



GIOCHI E SVAGHI DI UN TEMPO

Prendendo spunto da una ricerca in corso sui giochi e gli svaghi di una volta, vediamo alcuni di questi, come ci sono tramandati dai rari documenti disponibili.

Il gioco, lo svago, i passatempi accompagnano da sempre la storia dell'uomo, come rifugio dalle fatiche quotidiane, dal trascorrere difficile del tempo. Tracce di giochi antichi, reperti tombali, graffiti, dipinti, ci rivelano che da sempre bambini e adulti occupano parte del loro tempo in attività che non hanno altro scopo se non quello di distrarre e, appunto, di fare che il tempo passi piacevolmente.

Nei nostri paesi, in passato, la vita dei bambini era diversa dall'attuale e se probabilmente avevano molto tempo libero quando erano piccoli, dovevano presto piegarsi al lavoro e il gioco diventava spesso un lusso.

Nel vocabolario Bresciano-Toscano stampato a Brescia nel 1759, alla voce "*zughà*", giocare, sono elencati molti semplici giochi caratteristici dell'infanzia in quegli anni. Si trattava spesso di giochi fatti con noccioli di pesche, palle di legno, trottole, o di classici giochi, intramontabili, come quello del nascondino o rimpiazzino, o come il gioco della "*mosca cieca*". Vediamone alcuni esempi, considerando che probabilmente quei giochi erano già allora antichi di secoli.

Si comincia con il gioco chiamato "*a' ali*", cioè quello che oggi è chiamato anche nascondino, per cui si usava dire "*zughà a scondali*", e quindi, probabilmente, con caduta delle prime due sillabe, a "*ali*", nome che è arrivato fino a noi con piccole varianti lessicali ("*a lit*", "*a alit*").

C'è poi il gioco della "*buzèla*", della "*predèla*" o delle buche. Per questo gioco si scavano alcune piccole buche nel terreno, in tondo e vi si fanno entrare dei noccioli, spingendoli con il dito indice ("*limare*") o soffiandoci sopra. Per ogni buca raggiunta c'era un premio in noccioli, secondo un numero stabilito in precedenza per ogni buca. La prima buca, la più vicina al punto del primo tiro, non ha valore, non è "*prezzata*" e è detta "*buca del Nisio*". Forse, è scritto, dal termine latino "*nihil*", niente. Un gioco tutto sommato simile a quello più moderno delle biglie, che pure venivano tirate in buche scavate nel terreno o nella sabbia del mare.

Giocare "*a fero*" significava giocare a guardie e ladri, ed era uguale al gioco della "*strèa*" o "*strìa*".

È estratto a sorte chi debba fare la guardia (il "*birro*") e scovare i ladri sparsi qua e là, che possono trovare rifugio in un luogo franco, stabilito in precedenza, in mezzo alla sala o alla piazza attorno alla quale si gioca e che è detto "*bomba*" in toscano e da noi "*fèro*" o "*tana*". Quest'ultimo è un termine ancora in uso nel gioco del nascondino. Il ladro preso diventa "*birro*" e ricomincia il gioco.

C'era quindi il gioco "*a la goja stràsacavei*", o a "*ruffa raffa*" (tosc.) che si faceva "*quando sono più gente d'attorno a checchessia, e ciascuno s'affanna con prestezza, e senz'ordine o regola di pigliare il più, che egli può di quelle cose*", insomma un gioco che pare ancora in voga se non proprio tra i bambini almeno tra certi politici di oggi.

Descrivendo il gioco "*a zòns*", "*all'alliosso*" o "*agli aliossi*" (l'osso o gli ossi) ci vengono fornite alcune notizie interessanti sul gioco infantile.

Si usava per questo gioco un osso, generalmente della zampa dell'agnello, che ha forma concava da una parte e convessa dall'altra, mentre sui due lati presenta come il disegno di un 8 e di un 5. L'osso viene lanciato su una tavola e il lato che rimane scoperto, cioè in alto, è quello che determina il punteggio. "*I nostri ragazzi dell'infima plebe*", è scritto "*nel giuocare con quest'osso, s'addattano a quei segni, servendosi per numero, con fare il concavo il numero Uno, il convesso Farina, cioè Nulla, per esser questo il più facile a rimanere scoperto*". Se il lato scoperto è quello che presenta il segno simile all'8, vince otto, se è quello con il 5, vince dodici, perchè quel segno assomiglia all'indicazione della libbra, che "*si divide in 12*" (la libbra era la dodicesima parte dell'oncia).

Questo gioco, ci dice lo scrivente, è giocato dai ragazzi dalla Pasqua, periodo in cui si ammazzano gli agnelli che fornivano gli ossi, fino al periodo in cui maturano le pesche, quando i noccioli sostituiscono gli ossi nel gioco infantile e allora "*giuocano a' noccioli (ai armò)*", finchè, consumati



"Due portaroli che giocano"
(dipinto di Giacomo Ceruti detto il Pitocchetto)

i noccioli, vendono “l’anime di essi” ai farmacisti (“agli speciali”), e in genere dura questo gioco fino ad ottobre. Da “questo tempo fino a Quaresima giuocano alla rulla, o alle bucce, colla palla di legno, e per tutta la Quaresima giuocano alla trottola, e così distribuiscono i loro trattenimenti per tutto l’anno”.

I giochi degli adulti erano invece prevalentemente giochi da osteria.

Già negli statuti di Bovegno, la cui stesura risale al 1341, ma che certamente sancivano tradizioni più antiche, si punivano i giochi “buscaciari”, cioè il gioco d’azzardo (dalla parola longobarda biscazza, qui tradotto in buscacia, dovrebbe derivare il termine bisca). In particolare probabilmente il gioco dei dadi (i giochi di carte non erano ancora diffusi), come dimostra anche il disegno di tre dadi che orna il capitolo 55, “De inquirendo super ludis buscaciari”.

Più tardi, tra Ottocento e Novecento, ai giochi delle carte, dei dadi e della morra si aggiungono altri giochi nelle osterie.

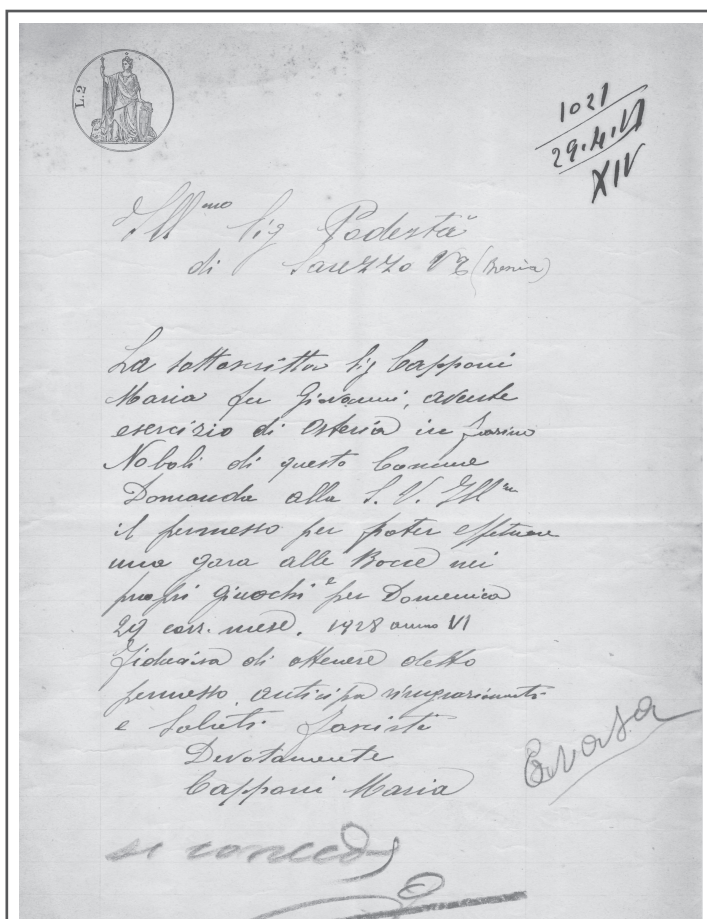
Primo fra tutti c’era il gioco delle bocce. A Sarezzo gli anni tra le due guerre sono quelli in cui il gioco è più diffuso. Quasi ogni osteria o trattoria ha un campo da bocce. Ce n’erano alla “Santella”, nell’osteria di Giacomina Zanardelli, che periodicamente inoltra domanda al comune per ottenere il permesso di organizzare una gara di bocce con “premi in denaro e oggetti”. Ne troviamo nelle osterie-trattorie alla “fermata del tram”, a Noboli, a Zanano e a Pontezanano. Ce n’erano nella trattoria in località Borione. Il 7 giugno del 1933 viene spedito per la pubblicazione sul “Popolo di Brescia” questo testo:

“La gara individuale di bocce, organizzata dal nostro dopolavoro domenica scorsa nella frazione Borione, dato il grande numero degli iscritti non ha potuto terminare in quel giorno.

Il Dopolavoro ha pertanto deciso che l’interessante gara venga ripresa domenica prossima 11 corrente ed avverte tutti gli interessati che le partite avranno inizio alle ore 9 precise, e che i giocatori dovranno per quell’ora trovarsi puntualmente sul gioco, poichè trattandosi di partite di seconda eliminatoria, semifinali e finali la tolleranza per presentarsi in campo all’appello è minima”.

A Zanano nacque una bocciofila che ebbe un certo rilievo in campo agonistico negli anni sessanta. Nata proprio nel 1960 ad opera di Lidio e Andreino Bona, Giovanni Buffoli e Mario Ravarini fu particolarmente attiva sotto la presidenza di Biagio Milanese. Anche Sarezzo aveva una sua bocciofila nei locali della Cooperativa, in via Bailo e poi all’interno dell’oratorio (e questo pare proprio sia l’ultimo anno di attività per la bocciofila saretina, mancando il ricambio generazionale al suo interno).

Oltre alle bocce furono introdotti nei bar, nel corso del novecento i giochi del biliardo, del flipper, dei piumini. Nel 1928 sono rilasciate sei licenze per il gioco dei piumini. A Gianbattista Bertarini, Giulia Calabria, Catterina Sanzogni (osteria), Bortolo Zanardelli (trattoria), Martina Perotti (trattoria) e Luigi De Giacomini (osteria). Nel 1934 Luigi Antonini ottiene la licenza per il gioco dei piumini nel suo



1928. La richiesta di Maria Capponi per organizzare una gara di bocce presso la sua osteria a Noboli.

locale. Nello stesso anno invece, in aprile, è respinta dalla questura la richiesta di Antonio Cabassi per ottenere la licenza per un “bigliardino automatico, tipo americano”, una specie di flipper forse.

Il gioco della morra è sicuramente un gioco antico, ma per la facilità con cui accendeva gli animi e per il fatto che fosse considerato gioco d’azzardo, era in genere proibito, anche se di solito la “posta” in gioco si limitava a un litro di vino. Concludiamo quindi con un atto del comune del 30 ottobre del 1903 in cui si dice che “Davanti al sottoscritto Sindaco [Bernardo Uberti] assistito dal suo Segretario è comparso Bertoglio Angelo fu Angelo di anni 32, nato e residente a Sarezzo, il quale ha dichiarato che nella sera del giorno 18 corr. verso le ore 22 trovavasi a giocare alla Morra nell’osteria condotta dalla Sig.a Sanzogni Luigia maritata Pezzotti Stefano, con Pedernaga Giovanni fu Gaetano, ed i due fratelli Pedersini Giacomo di anni 24 e Angelo di anni 18, figli di Angelo, contadini, qui residenti.

Avvenne che con questi ultimi nacque una contesa sul giuoco al punto che l’oste credette prudente mandarli fuori per due porte diverse.

Ma mentre il Bertoglio se ne andava a casa venne assalito dai due Pedersini che erano andati ad incontrarlo e percosso con sassi in diverse parti del corpo come risulta dall’unito certificato.

Non può accertare se vi abbia preso parte il Pedernaga”. È un chiaro esempio di come la morra potesse accendere gli animi dei giocatori fino alla lite violenta.

Stefano Soggetti