Mead M., L'adolescente in una società primitiva, Firenze, Editrice Universitaria, 1954

Omero, Odissea, Roma, Newton & Compton Editori, libro VI, 1993

Piaget J., La formazione del simbolo nel bambino. Imitazione, Gioco e Sogno. Immagine e Rappresentazione, Roma, La Nuova Italia 1985 (ed. or. 1945)

Sacchetti I., Il bambino e il gioco nella tradizione popolare, Roma, Armando ed. 1985

Silvestrini E., - Simeoni E., (a cura di), La cultura della bambola, in "La Ricerca folklorica" n° 16, 1987

Staccioli G., Quando i bambini giocano a Campana, Torino, Il Capitello, 1990

Staccioli G., Il gioco e il giocare, Roma, Carocci ed.1998

V. Grunfeld F., Giochi del mondo, Roma e Zurigo, Unicef, 1983

Van Gennep A, Riti di passaggio, Torino, Bollati Boringhieri, 1988

Volpicelli L., (a cura di), La vita del gioco, in "I problemi della Pedagogia", vol. 71, Roma, Armando ed. 1962

Vygotskij L.S., Pensiero e linguaggio, Roma, Laterza-Bari, 1990

INDICE