

ricerca effettuata da Paola Marella

# GIOCHI DELL'INFANZIA



ricerca effettuata da Paola Marella

## **l'adolescenza e i giochi**

- **l'adolescenza e i giochi**
- **moda**

## L'ADOLESCENZA E I GIOCHI

### TESTIMONIANZE:

- **CAROSIELLI CELESTINA** nata a Faeto nel 1921, di anni 83;
- **MELILLO CAROSINA** nata a Faeto nel 1941, di anni 63;
- **CAROSIELLI GIOVANNI** nato a Faeto nel 1923, di anni 81.

Nei tempi passati l'adolescenza copriva un lasso di tempo piuttosto breve anche perché si diventava presto adulti in quanto, spesso, le circostanze lo richiedevano.

D'inverno i ragazzi andavano a imparare un mestiere, come quello del calzolaio, del sarto, del fabbro, del falegname, del barbiere, etc.

D'estate si andava tutti nei campi a pascolare le pecore, a zappare, a spigolare dietro i mietitori.

Le ragazze andavano dalle sarte quando queste avevano molto lavoro.

Tale lavoro molto spesso si prolungava per settimane intere, soprattutto in occasione della preparazione di un corredo o delle feste, perché, allora, non era come oggi che si confezionano i vestiti in serie; prima il lavoro era esclusivamente manuale.

La sera, invece, ci si riuniva intorno al fuoco e alla luce del lume, alcune facevano la calza, la maglia, l'uncinetto, altre rattoppavano lenzuola o camicie; c'era anche chi raccontava storie.

Oltre a queste attività c'erano comunque gli impegni scolastici.

Naturalmente bisogna ricordare che allora le famiglie erano numerose e non tutti avevano la possibilità di ricevere sia pure un minimo grado d'istruzione.

Non c'era un edificio adibito all'attività scolastica, che, quindi, veniva svolta in case affittate dal comune; comunque si arrivava solo fino alla quinta elementare.

I quaderni avevano copertine nere, per scrivere si utilizzava l'inchiostro con i pennini e per far asciugare le macchie si utilizzava la carta assorbente.

Quando i pennini, per l'uso, si spuntavano, essi venivano affilati con l'osso di seppia; così si poteva scrivere nuovamente.

Il libro sul quale si studiava era l'Abbecedario, che veniva incartato con i fogli impiegati per avvolgere la pasta.

Gli zaini non c'erano; quindi, i libri venivano messi o in borse di cartone a forma di valigette bordate con il legno o in borse di tela fatte con lo stesso materiale con cui si confezionavano i sacchi.

Negli anni 1920-1930 non si usavano i grembiuli; vennero introdotti negli anni quaranta. Il grembiule era di colore nero, con le pieghe e il colletto bianco; il nastro era o di colore blu o rifletteva il tricolore italiano.

Ogni giovedì c'era il rientro.

Quando i bambini non studiavano ricevevano una punizione. Il maestro con il foglio del registro faceva il cappuccio con le orecchie d'asino, che veniva messo in testa a chi non si era impegnato; il maestro cacciava lo scolaro fuori dall'aula e lo faceva inginocchiare sui ceci o sui granoni; era esposto alla vista di tutti e gli amici dovevano gridare:

– Ciuccio, ciuccio! Un altro strumento di punizione era la bacchetta chiamata "Caterina"; la particolarità era che il maestro quando chiedeva di portarla la provava prima su quello che l'aveva presa e poi sull'altro che doveva punire. Giacché c'erano numerose scuole, vi era anche la figura del Fiduciario, che aveva la funzione di organizzare l'attività scolastica. Questi ogni mattina, a turno, chiamava un ragazzo che, girando le scuole, faceva apporre la firma sul registro a tutti i maestri.

Negli anni 1920-1940 il Fiduciario fu:

– Don Nicola Perrini;

poi, a seguire:

– Don Leonardo Rubino sotto la cui direzione, nell'anno scolastico 1952-1953, fu

eseguito un saggio ginnico presso il vecchio campo sportivo che oggi corrisponde all'attuale edificio scolastico;

- Don Vincenzo Senatore;
- Don Matteo Principe;
- Don Pierino Pavia.

Durante la settimana il parroco andava un'ora nelle aule a fare catechismo o insegnare i canti.

L'attività teatrale per molto tempo fu curata dalla prof.ssa Maria Rubino quando, durante le pause universitarie, si recava a Faeto.

Il teatro era situato dove oggi c'è l'attuale ospizio.

Oltre a queste attività scolastiche e lavorative c'erano comunque dei momenti di spensieratezza durante i quali i ragazzi liberi da ogni impegno si divertivano inventando giochi che coinvolgevano piccoli e grandi.

### **PROVERBIO: IL GIOCO, IL LETTO, LA DONNA E IL FUOCO CON POCO NON SI ACCONTENTANO.**

Noi sappiamo che il gioco accompagna la vita dell'uomo sin dalla nascita.

Nei tempi passati, come oggi, i primi giochi si svolgevano appunto nelle culle; solo che allora i bimbi non avevano molta possibilità di muoversi perché venivano fasciati dalla vita in giù... per far venire le "gambe dritte".

Quindi, l'unico movimento loro concesso era quello delle braccia e della testa.

I primi giocattoli erano oggetti che si rinvenivano in casa come l'orlo del pane, il matterello, un giocattolo pieno di palline.

Quando i bambini erano sulle ginocchia, per giocarli si prendevano le sue manine e si spingevano avanti e indietro dicendo:

- Segà, segà compare, la sega non vuole segare,  
seghiamo la carne grassa e vedi la sega come passa,  
prendiamo un litro di vino e vedi la sega come cammina;  
oppure:

- Tictella, Tictella, hai mangiato il baccalà ,  
dai un calcio alla gonnella,  
Tictella per l'aria v`a;

o ancora:

- Zomba, Zombetta,  
carne a laghetto,  
pietra appuntita,  
l'angelo che l'aiuta,  
l'aiuta il materasso,  
la Madonna la prende in braccio,  
segava con cattiva voglia,  
maccheroni, carne e foglie.

Una volta diventati un po' più grandi i bimbi venivano portati all'asilo e qui i primi insegnamenti consistevano in poesie, preghiere, canzoni, teatro, etc.

Spesso i ragazzi giocavano a **FORNAIO È COTTO IL PANE?**

Per fare questo gioco si mettevano in cerchio con le mani alzate; il primo della fila si staccava e chiedeva a due compagni che stavano con le mani attaccate a forma di ponte:

- Fornaio è cotto il pane?

- È un po' bruciato - rispondevano.

- La colpa di chi è?

- Di quel pezzo di baccalà. - Dicevano questi, indicando uno dei ragazzi del cerchio.

Dopo ciò cantavano e giravano attorno all'incriminato dicendo:

- Lo prenderemo, lo metteremo in prigione senza ragione.

Nel frattempo si allontanava l'incriminato e si cominciava nuovamente il giro e così di seguito fino a esaurimento dei bimbi.

Le ragazzine portavano da casa le bambole di pezza fatte dalle mamme o quelle di cartone che venivano comprate all'Incoronata, quando si andava al santuario; nelle bambole mettevano le pietre per far sentire un po' di rumore come se fosse musica. I ragazzi giocavano con i cavallucci di cartone sempre acquistati all'Incoronata e con i fischietti.

I cavallucci a volte erano fatti con la pasta di mozzarella.

Un altro gioco era quello del **TELEFONO**, realizzato con due barattoli, un pezzo di legno e la corda.

Sul fondo dei barattoli si faceva un buco, vi si infilava la corda, la si legava al pezzo di legno e si girava per dare l'impressione che squillasse il telefono.

In estate le suore organizzavano le colonie estive.

Dall'asilo, il mattino presto, si partiva per andare o al *bosco* o al *feudo* dove i bambini facevano il bagno nel fiume oppure facevano le altalene con i rami degli alberi.

I ragazzi un po' più grandi aiutavano le suore a portare i cesti con i panini e per strada cantavano una canzone che faceva:

– Sempre col Papa  
fino alla morte  
che bella sorte  
che Dio ci dà.

Quando si tornava, poichè sul terrazzo dell'asilo c'era una vasca contenente acqua piovana, e lì le suore, dopo una giornata trascorsa fuori, facevano lavare i bambini per restituirli ben puliti ai loro genitori.

Se i bambini abitavano in campagna e i genitori non potevano andare a riprenderli, essi rimanevano a dormire dalle suore.

Bisogna precisare però che allora i bambini non andavano tutti all'asilo.

Quelli che non avevano disponibilità monetarie venivano portati in campagna e li tenevano nel bosco o sotto gli alberi al fresco.

**PROVERBIO: CIÒ CHE SI APPRENDE IN GIOVENTÙ NON SI DIMENTICA PIÙ.**

I giochi erano veramente tanti e possiamo ricordarli come segue:

### **FUCILE, BAIONETTA, PISTOLA, CHI NON HA POSTO SI SIEDE**

Qui si mettevano sette sedie in cerchio e otto persone dovevano girare intorno alle sedie cantando:

– fucile, baionetta, pistola, chi non ha posto si siede.

Così, alla fine, tutti correvano a prendere posto; colui che non riusciva a sedersi e rimaneva fuori pagava il pegno che consisteva:

1. o nell'uscire fuori;
2. o doveva andare a bussare alle porte.

### **GIOCO DELLO SPECCHIO**

Durante il periodo di carnevale le famiglie si riunivano per stare un po' di tempo insieme, ballavano con il grammofono etc.

Ragazzi e ragazze facevano il gioco dello specchio.

Una ragazza si sedeva su una sedia nel bel mezzo della casa con uno specchio e un fazzoletto in mano.

Dietro di lei passavano i ragazzi, uno alla volta.

La ragazza li guardava nello specchio. Se il ragazzo gli piaceva si alzava e ballavano; se, viceversa, non gli piaceva passava il fazzoletto sullo specchio. Questo gesto era il segno del rifiuto.

Un anno, presso Comara Maria di Muntagnòle, comunemente conosciuta come Ricciolina, mentre si faceva questo gioco, la sorella di Maria rifiutò un ragazzo e la festa, purtroppo, terminò male, perché di fronte alla reazione di costui chi scappò da una parte e chi dall'altra.

### **GATTINO CON IL FAZZOLETTO**

Con un fazzoletto si faceva la forma del gattino poi lo si adagiava sulla mano e mentre lo si accarezzava si diceva:

– Gatto, Topo, ti sei mangiato il formaggio della capra, ti sei mangiato il formaggio della pecora, corri a casa;

e lo si faceva saltare così i bambini per la paura gridavano e scappavano via.

### **GIOCO DELLA BICI**

Biciclette, si sa, a quei tempi non esistevano; allora i ragazzi per farle prendevano un pezzo di tavola di cinquanta centimetri o poco più.

Sotto gli mettevano quattro ruote; avanti, al centro della tavola, posizionavano un pezzo di corda e vicino ad essa un pezzo di legno di 30-40 cm; formavano così il cappio.

Poi infilavano dentro la corda il pezzo di legno ben stretto; infine due ragazzi si mettevano chi da un lato e chi dall'altro tenendo questo pezzo fra le mani per tirare la tavola sulla quale facevano sedere due amici. Poi partivano dai Quattro Cantoni e li portavano fino alla fontana, tornavano indietro scaricavano questi e prendevano altri.

### **IL GIOCO DEL PALLONE**

Prima il campo sportivo non c'era e i ragazzi si riunivano nelle strade per giocare a pallone.

Il luogo preferito era sotto il ponte, là dove oggi si trova la macelleria di Leonardo Finaldi.

Il pallone era fatto di cenci attorcigliati e cuciti con il cotone, ma ben rivestito di un'unica stoffa.

Quando, con il passare del tempo, il pallone venne confezionato con il cuoio si organizzarono i tornei al campetto con tutti i paesi dintorno.

Non c'erano mezzi di trasporto; quindi, si andava o a piedi o chi aveva il camion portava la squadra e i tifosi.

I portieri di allora furono:

– Carrozzo Giuseppe;

– Maiocco Michele detto Còparre;

– Di Molfetta Vito detto Bucegliàje;

– Marella Giovanni detto Uannòtte, fratello di Marella Prospero detto Costantino che faceva il guardalinee.

Le ragazze giocavano con la palla, sbattendola vicino al muro e cantando un ritornello che faceva:

– Palla, pallina,  
dove sei stata?

Dalla nonnina.

Che ti ha dato?

Pane e uova.

Che hai bevuto?

Acqua di mare.

Butta, butta,

che ti fa male.

Dopo aver detto questo, le ragazze facevano intorno a se stesse un giro per riprendere la palla.

## **GIOCO CON LE PALLINE DI LEGNO CHE SI TROVANO VICINO ALLE PIANTE DI QUERCE**

Anche le palline a quei tempi non c'erano e quindi per crearle venivano utilizzati altri mezzi che si reperivano nei dintorni.

Per questo gioco si prendevano due patate e due palline di quercia e le si faceva ruotare buttando in aria prima l'una e poi l'altra.

## **A CERCHIONE**

Per questo gioco si utilizzava una ruota di bicicletta priva di gomma e raggi.

I ragazzi si riunivano e decidevano il punto dove arrivare con il cerchione.

Ognuno di essi faceva rotolare il proprio cerchione nel tentativo di arrivare subito al luogo stabilito.

Vinceva il ragazzo che riusciva ad arrivare per primo.

L'ultimo arrivato doveva portare sulle spalle il vincitore.

## **SEGGIOLINA D'ORO**

Due persone incrociavano le mani, prendendosi entrambe per polsi; formavano così una sedia; poi una terza persona vi si sedeva sopra e questi la portavano saltellando e cantando:

– La seggiolina d'oro  
che porta il mio tesoro  
che porta il mio bambino  
perché è piccolino.

## **LA FIONDA**

Per costruire la fionda occorreva un pezzo di legno a forma di forca, alle cui estremità si legava una molla.

Vicino alla molla si cuciva, nel mezzo, un pezzo di stoffa forte o un pezzo di cuoio entro il quale, poi, bisognava posizionare la pietra.

Quando si utilizzava, con una mano si manteneva la fionda e con l'altra si tirava la molla con la pietruzza dentro; quando si lasciava la molla la pietruzza arrivava lontano.

Si poteva giocare da solo o in compagnia.

Quando i ragazzi si riunivano facevano a gara per vedere chi faceva arrivare la pietra più lontano.

Spesso questo arnese veniva utilizzato per colpire gli uccelli, i gatti, etc.

## **CILINDRO DI MAZZA DI SAMBUCCO CON STANTUFFO**

Per giocare, i bambini andavano a tagliare un pezzo di sambuco lungo di una ventina di centimetri, lo svuotavano e lasciavano solo il bastone.

Dopo preparavano 2-3 palline fatte di cenci, le bagnavano, le rotolavano fra le mani e le infilavano nel sambuco.

Una volta fatto ciò, prendevano un bastoncino di legno, lo infilavano nel cilindro di mazza di sambuco e premendo facevano uscire al volo le palline.

Per ogni tiro erano necessarie due palline perché una volava via lontano e l'altra rimaneva dentro.

## **GIOCO DEL BASTONE LUNGO E DEL BASTONE CORTO**

In questo gioco occorre due pezzi di legno, uno più lungo detto Màuze e uno più corto detto Pìuze.

Il pezzo più corto si appuntiva da una parte e dall'altra e si metteva fra due pietre o per terra e con il pezzo lungo si dava da un lato vicino la punta per farlo saltare.

I ragazzi facevano a gara fra di loro per farlo andare lontano.

Con la mazza più lunga si misurava la distanza che intercorreva fra le pietre e lu Pìuze. Vinceva chi lo faceva andare più lontano.

**PROVERBIO: DOVE ARRIVI, METTI IL PALO.**

## **MAZZA FERRATA**

Questo gioco era simile a quello della Màuze é Pìuze, però ad esso prendevano parte solo quattro ragazze.

Due tenevano la mazza e si mettevano poco discoste l'una di fronte all'altra; le altre due si mettevano a fianco a quelle che mantenevano le mazze.

Una delle due senza mazza lanciava in aria il pìuze alla ragazza di fronte che aveva la mazza.

Se la ragazza con la mazza lo colpiva facendolo andare lontano, l'altra priva di mazza doveva correre a prendere il pìuze là dove era arrivato, mentre le altre due contavano sottobraccio girando.

Se tornava prima che le amiche finissero la conta a venti avrebbe vinto; viceversa, sarebbe stata perdente e il gioco sarebbe passato alle amiche.

## **A BOTTONI**

La prima cosa da fare qui era quella di prendere dei bottoni.

Dopo i ragazzi si inginocchiavano per terra, a cerchio, e facevano la conta per vedere chi doveva iniziare.

Il fortunato stendeva la mano e su questa metteva tutti i bottoni che poi lanciava in aria.

Se tutti i bottoni caduti erano capovolti aveva vinto; al contrario, perdeva e il gioco veniva proseguito da altri.

## **FERRETTI E SPILLE**

Molto simile al gioco dei bottoni, solo che in questo posto di essi si utilizzavano i ferretti, che si mettevano nei capelli per fare le varie acconciature, o gli spilli.

Questi (ferretti o spilli) venivano piegati per vedere poi, una volta buttati in aria, qual'era la parte dritta e quale il rovescio.

Naturalmente, se i ferretti o gli spilli caduti erano tutti al rovescio aveva vinto chi li aveva lanciati; al contrario, un altro proseguiva il gioco.

## **SPACCA TROTTOLA**

Poi, alla punta veniva messo un pezzo di ferro anch'esso appuntito.

A questo punto i ragazzi prendevano lo spago, lo arrotolavano al pezzo di legno dalla punta in su, lo tiravano per terra e la trottola girava.

Un altro bambino prendeva un'altra trottola e la buttava sopra a quella che girava; se la colpiva, quest'ultima si spaccava.

Spesso facevano scommesse e chi riusciva a spaccare la trottola guadagnava una o due

lire.

## **A SCROCCA E BOTTE**

Qui si riunivano più persone per "la conta"; a chi toccava si doveva mettere sotto, piegato, con le mani appoggiate al muro e gli altri gli saltavano sopra.

Se erano più di quattro persone a saltare si mettevano sotto due persone, l'una dietro l'altra.

Coloro che saltavano dovevano stare attenti a non toccare con i piedi per terra perché chi toccava terra doveva mettersi sotto.

Se nessuno toccava terra, la persona che era sotto, quando non c'è la faceva più, diceva: "Scròcchele", per farle togliere presto di dosso e queste rispondevano: "Bòtte" e scendevano.

Spesso accadeva che cadevano tutti insieme ridendo allegramente.

## **TIC, TAC, FONTANELLA**

Per giocare bisognava prendere i semi delle carrube che si acquistavano nel mese di aprile quando si andava alla Madonna dell'Incoronata a Foggia.

Si faceva un buco nel terreno. Ogni ragazzo o ragazza portava questi semi, si metteva a un paio di metri lontano dal buco e spingeva i semi con il pollice appoggiato per terra, di lato, e diceva:

– Tic, tac, fontanella – fino a quando i semi andavano nel buco.

Chi faceva andare più semi nel fosso prendeva anche quelli degli altri.

Con il passare del tempo, ai semi di carrube si sono sostituite le palline di vetro.

## **A NASCONDINO**

Durante le serate calde i ragazzi e le ragazze si riunivano per giocare a nascondino.

Per fare questo gioco i ragazzi tiravano "a tocco" per vedere chi doveva contare.

Poi si controllava il numero dei ragazzi perché il compagno prescelto doveva contare fino a "dieci per ciascuno", al fine di concedere a tutti un po' di tempo per nascondersi.

Quando il ragazzo finiva di contare diceva:

– Chi ha fatto, ha fatto, chi no, no! – e andava a cercare i ragazzi nascosti.

Se il ragazzo che aveva contato vedeva qualcuno dei ragazzi nascosti correva a toccare con la mano dove aveva contato e diceva: "Visto Tizio" e dopo cercava gli altri.

Nel caso in cui uno dei ragazzi nascosti riusciva ad arrivare dove si contava prima dell'amico che aveva contato si salvava e la volta seguente non spettava a lui contare.

Quando, alla fine, rimaneva l'ultimo ragazzo nascosto, se questi riusciva ad arrivare sul posto fissato senza farsi vedere da colui che aveva contato gridava: – Liberi tutti! – e così salvava tutti quanti e il malcapitato che aveva contato lo doveva rifare.

Se, invece, non riusciva allora la conta ricadeva sul primo che era stato visto.

## **A CORDA O LIANA**

Per giocare a corda o liana ci volevano tre o quattro ragazze.

Si prendeva una corda e due ragazze la tenevano per le mani e la facevano girare mentre l'altra ragazza in mezzo saltava.

Si saltava prima con un piede, dopo con due e infine si saltava una volta con uno e una volta con l'altro.

Se la ragazza che era in mezzo sbagliava a saltare si sostituiva con una delle due che teneva la fune e questa prendeva il suo posto.

A corda si poteva giocare anche da sola facendo le stesse cose che si facevano insieme;

si può aggiungere che chi giocava da sola poteva saltare anche incrociando la corda.

### **A UNO MONTA SULL'ALTRO**

Per fare questo gioco un ragazzo si metteva piegato con le mani appoggiate alle ginocchia e la testa abbassata; e un altro appoggiava le mani sulla schiena di questo, allargava le gambe e saltava dieci volte da una parte e dall'altra dicendo:

– Uno monta su uno

Due contro il bue

Tre figlio del re

Quattro piedi in croce

Cinque sculacciate

Sei tamburello

Sette raccogli mani e piedi per terra

Otto calci nel sedere

Nove te lo metto

Dieci me lo prendo.

### **A MUFFA**

Per giocare a muffa si riunivano numerosi ragazzi; questi tiravano "a tocco". Chi veniva contagiato aveva la muffa e correva dietro agli altri compagni per mischiarla.

Colui che veniva toccato prendeva la muffa e a sua volta ripeteva l'operazione. Questo gioco terminava quando i bambini erano ormai sfiniti.

### **AI QUATTRO CANTONI**

Per questo gioco erano necessari cinque bambini e un luogo che avesse quattro spigoli di muro, quattro alberi o quattro pali.

Dei cinque, quattro si dovevano disporre due di fronte agli altri, di cui due negli spigoli, mentre un bambino si metteva al centro.

I bambini che stavano ai quattro spigoli avevano la possibilità di cambiare posto, ma lo dovevano fare velocemente perché colui che stava in mezzo poteva prendere il posto di uno di loro.

Se questo riusciva il bambino che rimaneva senza posto andava in mezzo.

### **A TOCCO FERRO**

I ragazzi si riunivano e decidevano chi doveva dire: "Tocco ferro" .

Gli altri dovevano correre a toccare il ferro; chi rimaneva fuori e veniva preso doveva sostituire quello che stava al centro.

In genere i ragazzi andavano a toccare gli anelli attaccati al muro dove in passato venivano legati gli animali.

### **A RUOTA**

Per fare la ruota si prendeva un cerchio di ferro che si faceva fare dal fabbro.

Poi, con un pezzo di legno, si faceva una bacchetta più sottile che alla punta aveva un gancio di ferro che serviva per tenere la ruota; dall'altro lato essa era mantenuta con la mano.

Questa bacchetta aveva il manico di legno di sambuco; era vuoto e con esso si poteva infilare meglio il ferro.

Una volta preparato tutto i bambini facevano a gara; colui che arrivava prima e non faceva cadere la ruota era il più bravo.

## **A SOLDI**

Questo gioco si poteva svolgere in due modi:

1. Il primo modo: si faceva un cerchio per terra e i ragazzi tiravano i soldi vicino al soffitto. Se il soldo ricadeva nel cerchio si vinceva, altrimenti si perdeva.
2. Il secondo modo: si faceva un cerchio per terra vicino al muro e in mezzo si metteva un soldo. I ragazzi a turno tiravano i soldi al muro cercando di farli andare nel cerchio. Chi faceva cadere il suo soldo fuori dal cerchio perdeva.

Finito il turno di tutti, per i soldi rimasti nel cerchio si andava con il palmo della mano a misurare la distanza che intercorreva da quello centrale. Il ragazzo che aveva il soldo più vicino a quello centrale aveva vinto e si prendeva come ricompensa i soldi degli altri.

## **A PALLA**

Le ragazze spesso giocavano con la palla contro il muro e la prendevano, alternativamente, con una mano e con due mani, stando una volta su un piede e poi sull'altro piede.

Poi la buttavano in aria e dopo aver fatto un giro veloce su loro stesse dovevano riprendere la palla senza farla cadere.

Continuando, toccavano con una mano per terra, battevano le mani una volta, due volte, facevano passare la palla sotto la gamba per farla andare vicino al muro e poi la buttavano all'indietro.

Se la palla cadeva il gioco passava a un'altra ragazza.

Ogni movimento era accompagnato da una canzone.

## **A PALLE DI NEVE**

Al contrario di quanto accade oggi, Faeto, nei tempi passati, si è sempre contraddistinto per le abbondanti nevicate che isolavano la popolazione per settimane intere anche se la neve creava, nel contempo, occasione di gioco per tutti.

I ragazzi giocavano a palle di neve fra loro, facendo a gara per vedere chi riusciva a far passare la palla sopra il tetto delle case e a farla cadere poi sulla strada.

Quando passavano le ragazze le tiravano dietro le palle di neve.

Se il vento aveva creato delle grosse ammassate di neve i ragazzi vi si buttavano sopra per creare delle forme e dicevano: "Abbiamo fatto la morte".

Qualche volta le palle di neve erano molto dure perché le facevano con la neve bagnata e se qualcuno veniva colpito al capo si faceva molto male.

Spesso, per queste intemperanze sono state fatte denunce alla caserma e i carabinieri hanno dovuto fare addirittura delle multe.

Giacché le case erano piuttosto basse e con il freddo si formavano dei ghiaccioli molto grandi, i ragazzi li staccavano e li mangiavano, oppure facevano finta che fossero delle trombette.

Quando la temperatura incominciava ad alzarsi e la neve si scioglieva i ragazzi e le ragazze, con le palette di ferro, formavano delle piccole dighe per raccogliere l'acqua che scorreva; quando le dighe si riempivano le tagliavano con le palette e facevano scorrere nuovamente l'acqua.

Don Nicola La Salandra e i giovani dell'azione cattolica giravano i banchi senza schienale, vi salivano sopra e scivolavano da Via Roma fino ai Quattro Cantoni.

Tante volte le persone, soprattutto quando uscivano dalla messa a causa di questo gioco, per le lastre di ghiaccio che si erano formate si rompevano le gambe cadendo e

per il dolore maledicevano chi le aveva fatte.

A quei tempi non c'era il sale e sulla neve si buttava la cenere.

Un altro modo per giocare con la neve era quello di fare i pupazzi che venivano adornati con la scopa e il berretto; gli occhi si facevano con il carbone e il naso con il granoturco.

**PROVERBIO: QUANDO SI SCIOLGIE LA NEVE SI VEDE LO SPORCO.**

## **A PIETRUZZE**

Per questo gioco si prendevano cinque pietruzze oppure dei pezzi di mattoni che venivano levigati dalle ragazze per terra al fine di farli assumere una forma tonda.

Queste pietre venivano prima ammucchiate; poi si prendeva prima una, poi due, tre, quattro e così formava nuovamente il mucchio.

Poi quattro pietre venivano messe per terra, due di fronte ad altre due, e la quinta si teneva in mano.

Quando questa veniva lanciata in aria si dovevano prendere in fretta le altre quattro.

Dopo le pietruzze venivano posizionate nuovamente per terra davanti alla mano messa a forma di "V", cioè, tra l'indice e il medio di chi conduceva il gioco.

Quest'ultima chiedeva all'amica:

– Quale mi dai? – e l'altra indicava sempre quella che si trovava più vicino alla mano per creare ostacoli al passaggio delle altre pietre.

Così, chi conduceva il gioco faceva volare una pietra e le altre le faceva passare sotto la mano.

La stessa operazione poi si faceva intrecciando indice e medio con il pollice appoggiato per terra.

Se la pietra sfiorava le mani il gioco passava ad un altro.

## **RUBA FAZZOLETTO**

Qui si facevano due squadre con lo stesso numero di bambini.

Ogni bambino era numerato.

Le squadre si mettevano l'una di fronte all'altra e un bambino si posizionava al centro con il fazzoletto.

Quando il bambino che era al centro chiamava il numero, i bambini delle due squadre che avevano quel numero correvano per prendere il fazzoletto prima del concorrente.

Vinceva la squadra che lo prendeva più volte.

## **A CASELLA**

Per fare questo gioco si prendevano un pezzo di gesso, che serviva per disegnare per terra le caselle che venivano numerate all'interno e una pietra piccola e liscia che veniva tirata nelle caselle.

I ragazzi facevano la conta per vedere chi doveva incominciare a giocare.

Ultimata la conta, chi doveva iniziare tirava la pietra all'interno della prima casella. Se questa andava sopra la striscia il ragazzo aveva perso e il gioco passava ad un altro; se, invece, la pietra era entrata nella casella allora il ragazzo saltava con un piede all'interno di essa e l'attraversava evitando di non toccare le strisce.

Qualora queste fossero state sfiorate giocava un altro ragazzo, altrimenti continuava quello che aveva iniziato il gioco.

Bisognava completare il giro delle dieci caselle; poi vi si passava con la pietra su un piede e, infine, sulla testa, cercando di non farla cadere. Continuando, si faceva il giro delle caselle ad occhi chiusi cercando di non toccare le strisce, il giocatore diceva: "Alebò" e gli altri rispondevano: "Alò".

Chi riusciva ad ultimare questo giro, poteva prendere una casella, detta "casa". Tutti i

giocatori che dovevano attraversarla dovevano chiedere il permesso al "Proprietario". Se la risposta era negativa, per passare si doveva saltare senza toccare le strisce o farvi cadere la pietra, contrariamente si perdeva. Vinceva chi alla fine aveva più case.

### **IL GIOCO DEL SILENZIO**

Spesso, a scuola, quando la maestra non c'era si faceva il gioco del silenzio. Tutti i bambini seduti dovevano cercare di stare zitti, ma nella maggior parte dei casi c'era sempre qualcuno che non riusciva e scoppiava a ridere seguito dagli altri.

### **L'ALTALENA**

L'altalena veniva fatta con la fune. Questa veniva legata al ramo di un albero. Chi voleva giocare al centro della fune metteva il cuscino o un cencio, altrimenti ci si sedeva direttamente sulla fune e si incominciava a dondolare avanti e dietro. Spesso chi era sull'altalena veniva spinto da un amico.

### **IL GIOCO DELL'ANELLO**

Sia a scuola che all'asilo si faceva il gioco dell'anello. Tutti i bambini seduti si mettevano con le mani giunte; uno veniva mandato fuori mentre un altro, con l'anello nelle mani, lo passava in quelle degli altri. Solo ad uno di essi lasciava l'anello. Una volta rientrato in classe, il ragazzo doveva indovinare chi aveva l'anello; se ci riusciva il gioco passava a lui e un altro usciva fuori, altrimenti toccava sempre a lui, fino a quando non avrebbe indovinato.

### **GIOCO DELL'ERBA**

Si prendeva un ramo con le foglioline e mentre si staccavano si diceva:  
– O prete, o suora  
o ricco, o impiccato.  
Quando si arrivava a staccare l'ultima foglia, si vedeva la sorte che spettava, a seconda della parola che usciva.

### **L'AEREO DI CARTA**

Questo gioco era fatto solo dai ragazzi. Per costruirlo era necessario un foglio di carta che veniva piegato da una parte e dall'altra in modo da formare una punta; la coda doveva essere più larga. Dopo aver bagnato la punta lo si buttava in aria per vedere se riusciva a volare.

### **GIOCO DELL'ASINO**

Per giocare "ad asino" si prendeva un mazzo di carte napoletane e si toglievano tre cavalli, lasciandone uno. Dopo le carte venivano distribuite fra i partecipanti; ognuno le riordinava, prendeva quelle uguali e le toglieva mentre le altre le teneva in mano. A questo punto incominciava il gioco. Ogni partecipante toglieva la carta all'altro. Se nel prendere la carta se ne formavano due uguali queste venivano scartate. Alla fine rimanevano solo due persone con le carte, uno aveva due carte fra le quali il

cavallo e l'altro aveva solo una carta.

Quando quest'ultimo tirava la carta, se prendeva l'asino allora il gioco continuava fino a quando le due carte uguali non si riunivano e uno rimaneva con il cavallo.

Vinceva chi riusciva a costituire l'ultima coppia.

**PROVERBIO: DOVE C'È L'ASINO, SI VENDE LA MINESTRA.**

## **A MOSCA CIECA**

Una persona veniva bendata con un fazzoletto collocato nel bel mezzo di un cerchio formato da tante altre persone.

Questi, con gli occhi bendati, doveva cercare di afferrare gli altri che nel contempo lo tiravano da ogni parte.

Quando ci riusciva la persona "afferrata" si sostituiva a lui e il gioco riprendeva.

## **GIOCO DEL TRENO**

I ragazzi si mettevano uno dietro l'altro e cantavano:

– E' il treno lungo lungo

che percorre le città;

lo vedete, lo sentite,

ecco il treno se ne va.

È arrivato alla stazione

si pulisce e se ne va.

Tu! Tu!

## **LA BELLA LAVANDAIA**

Le ragazze si mettevano in cerchio; una si poneva in mezzo con il fazzoletto, facendo finta di lavare.

Le altre attorno cantavano girando:

– La bella lavanderina

che lava i fazzoletti

per i poveretti

della città.

## **IL GIOCO DELLO SCHIAFFO**

Un ragazzo con la mano destra si copriva la faccia di lato e la mano sinistra la metteva sotto il braccio destro con il palmo aperto.

Gli altri ragazzi si mettevano in fila e uno di essi gli dava lo schiaffo sulla mano.

Lui si girava per capire chi mai l'avesse schiaffeggiato mentre gli altri facevano ruotare il dito, sibilando.

Se indovinava, quest'ultimo, lo sostituiva: diversamente continuava a subire fino a quando non avesse indovinato.

## **A FIGURINE**

I ragazzi che prendevano parte a questo gioco mettevano una figurina per terra o sopra uno scalino; poi, con un colpo di mano cercavano di capovolgerla. Vinceva chi vi riusciva.

## **IL FLAUTO**

I ragazzi per fare il flauto prendevano una canna o il bastone di sambuco, facevano con il coltello un buco, lo svuotavano completamente e nel mezzo mettevano un pezzettino di legno piatto.

Una volta fatto ciò, sul bastone (canna) facevano dei buchini con un ferro riscaldato sul fuoco e così potevano suonare.

## **LA RAGANELLA, LA GRANCASSA, LA "TRACCÙLE"**

Quando arrivava la Pasqua, i ragazzi cominciavano dal Giovedì Santo, dopo la messa delle dieci del mattino, a girare il paese facendo rumore con la raganella, la grancassa e la "traccùle"; in questo modo si sostituiva il suono delle campane che erano state legate per essere poi sciolte il sabato sera.

Il Venerdì Santo, già dal primo mattino, questi strumenti accompagnavano tutte le funzioni.

Per costruirli si andava dal falegname.

La "traccùle" si faceva con una tavola di legno intagliata sopra per fare il manico; poi, al centro di essa si mettevano due pezzi di ferro da un lato e dall'altro in modo che, girando la "Traccùle" i ferri sbattevano e producevano rumore.

La grancassa aveva la forma di una cassa, nel cui mezzo, all'interno, si trovava l'asse con due ruote a denti a denti, poi si mettevano due legnetti che, quando si girava il manico, si muovevano e facevano rumore.

Alla grancassa era legata una cintura di cuoio per portarla a tracollo.

I più piccoli portavano la raganella che era fatta con un pezzo di legno; nel mezzo si scavava e vi si metteva una bacchetta.

A questo punto si faceva una rotellina a denti a denti; poi vi s'infilava il pezzo di prima con un manico per girarla.

Si girava e faceva rumore.

## **A FORMICA**

Per giocare a formica una persona si metteva in piedi vicino al muro e le altre in fila, uno per volta, le chiedevano:

– Formica, mia formica quanti passi devo fare? – e questa rispondeva:

– Un passo di gallina ( o di altri animali a scelta).

Chi aveva fatto la domanda allora avanzava a passo di gallina.

Vinceva chi arrivava per primo alla persona che si trovava vicino al muro.

## **IL PALIO**

Alla festa di S. Antonio, a luglio, e a quella di S. Prospero, che allora si svolgeva a settembre, si preparava il palio.

Si metteva un palo alla piazzetta o davanti alla chiesa.

Il palo era liscio, alto e sopra doveva avere un pezzo di tavola che serviva per appendervi il premio, generalmente consistente in un prosciutto, un caciocavallo, una confezione di pasta, olio, capocollo, pancetta e spesso e volentieri vi si appendeva anche una bottiglia di vino.

Questo palo poi veniva unto con il sapone e con il grasso da sotto a sopra per rendere più ardua la salita.

A questo punto incominciava la gara; solo chi, dopo vari tentativi, riusciva ad arrivare in cima vinceva il premio.

Un altro gioco che si faceva durante queste feste era la "**CORSA NEL SACCO**".

Davanti alla chiesa partivano cinque, sei ragazzi infilati in un sacco ben legato in vita.

Questi dovevano percorrere una strada designata.

Chi arrivava prima vinceva il premio, che consisteva sempre in cose da mangiare.

## **A SCOPA**

Per giocare a scopa bisognava prima decidere chi doveva distribuire le carte; per farlo si prendeva il mazzo, lo si metteva in mezzo al tavolo e ognuno dei giocatori, che potevano essere due o quattro, ne prendeva una.

Chi sollevava la carta più alta era colui che doveva distribuirle.

Quest'ultimo mischiava le carte, le metteva sul tavolo e uno dei giocatori ne alzava una parte e la poneva a fianco alle altre, subito dopo lui le prendeva e le rimescolava.

A questo punto incominciava il gioco: quattro carte venivano messe al centro del tavolo scoperte e tre venivano distribuite a ognuno dei giocatori.

Colui che aveva la carta uguale a quella che era sul tavolo la prendeva oppure se aveva (per capire meglio) un quattro e sul tavolo c'erano due carte da due le accoppiava e le prendeva.

Se non aveva nessuna carta da prendere, buttava una qualunque di quelle che aveva in mano.

Quando sul tavolo c'erano poche carte naturalmente era più facile fare scopa.

Ogni scopa valeva un punto così come il sette di denari.

Anche chi aveva più denari faceva un punto; se invece erano pari il punto non veniva assegnato.

Chi teneva più sette o sei ed anche il settebello faceva di solito due punti perché formava la settanta alla quale accoppiava il settebello.

Naturalmente, per fare la settanta potevano essere impiegate anche altre carte come, l'asso, il cinque, il quattro, etc.

Se c'erano due persone che si contendevano la settanta allora si contavano i punti:

- il sette valeva 21 punti
- il sei valeva 18 punti
- il cinque valeva 15 punti
- il quattro valeva 14 punti
- il tre valeva 13 punti
- il due valeva 12 punti
- l'asso valeva 16 punti.

Quella superiore faceva il punto.

Quando finiva "la sfogliata" si contavano le carte; chi ne aveva di più faceva un punto; se invece erano uguali il punto non veniva assegnato.

Vinceva la partita chi arrivava per primo ad undici.

## **SCOPONE**

Il gioco dello scopone era molto simile alla scopa.

Giocavano sempre quattro persone, solo che ad ognuno venivano distribuite dieci carte e sul tavolo, ovviamente non c'era niente.

I punti si contavano come alla scopa; vinceva chi per primo arrivava ad undici.

## **A TRESETTE**

I partecipanti erano quattro e ognuno di essi aveva dieci carte che gli venivano date cinque alla volta.

Una volta distribuite le carte, coloro che avevano il quattro e il cinque di denari giocavano in coppia; se invece era la stessa persona ad avere entrambe le carte allora questa giocava in coppia con chi aveva il sei e così di seguito.

Il primo a giocare era chi possedeva il quattro di denari; durante il primo giro, al proprio

turno, bisognava dichiarare eventuali "bonus" di punti che si ottenevano se il giocatore possedeva o l'asso, il due e il tre dello stesso seme, detta napoletana, oppure tre assi, tre due o tre tre.

Questi bonus venivano chiamati "buon gioco" e garantivano tre punti extra che diventavano quattro qualora gli assi, i due o i tre posseduti erano quattro.

Lo scopo del gioco era quello di accumulare le carte aventi maggior valore, che, in ordine, erano:

- l'asso che valeva un punto;
- le figure più il due e il tre che valevano un terzo di punto.

Come valore, invece, la carta minore era il quattro.

Il giocatore che incominciava determinava il seme che gli altri giocatori erano obbligati a versare; potevano cambiare seme solo se erano in fallo del seme giocato dal primo.

Le carte venivano raccolte da colui che aveva giocato la carta con il più alto valore di presa; questi acquistava il diritto a giocare la mano successiva.

## **A PADRONE E SOTTO**

Quando si giocava a scopa o a tressette, una volta ultimati questi, chi voleva, giocava "a padrone e sotto" per bere il vino che era stato messo in mezzo al tavolo.

Si davano quattro carte ciascuno; chi aveva la primiera, in quanto teneva una carta per ogni seme, era il padrone; chi teneva due carte dello stesso seme era il sotto.

A questo punto il padrone decideva cosa fare del vino; o lo beveva tutto lui o invitava agli altri compagni.

Se il sotto era consenziente faceva bere la persona che era stata invitata, altrimenti no. Un altro modo per giocare, era quello di tirare a sorte; il prescelto sceglieva il padrone e questi il sotto.

A questo punto poi il gioco era uguale a quello descritto in precedenza.

Questi giochi si svolgevano soprattutto nelle cantine.

Le cantine a quei tempi erano quelle di:

- Carosielli Giuseppina detta Fenélla
- Castielli Michele e Angelina di Barbere
- Amedeo Mastri detto Cherdìje
- Cocco Leonardo detto Mastaddùcce lu Ferràre
- Pavia Michele detto Frascólle
- Spinelli Carmine detto Pòrtaléttere
- Agriesti Raffaele detto Tataniélla

**PROVERBIO: ALLA SALUTE DI CHI LO BEVE...È FESSO CHI LO PAGA.**

## **GIOCO DELLA VIOLETTA**

Si faceva il cerchio; una ragazza vi si metteva, inginocchiata, al centro con gli occhi bendati.

Le altre le giravano intorno cantando:

– Inginocchiati Violetta,  
Violetta, Violettà.

– E lei rispondeva:

– Mi sono inginocchiata  
Violetta, Violettà.

– Indovina che porti in testa,  
Violetta, Violettà.

– Porto un fazzoletto,  
Violetta, Violettà.

– Indovina chi te l'ha messo,

Violetta, Violetta.

A questo punto lei faceva un nome; se indovinava, usciva fuori e l'altra prendeva il suo posto, altrimenti si ripeteva il tutto.

## **COMARE DI GIOCO**

Due ragazze incrociavano i due mignoli e cantavano dicendo:

– Comare di S. Giovanni  
dividiamoci un po' di pane  
mezzo a te, mezzo a me  
mezzo al figlio del re.

**PROVERBIO: Vale più una comare di monte che cento di fonte.**

## **GIOCO DELLA CARNE**

A questo gioco prendevano parte sette-otto persone, sia piccole che grandi.

Queste si mettevano ai "Quattro Cantoni", in cerchio, e contavano; il designato si metteva in mezzo al cerchio con la coppola a terra e le faceva la guardia.

Tutti coloro che stavano attorno cercavano di distrarlo per farlo allontanare dalla coppola al fine di prenderla a calci e fargli perdere la sfida.

Se riuscivano a distrarlo, quello più veloce approfittava per prendere a calci la coppola e scappava via, mentre chi era nel cerchio lo doveva rincorrere.

Nel frattempo gli altri si passavano il berretto fra loro.

Quando colui che era nel centro riusciva a prendere il compagno che era scappato diceva: "Lo fatto".

A questo punto tutti si fermavano; il padrone della coppola se la riprendeva e colui che era stato acchiappato prendeva il suo posto.

## **GIOCO DEL BILIARDO**

Nei tempi passati la strada non era asfaltata come oggi. I ragazzi si riunivano dove c'era la terra battuta, facevano un cerchio grande con nove buche attorno e una al centro, più grande.

Queste buche venivano numerate da uno a dieci.

Fatto questo, stabilivano la distanza da dove tirare per fare andare le palline di quercia nei buchi.

C'era un arbitro che misurava le distanze.

Per calcolare i punteggi, giacché non c'erano le penne e i quaderni, usavano i sassolini piccoli.

Quando tutti avevano finito di tirare l'arbitro contava i sassolini per stabilire il vincitore.

Chi non aveva centrato alcun buco aveva come punteggio zero e quindi doveva pagare una penitenza decisa dagli altri.

Questo gioco si svolgeva soprattutto nella zona chiamata "Pianarèlle".

## **CAMINETTO SOTTO E SOPRA**

Si riunivano cinque persone e contavano dicendo fra di loro: "Cemmenère sòtte é sópre".

Cemmenère era quello che stava in piedi.

Sòtte era quello che si metteva piegato.

Sópre era quello che montava a cavallo su sòtte.

Quando incominciava il gioco questi partivano dai "Quattro Cantoni" e dovevano arrivare alla "Chiesa" per ogni lampione cambiavano posizione fra di loro.

## MÈRCOLÌ

Mèrcolì era un gioco al quale prendevano parte più persone che si riunivano per fare la conta al fine di vedere chi doveva incominciare.

Il sorteggiato si metteva sotto e sosteneva il peso degli altri.

Gli altri dovevano saltare su di esso, il primo che saltava diceva: "Mèrcolì", il secondo ripeteva ciò che aveva detto il primo e così via, a volte si dicevano anche parole offensive.

Alla fine prendevano un fazzoletto; il primo che saltava doveva lasciare il fazzoletto sulla schiena di colui che era piegato.

Chi faceva cadere il fazzoletto prendeva il posto di chi era sotto.

Questo gioco non si svolgeva da fermi in un luogo, ma si camminava e si giocava.

**PROVERBIO: ALLARÌ, ALLARÌ, ALLARÌ, CHI È FESSO VA DIETRO.**

**ALLARÀ, ALLARÀ, ALLARÀ, CHI È FESSO VA DAVANTI.**

## IL GIOCO DEI TAPPI

Si prendevano i tappi di bottiglia di birra e le scatole di lucido per le scarpe e si schiacciavano.

I tappi di bottiglia di birra avevano maggior valore delle scatole di lucido; un tappo di birra infatti valeva cinque scatole di lucido perché la birra costava di più e comprarla era un lusso per poche persone.

A questo punto incominciava il gioco. Si metteva una pietra tonda per terra e i giocatori, da una certa distanza, dovevano buttare i tappi e cercare di arrivare più vicino alle pietre.

Poi i tappi si mettevano l'uno sull'altro o a testa o a croce; chi aveva vinto doveva tirare con la pietra sul mucchio per farlo sparpagliare.

I tappi che erano girati a croce li prendeva direttamente, mentre per gli altri aveva diritto ancora a colpirli singolarmente per farli girare.

La prima volta che non ci riusciva perdeva e il gioco passava ad un altro.

Vinceva chi aveva raccolto più tappi.

Questo gioco si poteva fare anche con i soldi, se c'erano.

Venivano impiegati soprattutto i cinque e i dieci centesimi.

## RITORNELLI

Per fare la conta a volte si diceva:

– Ciùcce 'mberlicche

ciùcce 'mberlicche

appàreme quìste – e si buttavano le mani.

Quando si faceva il girotondo invece si diceva:

– Capemelò gnò gnò, son venuto in questa terra a visitare tuo fratello. Quale rosa mi vuoi dare?

La rosa del mio giardino, scegli la migliore figurina.

Me la scelgo tutta bella, me la scelgo tutta d'oro avvicinati qua bella ragazza.

A volte si facevano due cerchi; il primo diceva:

– O che bel castello

la condino, condino, condero

o che bel castello

la condino, condino, condà.

Il secondo rispondeva:

– E il nostro è ancor più bello  
la condino, condino, condero  
E il nostro è ancor più bello  
La condino, condino, condà.

E il primo aggiungeva:

– E noi lo ruberemo  
la condino, condino, condero  
e noi lo ruberemo  
la condino, condino, condà.

## **MODA**

A quei tempi non vi era la possibilità di acquistare i vestiti; quindi, ognuno si arrangiava come poteva.

### **BAMBINI**

L'abbigliamento dei bambini era costituito da mutandine aperte nel mezzo, così come i pantaloni, per far sì che potessero espletare i loro bisogni.

Spesso sotto i pantaloni si vedeva uscire il bordo della camicia.

Chi aveva la possibilità indossava una giacca, diversamente, metteva la maglia di lana lavorata in casa dalla mamma e dalla nonna.

In testa portavano i berretti o il passamontagna; al collo la sciarpa di lana.

### **BAMBINE**

Le bambine non indossavano le mutandine ma portavano il pannolino; poi mettevano le calze che si chiamavano "braghe" fatte di lana e aperte in mezzo.

Queste arrivavano al busto dove venivano legate a delle bretelle.

Sopra mettevano il vestitino che era arricciato in vita; le maniche avevano il polso.

Il collo era tondo per tutti.

In testa avevano il fazzoletto legato in dietro.

I capelli erano corti e tagliati alla francescana.

### **I ragazzi**

#### **Periodo invernale**

L'intimo dei ragazzi era costituito da una maglia di lana o di stoffa di flanella; per quanto riguarda i mutandoni di lana, alcuni erano aperti, altri invece erano chiusi con i bottoni.

La camicia era di flanella e sopra ad essa si indossava o la giacca o la maglia di lana.

I pantaloni erano o alla zuava o lunghi; le calze erano di lana.

Le scarpe di suola erano bordate di ferro avanti e dietro e attorno avevano le borchie.

Qualche ragazzo indossava il mantello rotondo fatto con una stoffa speciale che era blu o nera; il collo era di velluto.

Non c'erano stivali ma i cd "uammàne" che venivano messi sopra le scarpe e legati fino alle ginocchia.

Data l'enorme povertà, non tutti potevano permettersi un paio di scarpe e quindi non era raro incontrare ragazzini a piedi nudi sulla neve.

#### **Periodo estivo**

I ragazzi in estate portavano i pantaloni corti, che a volte erano riciclati da quelli lunghi, così come le camicie che altro non erano che quelle dismesse dai fratelli maggiori.

I pantaloni erano retti dalle bretelle.

Le scarpe le usavano sia per andare nei campi a fare i lavori, sia per uscire in paese.

Per pulire le scarpe le lavavano e asciugavano, poi passavano con la spazzola e le tingevano col nerofumo.

I capelli li portavano rasati per evitare il fenomeno dei pidocchi.

Chi portava i capelli lunghi, per togliere i pidocchi usava il pettinino o il disinfettante per le mosche.

Durante le feste si bagnavano i capelli o con l'olio o con l'acqua per farli diventare lisci.

A volte i ragazzi, per divertirsi, organizzavano delle cenette.

Si riunivano in casa o in campagna e ognuno portava ciò che poteva: formaggio, uova,

pancetta, salsiccia.

Prima il vino non si faceva in casa, l'unica occasione per berlo era alla festa della mietitura , perchè lo andavano a comprare ad Ariano Irpino con i muli che trasportavano i barili.

Da bere avevano l'acqua, la cedrata, oppure bevevano la "*Sàite*", fatta con le mele selvatiche, che venivano raccolte nelle campagne.

Queste si portavano in casa, si lavavano, si pestavano e poi si lasciavano riposare per due o tre giorni.

Trascorsi pochi giorni le portavano per la spremitura da chi aveva il torchio e così usciva questa bevanda che sembrava spumante.

Un'altra bibita si preparava con un litro d'acqua nel quale veniva diluita o una bustina o una caramella morbida che aveva il gusto d'arancia; così si faceva l'aranciata.

D'estate, poi, si andava a prendere la neve custodita nelle neviere per raffreddare le bevande. Le neviere più vicine al paese erano quelle situate sulla Reale.

La neve si poteva acquistare anche presso le cantine come quelle gestite da Agriesti Raffaele, detto "*Tataniélla*", e da Spinelli Nicola detto "*Cebbille*".

Dopo la cenetta si passava ad effettuare alcuni giochi; uno di essi era quello "a pietre". Mettevano a terra due pietre e ognuno di loro prendeva le pietre più piccole e le tirava vicino a una pietra più grande.

Chi si avvicinava di più vinceva.

**PROVERBIO: BEVI TU, BEVO IO, BEVE TUTTA LA COMPAGNIA.**

**– CHI HA BEVUTO DICE LA VERITA'**

## **Le ragazze**

Le ragazze come intimo portavano i mutandoni di colore bianco, rosa o celeste la cui stoffa era di flanella.

Poi indossavano la camicetta bianca con il corpetto, la gonna e le calze di lana.

Sul viso si mettevano una specie di cipria.

I capelli li portavano in genere raccolti: chi faceva le trecce, chi la gigliola, chi il rolo (cioè si attorcigliavano i capelli a forma di corona).

Nel periodo fascista, comunque, l'abbigliamento ha subito delle modifiche.

Le bambine dai sei agli otto anni venivano chiamate "piccole italiane" e indossavano, durante le feste nazionali, scarpe nere, calzettoni bianchi, gonnelline blu a pieghe, camicetta bianca.

Il basco era blu con il fregio rappresentante il fascio.

Le ragazzine dai quindici ai diciotto anni venivano chiamate "giovani fasciste" e indossavano scarpe nere, calze grigio chiaro, gonna nera con una piega avanti e una dietro, camicia bianca modello maschile, cravatta rossa e gialla e in testa mettevano la "bustina" come i militari.

I bambini erano chiamati "figli della lupa" e portavano scarpe nere, calzettoni bianchi, pantaloni corti, camicette nere e in testa avevano un cappello di lana nero con il fiocco appeso dietro.

I ragazzi dagli otto ai nove anni venivano chiamati "balilla" e avevano gli stessi abiti dei piccoli, solo che i pantaloni erano alla zuava.

I ragazzi dai nove agli undici anni venivano chiamati "avanguardisti" e si vestivano come i "balilla".

I giovani dai diciotto ai venti anni erano le cosiddette "reclute" e indossavano scarpe nere, calze nere, pantaloni alla zuava verde militare con le fasce alle gambe, camicia militare, giubba e berretto.

Ogni sabato pomeriggio dalle due fino a tarda sera (ore sette-otto) questi andavano marciando da Faeto fino a Tre Sportelle proseguendo per Monte S. Vito, portando con se

sulle spalle il fucile.

Le donne fasciste che dirigevano il tutto erano:

– Perrini Erminia

Perrini Agnese

Lomastica Lucia.

Per le reclute c'erano:

– Perrini Nicola

Perrini Umberto

Rubino Leonardo

Dattoli Giovanni

Rubino Galileo.

Le camice nere che marciavano con le reclute erano:

– Mennitti Carmine

Mastri Amedeo

Mastri Placito

Tutoli Michelangelo

Pavia Fausto