



NEI CORTILI...

Il cortile di una volta aveva un suo pregio: formava una comunità umana modesta ma organica. Si conoscevano tutti, il rapporto tra i vecchi e i giovani era più naturale, il rapporto tra gli uomini e le cose era stabile, ordinato, duraturo. Duravano le cose, gli arredi, gli oggetti d'uso: tutto era incrostato di esperienze e di ricordi ben sovrapposti gli uni agli altri.

Gli utensili domestici avevano una personalità spiccata, si sentiva la mano dell'artigiano che li aveva fatti; la parsimonia stessa del vivere li rendeva più importanti.

Perfino i giochi dei bambini erano più seri: meno giocattoli di plastica, meno sciocchezze. Tutto costava e valeva di più: perfino le palline di terracotta e le bambole di pezza con cui si giocava erano tesori.

Nei cortili si lavorava...

Intervista a nonna Clelia e nonna Laura.

Ecco ciò che hanno risposto alle nostre domande:

- 1) **Che lavori si praticavano nei cortili quando eravate ragazze?**
 - *Nel cortile, due o tre volte l'anno, si facevano le "ribollite". La biancheria veniva immersa nei mastelli che contenevano acqua e cenere e si bolliva sul fuoco.*
 - *Gli uomini e le donne si riunivano per sgranare il granoturco, per cuocere le caldarroste, per lavorare a maglia, per tagliare la legna, per uccidere il maiale.*
- 2) **In quali stagioni ci si trovava nei cortili a lavorare?**
 - *Nei cortili si lavorava sempre, in ogni stagione si praticavano attività particolari.*
- 3) **In quali momenti della giornata ci si trovava nel cortile?**
 - *Si andava in cortile ogni volta che si aveva un momento libero.*
- 4) **Dove acquistavate gli oggetti che vi servivano per lavorare?**
 - *Si andava al mercato, ma c'erano anche degli artigiani che costruivano i rastrelli e altri oggetti in casa.*
- 5) **Era faticoso lavorare con quegli strumenti?**
 - *Sì perché non erano meccanizzati.*
- 6) **Anche i bambini lavoravano?**
 - *Sì, i bambini aiutavano i genitori.*



NEL CORTILE:

L'uccisione del maiale è una festa per tutto il vicinato.

I contadini producevano formaggio e burro.

Le donne facevano la "ribollita".

I contadini battono il frumento con il "flèl" e la donna lo setaccia col "crèel".

In autunno si porta la vendemmia...e si "scarfoia" il granoturco.

Si lavora la lana, si tesse, si prepara il pane per la settimana.

Si preparano gli attrezzi di lavoro.

Lavori tipicamente autunnali:

si vendemmia



...e si “scarfoia” il granoturco.





I contadini battono il frumento con il “flèl” e la donna lo setaccia col “crèel”.

Il “molèta” gira di cortile in cortile chiedendo: –Vuoi una molata da 50 o da 100 lire?-.





Il maniscalco al lavoro





La filatura della canapa con rocca e fuso.

Si lavora la lana.





Un vecchio telaio per la tessitura.



*Il pane deve bastare per un'intera settimana.
E per finire... andiamo tutti a pranzo.*



Nei cortili si giocava...

Intervista a nonna Clelia e nonna Laura.

Ecco ciò che hanno risposto alle nostre domande:

1) I bambini quando si ritrovavano nel cortile per giocare?

- *Si andava a giocare dopo aver eseguito i compiti e quando non si dovevano aiutare i genitori.*

2) Con chi andavate a giocare nei cortili?

- *Giocavamo con le amiche e i bambini delle case vicine.*

3) Quali erano i giochi praticati maggiormente? Erano inventati dai bambini o erano giochi già conosciuti?

- *Una volta si giocava con le biglie di terracotta, con il cerchio, con la pirla, con le palle di elastico, a giro melo, a libera, a mondo, a nascondino e a corda. Tanti giochi erano conosciuti, altri venivano inventati dai bambini.*

4) I giocattoli erano acquistati nei negozi o costruiti in casa? Da chi?

- *Il papà e i nonni costruivano giocattoli di legno per i bambini; le mamme confezionavano bambole di pezza per le bambine.*

5) Avevate molto tempo da dedicare ai giochi?

- *Giocavamo quando non dovevamo aiutare i genitori, perciò il tempo era poco.*

SÉRCOL

GIOCATORI: Erano tanti quanti i cerchioni disponibili

LUOGO: All'aperto

STRUMENTI: Cerchioni di botte o di bicicletta

SVOLGIMENTO E REGOLE:

Il gioco consisteva nel guidare, con una bacchetta di ferro o con un bastone, un cerchione, di botte o di bicicletta, lungo una strada pianeggiante. Al cerchione di bicicletta venivano tolti i raggi e a quelli delle botti si toglievano le giunture. L'abilità dei ragazzi consisteva nel correre con questi cerchioni senza farli cadere, mantenendoli su un traiettoria diritta, spingendoli esclusivamente con un ferretto o con un legno corto. Stabilito un percorso, tutti i partecipanti si disponevano sulla stessa linea di partenza, un poco distanziati l'uno dall'altro, ed al segnale di via procedevano più speditamente possibile verso il traguardo. Naturalmente vinceva la gara chi raggiungeva per primo il traguardo senza aver fatto cadere il cerchio.



CAALÌNA

GIOCATORI: Gioco di gruppo senza limite di partecipanti

LUOGO: All'aperto

STRUMENTI: Il corpo umano

SVOLGIMENTO:

I ragazzi che vogliono partecipare al gioco si dispongono in fila, distanziati un paio di metri l'uno dall'altro con le gambe leggermente divaricate, la schiena piegata in avanti e le braccia tese a terra, in modo da assumere la posizione della cavallina. Il primo della fila rimane ritto in piedi e dopo aver preso una leggera rincorsa salta i compagni, uno dopo l'altro, allargando le gambe e appoggiando le mani sulle loro schiene. Quando li ha saltati tutti, a sua volta si dispone nella posizione della cavallina in cima alla fila, mentre incomincia a saltare il secondo. Quando il secondo ha saltato tutti i compagni si rimette nella posizione della cavallina, nel frattempo parte il terzo e così via finché hanno saltato tutti. A volte il gioco può prolungarsi necessitando più salti per ogni giocatore. Si tratta comunque di un gioco di partecipazione dove non sono previsti né vincenti né perdenti.



I QUÀTER CANTÙ

GIOCATORI: è d'obbligo essere in cinque giocatori più un arbitro

LUOGO: all'aperto, in luogo molto ampio

STRUMENTI: il corpo umano

SVOLGIMENTO E REGOLE:

I cinque ragazzi che intendono dar vita a questo gioco devono cercarsi un luogo sufficientemente ampio che disponga di quattro angoli o cantoni. L'ideale è un incrocio di strade o una piazzuola all'interno di un abitato. Anticamente questo era un gioco dei piazzaiuoli che lo praticavano sulla piazza principale del paese. Quattro dei cinque partecipanti si dispongono ognuno su un angolo o cantone prescelto mentre il quinto si colloca al centro della piazza, possibilmente in posizione equidistante dai compagni di gioco. Ad un segnale dell'arbitro i quattro dei cantoni si scambiano di posto e lo devono fare con estrema velocità e coordinazione in modo da non permettere al quinto giocatore, che sta in mezzo, di occupare uno dei posti rimasti liberi nel breve lasso di tempo in cui avviene l'azione. Se uno dei quattro non è sufficientemente svelto nello scambio e perde il suo nuovo cantone dovrà collocarsi in mezzo alla piazza. Il gioco prosegue identico fino ad un termine prestabilito. Esso può concludersi in tre modi:

1) con un solo vincitore, cioè colui che non ha mai perso il cantone o lo ha perso il minor numero di volte;

2) con più vincitori, vale a dire quelli che non hanno mai perso il cantone o che paritariamente l'hanno perso il minor numero di volte;

3) con nessun vincitore e quindi

in parità avendo tutti perso il cantone o non avendolo perso mai. Rarissimamente può capitare una parità in cui tutti i giocatori abbiano perso il cantone per lo stesso numero di volte.

1) Il giocatore che per primo si colloca in mezzo alla piazza viene sorteggiato tra i cinque partecipanti;

2) gli altri quattro giocatori non possono accordarsi sullo scambio dei cantoni. Il cambio di posto deve avvenire casualmente.



PÌRLO O PÌRLA

GIOCATORI: Tutti quelli che possiedono una trottola

LUOGO: Su una superficie piana tanto all'aperto come al chiuso

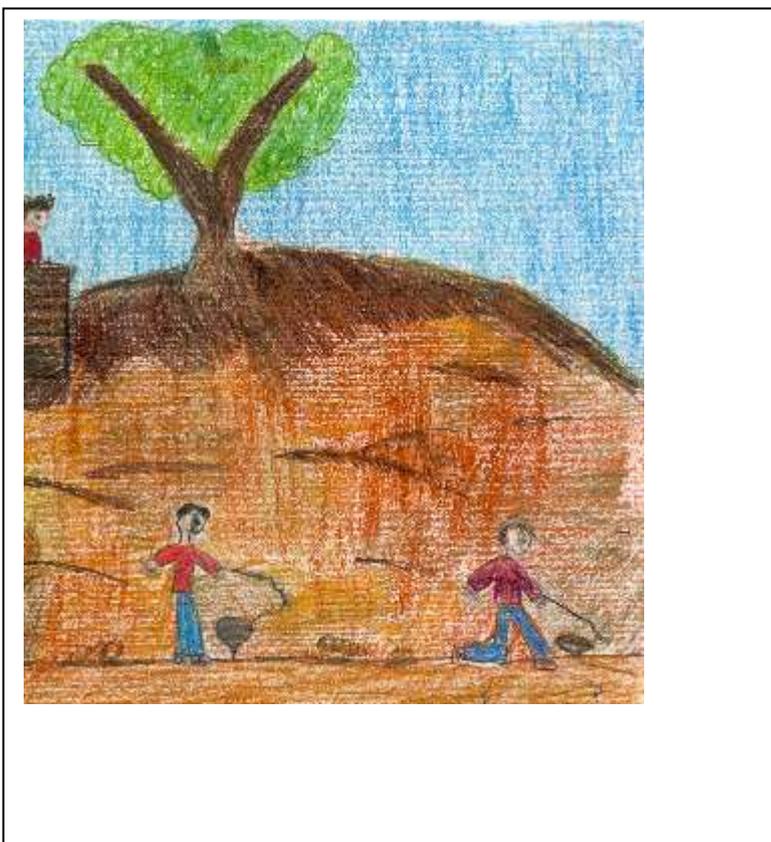
STRUMENTI: Trottola e frustino

SVOLGIMENTO E REGOLE:

Il gioco cosiddetto "del pirlo" o "della pirla" è praticamente la versione antica e tradizionale della trottola. Originariamente l'antenata della trottola, la pirla, era costituita da un pezzo di legno tornito, a forma conica, provvista di una punta metallica (generalmente un chiodo) e da un manico, anch'esso di legno, incassato in un foro centrale, utilizzato per farla roteare. Ciascun giocatore, oltre alla pirla doveva possedere anche un frustino. Per riconoscere il possessore, ogni trottola veniva dipinta con un colore diverso e a volte abbellita con disegni o scritte varie. La sfida tra i giocatori poteva espletarsi con due modalità differenti:

- 1) far girare la pirla il più a lungo possibile con un solo colpo della mano,
- 2) tenere in rotazione continua la pirla per mezzo di un frustino.

Nel primo caso, i giocatori stavano tra loro distanziati, piegati sul giocattolo, con la punta appoggiata per terra e la mano pronta, ferma sul manico. Al segnale di via dell'arbitro gli sfidanti imprimevano una forte spinta



rotatoria al manico così da farla girare. Vinceva la gara il possessore della trottola che si fermava per ultima. Nel secondo caso i concorrenti si disponevano a loro piacimento e una volta iniziato il gioco, non appena la pirla perdeva di velocità, il possessore riattivava i giri col frustino colpendo con precisione ed abilità una volta il manico, una volta il corpo della trottola. A volte le trottole si spostavano, effettuando delle vistose carambole ed allora l'abilità del giocatore consisteva anche nel guidarle, evitando gli ostacoli sul percorso. Altre volte si stabiliva anche un percorso obbligatorio che le trottole dovevano seguire e vinceva la gara chi giungeva prima al traguardo.

- 1) non si poteva riattivare il movimento rotatorio della pirla con la mano;
- 2) una volta caduta, per l'urto contro un ostacolo, non poteva essere rimessa in gioco.