

## Prefazione

Gli uomini, come del resto anche gli animali, hanno sempre giocato fin dai primordi della vita. Un individuo e una società che non hanno mai giocato non esistono: la mancanza della giocosità è un'anomalia, un grave difetto strutturale della persona e del gruppo sociale.

Chi può dire chi sia stato colui che ha inventato il primo gioco, il primo indovinello, il primo scioglilingua, la prima filastrocca, i primi canti a dispetto, nella storia degli uomini? Nessuno, perché sono nati come prodotti spontanei della loro creatività. Non è esistita nessuna società che non li abbia prodotti. Sono nati dalla fantasia degli uomini come le favole, e come le favole simulano la realtà del loro mondo. Se la “fabula docet” anche il “ludere docet”, il gioco insegna. Platone nel IV secolo a.C. voleva che i bambini apprendessero come se giocassero.

I giochi più comuni dei bambini presso tutti i popoli e in tutte le epoche sono somiglianti. Gli antichi Egizi, i greci, i romani giocavano con la bambola, con la palla, con il cerchio, con la trottola, con la maschera. Lo attestano esemplari rinvenuti nelle tombe, nelle case pompeiane, nelle decorazioni vasali, nelle sculture.

I primi giochi registrati nella storia, oltre quelli messi in luce dalla ricerca archeologica, sono quelli dei greci. I Greci hanno organizzato i giochi olimpici sin dall'anno 776 a. C. Essi furono celebrati per un millennio fino alla loro abolizione da parte dell'Imperatore romano Teodosio. Il famoso apologo o indovinello sull'uomo, che prima cammina a quattro zampe, poi a due e infine a tre, proposto dalla Sfinge ad Edipo era famoso già prima che ne parlassero i grandi tragici greci: fu una vera sfida all'intelligenza umana. La Sfinge è rimasta il simbolo vivente di ciò che è enigmatico, di difficile comprensione, ed Edipo resta il simbolo di una umanità che riesce col solo pensiero a far luce sugli enigmi. Anche Omero, il primo scrittore che appare nella storia dei Greci, nell'Iliade,

ci ha fatto conoscere i Giochi funebri in onore di Patroclo, ma quanti giochi non sono stati registrati nella storia?

Psicologi come E. Claparede, pedagogisti come R. Mazzetti e sociologi di tutti i paesi hanno dedicato studi approfonditi su questi temi. Hanno indagato sulla loro scaturigine individuale e sociale, hanno fatto una classificazione dei contenuti e delle funzioni, hanno analizzato i loro valori psicologici e pedagogici, hanno messo in luce la loro struttura sociologica, hanno classificato i vari giocattoli. L'argomento ha assunto un posto importante nello studio delle scienze umane.

Vasto è il campo dei giochi. Ci sono giochi individuali con o senza giocattolo, giochi a due bambini, giochi collettivi, giochi a squadre, giochi imitativi, di invenzione immediata, privi di regole, giochi di fantasia e giochi costruttivi, giochi con regole codificate come il calcio, la pallavolo, e giochi-lavoro come la caccia, la pesca, l'allevamento.

Tra le attività spontanee dell'uomo il gioco è quello che permette di rivivere tutte le situazioni e le esperienze familiari e sociali del gruppo.

Possiamo affermare senza ombra di dubbio che tutte le attività umane all'inizio sono sorte come gioco, si sono consolidate come gioco-lavoro e infine si sono trasformate in lavoro puro e semplice: un gioco fu la ricerca del cibo, la caccia, la lotta, le imitazioni degli animali e degli uomini, il disegno, le prime sculture, i primi oggetti, la scrittura; per gioco sono nati i primi ornamenti umani, i primi vestiti; per gioco sono nate le prime feste collettive civili e religiose, le prime rappresentazioni teatrali.

Giochi di parole sono gli scioglilingua, le filastrocche, gli indovinelli.

L'indovinello non è che una frase o un brevissimo componimento, di solito in versi, ritmato da accenti e colorito di assonanze, di allitterazioni e di rima, con parole accennanti oscuramente a cose che altre persone sono chiamate ad

interpretare. In genere sono una prova di ingegno. L'esempio classico è il citato apologo di Edipo.

Lo scioglilingua invece è un gruppo di parole di difficile pronuncia per l'allitterazione, per la rima e gli accenti dei versi per cui è e rimane sempre un gioco che affina le abilità di dizione e di uso della lingua. Un esempio è "Sopra la panca la capra campa, sotto la panca la capra crepa".

Le filastrocche sono poesie popolari burlesche, talvolta sconclusionate; colpiscono per la forma del verso e degli accenti, per la rima e le allitterazioni; sono usate spesso dai bambini per fare la conta come "abbarabà cicì cocò".

I canti individuali come le Ninne-nanne, le cantilene, e quelli dialogati come i canti a dispetto, classico è "Oh, che bel castello", sono più lunghi ed implicano una struttura formale fatta di versi ritmati, raggruppati in strofe, un tema ed una trama. Anche i contrasti d'amore sono un gioco piacevole.

Però i giochi per eccellenza implicano movimento, attività fisica, contrasti, scontri e tanta fantasia. Tutti sono animati da uno spirito di gioia, di allegria che va vissuto nel contesto sociale dei gruppi primari. Per eseguirli basta la presenza del gruppo, di un rapporto "viso a viso" e l'uso di pochi giocattoli di facile costruzione.

Però, da quando a Parigi nacque il primo giocattolo scientifico, la lanterna magica (1656), la produzione del giocattolo è divenuta, un poco alla volta, di interesse industriale. Il XX secolo ha segnato il trionfo del giocattolo meccanico e scientifico che alimenta un commercio internazionale di miliardi di fatturato.

Ora, con il trionfo dell'informatica, siamo giunti ai giochi virtuali, ai giochi strettamente individuali, capaci di captare l'attenzione del giocatore fino a portarlo all'alienazione, in cui l'individuo e la macchina diventano un corpo unico.

La ricerca di autori come Ugo D'Ugo e Italo Cosco, amanti delle tradizioni locali e vivaci interpreti dei sentimenti e dell'anima molisana, si pone come recupero dello spirito giocoso della gente molisana, e per questo ha un valore storico di grande importanza,

ma si pone anche come esigenza di vincere gli effetti alienanti dei giochi virtuali moderni. Il loro è un tentativo di salvare dall'oblio quanto di più genuino abbia prodotto la creatività del popolo molisano prima che la rivoluzione tecnologica imponesse le sue leggi e i suoi gusti e di stuzzicare la creatività delle nuove generazioni. La loro ricerca riporta alla luce una componente primaria del gioco, la sua funzione sociale che i moderni giochi virtuali hanno cancellato completamente: nel gioco il bambino esce dal guscio chiuso della famiglia per vivere “faccia a faccia” con i propri coetanei.

“Gli atteggiamenti primari di simpatia, di affetto, di risentimento, di ambizione, di vanità, di adorazione dell'eroe, di senso di giustizia sociale, di gentilezza, di equità, di onestà, di rispetto per l'opinione pubblica, di timore del ridicolo, affondano le radici nella nostra esperienza infantile e si ritrovano, in forme diverse, in ogni società”. Nei “Gruppi primari” le qualità che ho enumerate sopra – dice C. H. Cooley - si sviluppano spontaneamente, giacché senza di loro non sarebbe possibile alcuna forma di convivenza serena e amichevole fra gli individui. La nostra esperienza si allarga in “Gruppi di contatto” più ampi, superando di molto i confini della famiglia.

La presente ricerca, che attinge direttamente dall'anima del popolo e salva dall'oblio un patrimonio ancora vivo e palpitante, fa onore ai nostri coautori perché addita un campo di ricerca più vasto che metta in luce gli altri aspetti più genuini dell'anima molisana.

F. Leo D'UGO

## *PREMESSA*

Quando, incontrando i tantissimi amici e coetanei, ricordavo i bei tempi della spensierata fanciullezza, che, seppur ricca di miseria, mi aveva insegnato tante cose e mi aveva reso ricco di educazione, di umanità e fatto uomo già dall'età della adolescenza, ho notato come la maggior parte degli amici avevano dimenticato i particolari dei nostri giochi, gli indovinelli, gli scioglilingua, le filastrocche, allora ho deciso di fermare i miei ricordi sulla carta poiché ritengo che quei giochi rappresentano un patrimonio della nostra storia.

Peccato che a questo ho pensato un po' tardi, poiché mi sono accorto che anche la mia memoria negli ultimissimi tempi ha iniziato a cancellare qualche particolare.

Poi ho incontrato Italo Cosco, un amico che ho conosciuto per rapporti di lavoro e che sapevo della sua passione di raccogliere i proverbi, le cantilene e tutto ciò che riguarda il nostro dialetto e confrontando ciò che io avevo con quello che potevo mettere insieme della gran massa di materiale in suo possesso, gli ho proposto di pubblicare insieme questo volumetto perché tanto patrimonio non andasse disperso ed è giusto che venga messo a disposizione di tutti.

Italo è stato contento, apprezzando la mia onestà ha aderito. Devo dire che una quindicina di anni addietro egli voleva donarmi la sua numerosa raccolta di proverbi, a cui tutti i colleghi e amici avevamo collaborato, perché fossi io a pubblicarla. Ma io rifiutai, rispondendogli che avevo tanto di mio da pubblicare e non lo facevo, semmai lo avesse voluto fare lui gli avrei dato una mano perché quel suo lavoro era interessante, inoltre non ancora ce n'erano in giro di simili pubblicazioni.

Non so se poi quella raccolta l'abbia ceduta ad altri.

Ringrazio insieme all'amico Italo Cosco quanti vorranno apprezzare questo lavoro.

Ugo D'Ugo e Italo Cosco

## INDOVINELLI

Specie nelle fredde giornate nevose, la mamma ci metteva intorno al braciere e ci faceva fare il gioco degli indovinelli per tenerci calmi e gioiosi.

### I

Tata lu 'ngricche,  
mamma l'amosce.

(Babbo lo tiene diritto  
Mamma lo fa moscio)

E' il sacco della farina, infatti quando si riempie è pieno, quando si svuota è moscio..

### II

La mamma è sturtarella  
La figlia è tante bella.

(La mamma è ritorta  
La figlia è tanto bella)

Ia madre (la vite) è torta, la figlia (l'uva) è tanto bella (e saporita).

---

### III

Chi u fa,  
u fa e u vò vénne.  
Chi z'u accatte,  
'nze ne sèrve.  
Chi ze ne sèrve,  
nn'u vèrve.

(chi lo fa  
lo fa e lo vuol vendere.  
Chi se lo compera  
Non se ne serve  
Chi se ne serve  
Non lo vede.

E' la bara o (tavuto)

### IV

Fa l'onna  
e nn'è mare,  
tè' le spine e nen è pesce.

(Fa l'onda  
e non è mare  
Tiene le spine e non è pesce.

E' il grano

## V

E' longa cumm'è nu trave  
tè' le zanne  
cumm'e nu cane.

E' il rovo lungo e spinoso

( è lunga come una trave  
ha i denti  
come un cane )

## VI

E' javete  
quante nu jalle  
tè' la pedata  
quant'u cavalle.

La pentola

E' alta  
quanto un gallo\_  
ha la pedata  
Quanto un cavallo

## VII

E' javeta quante na stella  
tè' la pedata  
quante na 'nella.

La canna

(E' alta quanto una stella  
tiene la pianta ( impronta)  
Quanto un anello.)

## VIII

Uommene e uommene  
la puonne fa.  
Uommene e femmene  
la puonne fa.  
Femmene e femmene  
nn' la puonne fa.

E' la confessione

(uomini e uomini  
la possono fare.  
uomini e femmine  
la possono fare.  
Femmine e femmine  
non la possono fare.

## IX

Ficchie ficchianne  
vote vutanne  
vote nu poche  
e po' z'arreposa.

E' la chiave

(infila infilando  
gira girando  
Gira un poco  
E poi si riposa.)

## X

E' belle a veré  
è care a 'ccattà,  
ignela de carne  
e lassela šta.

E' l'anello

(è bello a vedere  
è caro a comperare  
riempila di carne  
E lasciala stare.)

## XI



So' ghianche e gialle  
de marme tenghe la vèsta.  
Mamma 'n terra me jette  
e tate ze ne fa méraviglia .

E' l'uovo

(sono bianco e giallo  
Di marmo ho la veste.  
Mamma a terra mi butta  
e babbo si fa meraviglia)

## XII

Šta na vicchiarèlla  
che nu dènte  
chiamè da na funeštrèlla  
tutta la genta.

E' la campana

(C'è una vecchietta  
con un dente  
chiama da una finestrina  
Tutta la gente.)

## XIII

Ze svèglie a mèzanotte  
che nu sperone énd'u piére  
e nen è cavaliere.  
Tè' na cherona 'n cape  
e nen è Ré!

E' il gallo

(si sveglia a mezzanotte  
con uno sperone al piede  
e non è cavaliere.  
Ha una corona in testa  
e non è re!

## XIV

Tènghe na tijella  
ca mitte e mitte carne,  
'nz'égna maie.

E' il cimitero

(tengo una pentola  
che metti e metti carne  
E non si riempie mai.

## XV

Chiù la tire e cchiù s'accorcia.

E' la sigaretta

(Più la tiri e più si accorcia)

## XVI

Ce šta chi u tè' luonghe e chi u tè' curte  
U marite u dà a la mugliera quanne ze 'nzora  
U pape u tè' ma nne l'ause.

E' il cognome

(c'è chi ce l'ha lungo e chi ce l'ha corto  
il marito lo dà alla moglie quando si sposa  
Il papa ce l'ha ma non lo usa.

## XVII

Tenghe na cosa longa e liscia  
ca mmiez'a le mane piscia.

E' la pompa (ovvero il tubo di gomma)

(ho una cosa lunga e liscia  
Che tra le mani piscia)

## XVIII

I' venghe da Milane  
che na totera 'mmane,  
'ncontre la sposa  
e ze la mette  
rend'a la pelosa.

E' il pettine

( io vengo da Milano  
con un cetriolo in mano  
incontra la sposa  
e se la mette  
dentro alla pelosa.(testa)

## XIX

Tènghe na cosa  
c'addore de rosa.  
Rosa nenn'è,  
'nduvina che r'è?

E' la saponetta

(Tengo una cosa  
che odora di rosa  
rosa non è  
Indovina cos'è?

## XX

Tènghe na cosa  
lunga e stretta,  
fuge cumm'è  
na sajetta!

E' la pistola

(tengo una cosa  
lunga e stretta  
fugge come  
una saetta!

## XXI

'Ngopp'a nu muntétte  
ce šta donna Sabetta,  
nisciune la trettecava  
e sola sola cammenava.

E' la sveglia

(sopra un monticello  
c'è donna Elisabetta  
nessuno la toccava  
e sola sola camminava.

## XXII

Pèzze  
'ngoppe a pèzze.  
Pezze  
verde panne..  
Nn'u 'nduvine  
manche pe n'anne!  
E' l'insalata verde

(pezze  
sopra pezze  
Pezze  
verde panno...  
Non lo indovini  
Nemmeno fra un anno!

## XXIII

Rusce pènne  
e pelosa chiagne.  
E' la salsiccia appesa e il gatto miagolante.

(Rosso pende  
e pelosa piange.)

## XXIV

Tutte le fémmene  
la tiénne sotto.  
Chi la tè' sporca,  
chi la tè' pulita.  
Chi la tè' larga  
chi la tè' stretta...  
Maie cchiù larga  
de quatte deta.  
E' la piega della gonna

(tutte le donne  
la tengono sotto.  
Chi la tiene sporca  
Chi la tiene pulita  
chi la tiene larga  
chi la tiene stretta...  
Mai più larga  
Di quattro dita.

## XXV

Vola volì,

Vola volì

vola volà  
senza piede  
a cammenà,  
senza vocca  
pe parlà.  
Vola volì,  
vola volà.  
Lettere e cartoline.

vola volà  
senza piedi  
a camminare  
senza bocca  
per parlare  
Vola volì  
Vola volà.

## XXVI

La mamma de Pilepilosse te' crne, pile e ossa ; a figlie de Pilepilosse 'nte' carne, né pile, né osse.  
( La mamma di Pilepilossa (la capra) tiene carne peli e ossa; la figlia ( ricotta )di Pilepilosse non ha nè carne nè peli nè ossa)

E' la ricotta

## XXVII

Nu palme de carne 'end'a nu buche scure.  
( un palmo di carne in un buco oscuro)

E' il piede nella scarpa

## XXVIII

So' ghianca e nera, me facce, cade 'nterra e nne me squacce. Me raccuogliene che  
gentilezza pe guarnì u palazze.

( son bianca e nera, maturo, cado a terra e non mi schiaccio. Mi raccolgono con delicatezza per guarnire il palazzo.)

L'oliva

## XXIX

E' tunne e nen è munne; è acque e nn'è funtana.

Il melone infatti è tondo e non è il mondo, è acqua ma non è fontana.

### XXX

Mmiez'a na campagna  
ce stanne tanta suldate  
che ze vascene u cauzone  
e fanne vedè tutt'u battaglione.

In mezzo a un campo  
ci sono tanti soldati  
che s'abbassano i pantaloni  
e fanno vedere tutti il...pendolone!

E' il granturco (mais) infatti nel campo sembra un battaglione di soldati, la pannocchia se si spoglia fa vedere la spiga rossa.

### XXXI

Tenghe tre frate  
tutte e tre 'ncatenate  
fanne l'arte di dannate.

Ho tre fratelli  
tutti e tre incatenati  
E fanno l'arte dei dannati.

E' il treppiede che šta sempre sul fuoco!

—

Ripetendoli con accelerazione e senza sosta vien fuori una storpiatura divertente.

I

Tre ciotele tenne  
tre tonne ciotele

Tre ciotole hanno  
tre tonde ciotole

II

U sorge  
mmonte p'u mure,  
u tragne 'ngape  
u casche 'n gule.

Il topo  
su per il muro,  
il secchio in testa  
il casco dietro.

III

Tènghe cinche ciucce ciunche,  
le tié' tu cinche ciucce ciunche?  
Cumme le tèng'h'i' cinche ciucce ciunche!?

Ho cinque asini zoppi  
Li tieni tu cinque asini zoppi?  
Come se tengo io cinque asini zoppi!?

IV

La messa 'ncopp'a la fossa  
la fossa 'ncopp'a la messa.

La messa sulla fossa  
la fossa sopra la messa.

V

Iènne menènne melune cuglièmmè  
iènne meniste melune cugliste

Andando venendo meloni cogliemmo  
Andando venisti meloni cogliesti.

## VI

Pasquale spacca a mé,  
i' nen pozze arrevà  
a spaccà a Pasquale.

Pasquale spacca a me  
io non posso arrivare  
A spaccare a Pasquale.

## VII

Arréte a nu palazze  
stéve nu cane pазze  
cane pазze cane,  
cane cumm'e nu pазze.

Dietro un palazzo  
stava un cane pazzo  
cane pazzo cane  
cane come un pazzo.

## VIII

Tré stozze  
'e pane sicche  
'end'a tré strétte  
sacche stanne.

Tre pezzi  
di pane secco  
dentro a tre stretti  
Sacchi stanno.

## IX

Centrè, centrè...centrèlle  
tré cippencule tenéve

Centrè centrè...centrelle  
tre farfalline teneva



une ci u luave  
e sèmpè tré ce ne tenéve.

una gliene tolsi  
e sempre tre ne teneva.

Lo scioglilingua è a doppio senso. Il “cippencule” è un tipo di farfalla nero con puntini bianchi e viene chiamato così dai più, perché da ragazzi venivano catturate e, dopo aver infilato dietro uno stecchino, le si liberava e continuavano a volare come un elicottero.

## X

Carnuale pecchè siè muorte  
la ‘nzalata steve nell’uorte  
u presutte steve appise  
Carnuale puozz’ess’accise.

Carnevale perché sei morto  
l’insalata stava nell’orto  
il prosciutto stava appeso  
Carnevale possa tu essere ucciso.

## XI

Il principe di Costantinopoli  
si voleva decostantinopolizzare  
lo decostantinopolizzereste voi?

## XII

U princepe de Caiazze  
jètte a Napule pe tazze  
pecchè ‘nce ne štèane  
a Caiazze de tazze  
ca jètte a Napule pe tazze?

Il principe di Caiazzo  
andò a Napoli per tazze  
perché non ce n’erano  
a Caiazzo di tazze  
Chè andò a Napoli per tazze?

## XIII

Trirece turze u mazze  
a trirece mazze u turze  
pe trirece solde u mazze  
quante te fanne u mazze?

Tredici torsoli il mazzo  
a tredici mazzi il torsolo  
per tredici soldi un mazzo  
Quanto ti fanno un mazzo?

Questo scioglilingua in lingua in italiana è un po' sconclusionato, però in dialetto fila e detto velocemente è divertente.

## FILASTROCCHHE

### I

A partire da maggio e per tutta l'estate i ragazzi, rincorrendo le lucciole, cantavano la filastrocca che segue:

#### Luceleccappelle

Lucéccappèlle  
pe' mare e pe' tèrra  
pe' tutte le casarèlle,  
scigne abbasce  
scigne abbasce...

Lucciola  
per mare e per terra  
e per tutte le casette  
scendi giù  
scendi giù...

### II

#### Lucciola

Lucciola lucciola  
vieni da me  
che ti darò il pan del re,  
il pan del re e della regina,  
lucciola lucciola stammi vicina.

### III

I ragazzi in cerchio, la seguente la usavano come conta:

#### Cicce pallottela

Cicce pallottela ‘ngule  
va a la funtana  
e ze lava u cule  
Ze lu lave  
‘llu cule fetènte  
c’ha ‘mbuzzenite  
a tutta la gènta.

Ciccio pallottola in culo  
va alla fontana  
e si lava il culo  
se lo lava  
quel culo fetente  
che ha impuzzinito  
tutta la gente.

#### IV

Questa che segue si cantava ai bambini facendoli dondolare a cavalcioni, un po’ simile all’altra descritta nei giochi per i più piccini:

##### Cierne cierne mio setacce

Ciérne ciérne  
mio setacce  
ché bèlle pane  
i’ te facce  
e u facce  
pe le ‘uagliune  
ciérne ciérne  
maccarune.

Cerni cerni  
mio setaccio  
che bel pane  
io ti fo  
e lo fo  
per i bambini  
cerni cerni  
maccheroni.

#### V

Quando si faceva mangiare il pupo o le bambine quando giocavano con le bambole:

‘Mmocca a mé  
‘mmocca a tè  
‘mmocca a lu figlie  
de lu ré  
‘mmocca a lu lupe scatenate  
piglie la mazza e ralle ‘ncape.

In bocca a me  
in bocca a te  
in bocca al figlio  
del re  
in bocca al lupo scatenato  
prendi la mazza e dagliela sul capo.

## VI

Questa filastrocca è molto antica, risale ai tempi della transumanza:

### Padre d'amore

Padre d'amore, cumme faciste  
Quanne 'ssa bella figlia 'ngenetaste?  
Alzaste l'uocchie 'nciéle e la faciste  
'mmiéze a tanta stéлле la scegliste.  
Pigliaste lu penniélle e la pettaste  
Pigliaste lu culore e la culoraste  
E régina d'amore la chiamaste.  
Ru lunedì.....è dea a lu paradise,  
ru martedì.....è n'angele béata,  
ru mercoledì ...ze cagne lu bèl vise,  
ru giovedì.....ze mette bocca a rise,  
ru venerdì.....ze mette che ru spose  
ru sabbete.....ze danne quatte vasce,  
la duméneca....ze ne vanne 'mparavise.

Padre d'amore, come facesti  
Quando cotesta bella figlia generasti?  
Alzasti gli occhi al cielo e la facesti  
In mezzo a tante stelle la sceglisti  
Predesti il pennello e la dipingesti  
predesti il colore e la colorasti  
E regina d'amore la chiamasti.  
Il lunedì è dea din paradiso  
il martedì è angelo beato  
il mercoledìsi cambia il bel viso  
il giovedì prepara la bocca al sorriso  
il venerdì si mette con lo sposo  
il sabato si danno quattro baci  
La domenica se ne vanno in paradiso.

## VII

### U ciucce 'ngoppe all'arbure

Stèa na vota  
nu ciucce  
'ngopp'all'arbure  
ca ze magnava  
le foglie de le ficure.

C'era una volta  
un asino  
sull'albero  
che mangiava  
le foglie del fico.

Carètte abbasce  
e ze rumpètte u musse...  
Le mosche ze schiattavene  
pe' la risa.

Cadde giù  
e si ruppe il muso  
Le mosche si schiattavano  
dal ridere.

## VIII

### Cicce e Cola

Se l'annata va bona  
ze 'nzora Cicce e Cola.  
Se l'annata va malamente  
Cola ze 'nzora...  
e Cicce 'ttamente.

Se il raccolto va bene  
Si sposa Ciccio e Cola  
Se il raccolto va male  
Cola si sposa..  
e Ciccio guarda.

## IX

Questa filastrocca si diceva a dispetto. Nel sud, in dialetto, il carciofo si dice al femminile "carciofola".

### Carciofela mia

Carciofela mia bella  
t'amave quann'ive zetèlla,  
mò ca sci' misse le pile  
statte bona carciofela mia.

Carciofo mio bello  
t'amavo quand'eri zitella  
ora che hai messo i peli  
Statti bene carciofo mio bello.

## X

Con la mano si mima il movimento della sega :

Sega sega  
 Mastucicce  
 na saraca  
 na saciccia  
 nu sacicce  
 e na suppressciata  
 la 'occa to'...  
 chena de ciucculata.

Sega sega  
 Mastro Ciccio  
 una sarda  
 una salsiccia  
 una salsiccia  
 e una sopressata  
 la bocca tua...  
 Piena di cioccolata.

## XI

Si contano le dita della manoper tre volte, canticchiando:

### Quinece quinece

1 Quinece  
 2 quinece  
 3 quinece  
 4 chi te  
 5 l'ha ritte  
 6 ca nne so'  
 7 quinece  
 8 chi te l'ha  
 9 ritte  
 10 ca 'nzacce  
 11 cuntà..  
 12 Sempe  
 13 quinece  
 14 z'hanna  
 15 truuà.

Quindici  
 quindici  
 quindici  
 chi ti  
 ha detto  
 che non son  
 quindici  
 chi ti ha  
 detto  
 che non so  
 contar  
 Sempre  
 quindici  
 si devono  
 Trovare

## XII

Questa conta si usava per scoprire l'autore dell'insana provocazione al momento in cui si avvertiva qualche lezzo:

### Pile poloffe

Pile pile peloffe  
 chi l'ha fatte  
 chesta loffa  
 L'ha fatte  
 nu culo fetente  
 ha 'mpuzzunite  
 a tutta la genta.

Pelo pelo peloffo  
 chi l'ha fatta  
 questa loffa.  
 L'ha fatta  
 un culo fetente  
 ha impestato  
 tutta la gente

Tu, tu, tu!  
L'ha fatte  
proprie tu.

Tu tu tu  
l'hai fatta  
proprio tu.

E qui seguivano le rimostranze e, a volte, il pianto, del bambino innocente.

### XIII

#### Quanne Criste facette u cafone

Quanne Crište  
criatte u cafone  
le facette la zappe  
raštiélle e zappone  
po' p'u fa cuntiènte  
le criatte pure u buènte.

Quando Cristo  
creò il cafone  
gli fece la zappa  
rastrello e zappone  
poi per farlo contento  
Gli creò pure il bidente.

### XIV

Ecche la luna  
ecche la štèlla  
ecche a Maria  
la mucculélla  
Ecche lu lupe  
'ngatenate  
piglia la mazza  
e ralle 'n cape.

Ecco la luna  
ecco la stella  
ecco a Maria  
la piccolina  
Ecco il lupo  
incatenato  
prendi la mazza  
E dagli in testa.

### XV

#### Quanne mammete fa la cauzetta

Quanne mammete  
fa la cauzétta  
lu mazzariélle  
addò lu métte?  
A late a late  
fa le cauzétte

Quando tua madre  
fa la calzetta  
il fuso  
dove lo mette?  
A lato a lato  
fa le calzette



pe lu ‘nnammurate  
 Se ze la mètte  
 a la cintura  
 fa le cauzétte  
 pe le criature.

per l’innamorato  
 Se se lo mette  
 alla cintura  
 fa le calzette  
 per le creature.

## XVI

### Sott’u cappotte

Sott’u cappotte  
 cagname bettone  
 ne cagname  
 ciénte e une  
 ciénte e une  
 e na patacca  
 accattamece na vacca,  
 na vacca e na vetèlla  
 chiameme a zi’ Sabbèlla  
 Zi’ Sabèlla cucenava  
 e ze moneche abballave  
 abballave tunne tunne  
 cummé na cocchia  
 de palumme.

Sotto il cappotto  
 cambiamo bottone  
 ne cambiamo  
 centouno  
 centouno  
 e una patacca  
 compriamoci una vacca  
 una vacca e una vitella  
 chiamami a zia Sabella  
 Zia Sabella cucinava  
 e zi’ monaco ballava  
 ballava tondo tondo  
 come una coppia  
 di colombi.

## XVII

Questa filastrocca veniva usata per la conta. Al penultimo rigo il nome era quello di uno dei giocatori.

### Pizze pizze tate

Pizze  
 pizze a tate  
 e a mamme  
 la frettate  
 a tatucce  
 lu casce e ove  
 e a (nome)  
 na cocchia d’ove.

Pizza  
 pizza a babbo  
 e a mamma  
 la frittata  
 a nonno  
 il cacioeuova (1)  
 e a Daniele  
 una coppia d’uova.

(1) il cacio e uova è un piatto tipico fatto di uova, formaggio e agnello o capretto o fegatini. Oggi si usa farlo anche con carciofi ed altre verdure. In tal caso si dice pure “sformato”.

## XVIII

### La farfallina roscia

La farfallina roscia  
m'ha pezzecate u musse  
nu poche 'e vine rusce  
m'ha fatte 'mbriacà.  
Mannaggia qua!  
Mannaggia là!  
Mannèggia le léttere 'e mammà!  
Na rosa 'ént'a le capille  
nu core e nu curiélle  
'agliò che fa tu qua?  
La mossa i' sacce fa!

La farfallina rossa  
mi ha pizzicato il muso  
un po' di vino rosso  
mi ha fatto ubriaca'.  
Mannaggia qua!  
Mannaggia là!  
Manneggia le lettere di mammà!  
Una rosa nei capelli  
un cuore e un cuoricino  
Ragazzo che fai tu qua?  
La mossa io so far! ( e fa la mossa)

## XIX

Questa filastrocca veniva fatta a dispetto.

### La 'allina faceva l'ove

La 'allina  
faceva l'ove  
le Purtave a don Nicola  
Don Nicola  
recéve la méssa  
che quatte principesse

La gallina  
faceva le uova  
le portavo a don Nicola  
Don Nicola  
diceva la messa  
con quattro principesse

che quatte cavallucce  
musse de vacche  
e musse de ciucce.

Infine mimando gli orecchi del somaro si faceva ih!oh! ih!oh! per prendere in giro qualcuno.

con quattro cavallucci  
muso di vacca  
e muso di ciuco.

## XX

Filastrocca fatta per conta.

Mamma mamma  
voglie u pane.  
Figlia figlia  
‘nce ne šta  
Ce ne šta  
na mullechèlla  
e ze la magne  
(nome) bèlle.

Mamma mamma  
voglio il pane  
Figlia figlia  
non ce ne sta  
Ce ne sta  
una mollichella  
e se la mangia  
Maria bella.

## XXI

Ogge è festa

Ogge è festa  
u moneche ze veste  
se veste de vellute  
e mamme fa le pupe,  
papà le va vennenne  
quatte solde la pupattella!

Oggi è festa  
il monaco si veste  
si veste di velluto  
e mamma fa i pupi  
papà li va vendendo  
quattro soldi la bamboletta.

## XXII

### Prata pratella

Prata pratella (1)  
lu tine lu 'alle  
tutte le femmene  
vanne a cavalle  
vanne a cavalle  
le femmene belle  
prata lu 'alle  
lu tine...  
e pratella.

Prata pratella  
il tino il gallo  
tutte le donne  
vanno a cavallo  
vanno a cavallo  
le done belle  
prata il gallo  
il tino...  
e pratella.

(1) sta per pratolina, ossia la margherita che viene detta anche pratolina.

## XXIII

Conta a dispetto.

Maria Mariotta  
z'è magnate  
le péracotte  
z'è magnate  
le pecurare  
Maria...  
è na figlia  
de puttana.

Maria Mariotta  
ha mangiato  
le pere cotte  
ha mangiato  
i pecorai  
Maria...  
è una figlia  
di puttana.

## XXIV

Questa filastrocca è stata imparata a memoria dai bambini di tante regioni, non solo nel Molise.

### Cecerenella

Cecerenella teneva nu mule  
ive a Napule sule sule  
ze carecave de cose belle  
viva u mule de Cecerenella.  
Cecerenella teneva nu puorche  
tutte le juorne iva nell'uorte  
la cavava la 'nzalatella  
viva u puorche de Cecerenella.  
Cecerenella teneve nu cane  
che muccecave a le cristijane,  
muccecava le femmene belle  
viva u cane de Cecerenella  
Cecerenella teneva nu 'alle  
tutte le juorne iv' a cavalle  
le metteva le briglie e la sella  
viva u 'alle de Cecerenella.

Cicirinella teneva un mulo  
andava a napoli solo solo  
si caricava di cose belle  
viva il mulo di cicirinella  
Cicirinella teneva un porco  
tutti i giorni andava nell'orto  
la scavava l'insalatina  
Viva il porco di Cicirinella  
Cicirinella aveva un cane  
che morsicava i cristiani  
morsicava le femmine belle  
viva il cane di Cicirinella  
Cecerenella teneva un gallo  
tutti i giorni andava a cavallo  
gli metteva le briglie e la sella  
viva il gallo di Cicirinella.

## XXV

### Gigino Gippetto

Gigino Gippetto  
che vola sul tetto  
vola Gigino  
vola Gippetto.  
Torna Gigino  
ritorna Gippetto.

Si diceva mettendo sull'unghia dell'indice delle due mani un pezzetto di carta bagnata con un po' di saliva e ritmando la filastrocca e scambiando gli indici con i medi sul bordo di un banco o

di un tavolo, si dava l'impressione di far sparire e ricomparire il pezzetto di carta con grande meraviglia dei bimbi più piccoli.

## XXVI

### Pierino Pierotto

Pierino Pierotto  
la carne z'è cotta  
u curtielle nn' taglie  
e Pierine z'arraje.

Pierino Pierotto  
la carne è cotta  
il coltello non taglia  
E Pierino s'arrabbia.

## XXVII

Questa filastrocca popolare è di antiche origini ed è a due voci.

### L'URTULANE

(L'ortolano)

<u>Figlia</u>	Tate mò more, mò more, mò more, pe na vulija ca all'uorte ce šta.	Babbo or muoio, or muoio, or muoio Per una voglia che nell'orto ci sta
<u>Padre</u>	Figlia, vulisse nu peparuole? Va rend'all'uorte e valle a piglià.	Figlia vorresti un peperone? Vai nell'orto e vallo a prendere.
<u>Figlia</u>	Ojeh! Cumm'è fesse 'stu tate mije Ca nen canosce 'šta malatija.	Oh come è fesso 'sto babbo mio che non conosce 'sta malattia
"	Tate mò more, mò more, mò more, pe na vulija ca all'uorte ce sta.	Babbo or muoio, or muoio, or muoio, Per una voglia che all'orto ci sta
<u>Padre</u>	Figlia vulisse nu cucuccielle? va all'uorte e valle a piglià.	Figlia vorresti una zucchini Va' nell'orto e vallo a prendere
<u>Figlia</u>	Ojeh! Cumm'è fesse 'stu tate mije ca nen canosce 'šta malatija.	Oh com'è fesso 'sto babbo mio che non conosce 'sta malattia
"	Tate mò more, mò more, mò more, pe na vulija ca all'uorte ce sta.	Babbo or muoio, or muoio, or muoio, Per una voglia che nell'orto ci sta
<u>Padre</u>	Figlia vulisse na turtanella? Va rend'all'uorte e valle a piglià.	Figlia vorresti un cetriolo Va' all'orto e vallo a prendere
<u>Figlia</u>	Ojeh! Cumm'è fesse 'stu tate mije ca nen canosce 'šta malatija.	Oh com'è fesso 'sto babbo mio che non conosce 'sta malattia
"	Tate mò more, mò more, mò more, pe na vulija ca all'uorte ce sta.	Babbo or muoio, or muoio, or muoio, Per una voglia che nell'orto ci sta
<u>Padre</u>	Figlia vulisse na melanzana? Va rend'all'uorte e valle a piglià.	Figlia vorresti una mellanzana Va' all'orto e valla a prendere
<u>Figlia</u>	Ojeh! Cumm'è fesse 'stu tatemije Ca nen canosce 'šta malatija.	Oh com'è fesso 'sto babbo mio che non conosce 'sta malattia

<p>“</p> <p><u>Padre</u></p> <p><u>Figlia</u></p>	<p>Tate mò more, mò more, pe na vulija ca all’uorte ce sta. Figlia vulisse l’urtulane? Va rend’all’uorte e valle a chiamà. Ojeh! Quant’è brave ‘stu tate mije, ca ha canusciute la malatija!</p>	<p>Babbo or muoio, or muoio, or muoio, Per una voglia che nell’orto ci sta Figlia vorresti l’ortolano? Va’ nell’orto e vallo a chiamar. Oh! Quant’è bravo ‘sto babbo mio che ha conosciuto la malattia!</p>
---------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

## XXVIII

La filastrocca che segue proviene dalla provincia di Isernia.

<p>I’ facce na canzona a ru jalle de capone, ajere la cantave annante a Monzignore. Monzignore facette nu pivete jette ‘mmocche a don zi Mingh Ron zi Mingh ze ne scappatte e lassatte la porta aperta. Jette ru munacone e sunatte ru campanone. Jette ru munachielle e sunatte ru campanielle. Ru ciucce arret’a la stalla che sunava la chetarra. Ru jalle ‘ngopp’a ru titte che sunave ru ciufellitte. Ru sorge pe lu mure jeva a jettà ru pisciature. La jatta pe la risa ze cacatte la camisa.</p>	<p>Io faccio una canzone al gallo cappone ieri la cantava davanti a Monsignore Monsignore fece un peto andò in bocca a don zio Mingo Don zi’ Mingo se ne scappò E lasciò la porta aperta Andò un monacone E suonò il campanone Andò il monachello E suonò il campanello Il ciuco dentro la stalla Che suonava la chitarra il gallo sul tetto Suonava la trombetta il topo per il muro Buttava il pisciature la gatta per le risa Si cacò la camicia.</p>
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

## XXIX

<p>E nì nì nì che bella figlia che tengh’i’ e chi la vo’ canosce ha ra tene’ le scarpe rosce e chi la vo’ veré ciente ducate ha rà tené e chi la vo’ ‘ccattà nen c’è ore pe pajà. E nì nì nì che bella figlia che tengh’i’.</p>	<p>E nì nì nì che bella figlia che tengo io e chi la vuol conoscere deve avere le scarpe rosse e chi la vuol vedere cento ducati deve avere e chi la vuol comprare Non c’è oro per pagare E nì nì nì che bella figlia che tengo io</p>
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

LITIGI E DISPETTI  
( tra ragazzi)

I

(cantando)

Don Erri'  
bom-bò  
tié' la zélla  
a lampiò.  
Zélla 'mbuttita  
zélla arracanita,  
pane e murtatella,  
te voglie fa magnà.

Don Erri'  
bom-bò  
tieni la testa  
a lampione  
Testa imbottita  
testa arracanita (di poco valore)  
pane e mortadella  
Ti voglio far mangiare.

II

Nicoli, Nicolò  
le brache si cacò  
e la mamma lo pulì,  
come puzzi Nicoli.



### III

Giacinte  
la mane a la cinta,  
la mane a lu core,  
Giacinte  
ze more.

Giacinto  
la mano alla cinta,  
la mano al cuore  
Giacinto  
muore.

### IV

Sgangate senza riénte  
vasce ‘ncule a le pezziénte  
le pezziénte vanne a cacà  
e (? Nome del ragazzo) va a cacà.

Sdentato senza denti  
bacia in culo i pezzenti  
i pezzenti vanno a cacà  
e (nome) va a cacà.

### V

Giuanne  
senza cule  
ze l'è jucate  
a battammure.

Giovanni  
senza culo  
se l'è giocato  
a battammuro ( vedi giochi)

( per far arrabbiare un compagno a cui toccava tirare al gioco)

### VI

Giuanne  
la camisce  
'e mò fa l'anne,  
la camisce  
de l'anne che vé',  
tire Giuanne  
ca ze ne vé'.

Giovanni  
la camicia  
di or fa un anno  
la camicia  
dell'anno che viene  
tira Giovanni  
Che se ne vien.

## VII

Mechéle Mechéle  
la 'atta pe' mogliéra  
u sorge pe' marite  
e Mechéle  
rénd'u stipe.

Michele Michele  
la gatta per mogliera  
il topo per marito  
e Michele  
dentro lo stipo.( credenza)

## VIII

Francische  
ha fatte la puzza,  
uffe uffe  
cumme puzze.

Francesco  
ha fatto la puzza  
uffa uffa  
come puzza.

## IX

'Ndò 'Ndò  
piasciandò  
mitte u sorge  
rénd'u cumò

Anto' Anto  
pisciandò  
metti il topo  
nel comò

e arruste te lu magne  
se te pisce le mutande.

e arrosto te lo mangi  
Se ti pisci le mutande.

## X

Cumm'è bella la femmena che ru piette  
sembra na vaccarella che ru latte.  
Qunt'è brutta la femmena senza ru piette  
pare nu scudellare senza piate.

Com'è bella la femmina col petto  
Sembra una mucca con il latte  
Quanto è brutta la femmina senza il petto  
pare uno scodellaro senza piatti.(1)

(1) venditore di piatti e scodelle.

## XI

Quando sposò Pasquale  
tutti gli regalarono un mazzo  
ed io gli regalai 'stu ca...  
'stu canestrielle 'e fior...  
Vieni con me biondina  
vieni con me in cantina  
mi mostrerai la fi...  
la firma dell'amor...  
Vieni con me mia bella  
vieni con me sul letto  
mi mostrerai il pe...  
Il pegno dell'amor...

Questa canzonetta nata per scherzo tra i miei compagni di scuola media la cantavamo per le strade della città vecchia a dispetto delle ragazze. In seguito e per alcuni anni ancora fu cantata.

## XII

'Ntunetta che puorte 'mbiette  
puorte 'e scatule 'e cumbiette?  
E povera 'Ntunetta e chi la po' cunzulà.  
La cunzola zi' Peppine  
che chetarre e manduline  
E taratanzeru 'nzeru 'nzeru  
E taratanzeru nzeru nzà.  
'Ntunetta che puorte 'nzine  
puorte 'e chiave d'o magazzine?  
E povera 'Ntunetta chi la po' cunzulà.  
La cunzola zi' Peppine  
che chetarre e manduline  
E taratanzeru 'nzeru 'nzeru  
E taratanzeru 'nzeru `nzà.

Questa canzone a dispetto la cantavamo ai primi anni di scuola media, bighellonando per le strade Dei Monti ( Via pennini, Salita Santa Maria Maggiore ecc.)

ALCUNE STROFETTE CHE ACCOMPAGNAVANO I GIOCHI DEI PIU'  
PICCOLI

Quando si facevi saltare un bimbo:

Zumpe zumpitte/ calecagnitte/ rumbete u musse/ e statte zitte...Bbumma! (e il bimbo saltava)

Con le due mani si accarezzava una volta il bimbo sul viso e una volta il proprio (viso):

Musce muscelle/ pane e cascelle/ pane e recotta/ schiatta la botta!

Quando si faceva dondolare, tenendo il bimbo a cavalcioni sulle gambe, e tenendogli le due mani:

Taccia taccia/ mio setaccio/ come mi fai così ti faccio/ e ti faccio a pizza a pizza/ e questo figlio si mangia la pizza!  
( si cantava in italiano misto al dialetto)

La fontanella:

Prendendo il palmo della mano del bimbo, col dito indice dell'altra si faceva ruotare in mezzo al palmo:

Qua in mezzo ci sta una fontanella/ dove ci beve la paparella/ Questo la prende/ questo l'ammazza/ questo la cuoce/ e questo se la mangia/  
( poi prendendo il mignolino si faceva leggermente ruotare nel bel mezzo della mano, mentre si diceva ciò che segue) Più più poco pure a me/ più più poco pure a me.

Il movimento del ditino provocava un senso di piacere e il bimbo voleva ripetere il giochino.

Per insegnare il nome delle dita. Prendendo le dita a uno a uno tra indice e pollice:

Questo è pollice, bassotto e un po' tarchiato. Questo è indice, che indica lontano. Questo è medio, alto di statura. Questo è anulare, che porta l'anello a misura. E

questo è mignolo, il più piccino e birichino ed è lungo quanto la punta del nasino.  
(e col mignolo gli si faceva misurare il nasino)

La castagnola (per insegnare al bimbo le parti del viso):

Questa barba a pizz' a pizz'/ questa vocca ze magne la pizza/ U nase sente l'addore  
d'u cascille/ l'uocchie de santa Lucia/ la fronte de Santa Necole/ e triche tracche la  
castagnola! ( col dorso della mano si strisciava sotto il mento del bimbo per  
sollecitarne il sorriso)

### GIROTONDO

(cantando)

Giro, giro tondo/ gira tutto il mondo/ gira la terra / tutti i bimbi a terra. ( per i più  
piccini)

Giro giro tondo/ gira il mondo/ gira la terra/ centocinquanta/ la gallina canta/non  
vuole andare a scuola/ perché ha fatto l'uovo/ Coccodè, coccodè / la gallina fa il  
coccò ( e tutti i bimbi si abbassano come per fare il cocco)

### CAVALLUCCIO DI MATTONI

Quando si era piccoli di un paio d'anni, con l'aiuto di qualche fratellino o sorellina  
più grande, si costruiva il cavalluccio con la carretta con due pezzi di mattone. Un  
pezzo si metteva avanti , posto di costa, e si legava con una corda a mò di finimento e  
l'altro si legava dietro e, posto di pancia, fungeva da carretto e così si trascinava per  
la casa.

C'è da ricordare ch'erano gli anni quaranta e la miseria non consentiva giocattoli!

### CAVALLUCCIO E AURIGA

Si prendeva una corda lunga 4 o 5 m.. Si faceva passare sulla nuca e sotto le ascelle di  
un ragazzo che fungeva da cavallo. I due capi si facevano della stassa lunghezza  
come se fossero briglie, venivano tenuti da un altro ragazzo che fungeva da auriga. E  
così si giocava per le vie del quartiere alternandosi un po' per ciascuno a fare il  
cavallo e il cavaliere.

### SCARICA FARINA

Si creavano due squadre di ragazzi. La prima volta si tirava il *tocco* (la conta) per stabilire quale squadra doveva mettersi sotto per la prima volta.

La squadra che doveva andare sotto, si piazzava in modo da formare un lungo cavallo. L'altra squadra doveva saltare, uno per volta, in modo da potersi sistemare tutta intera sul dorso del lungo cavallo formato dai giocatori ch'erano sotto. L'ultimo giocatore che prendeva posto sul cavallo

doveva contare fino a otto ed infine dire "*schiatte la botta*". A questo punto i cavalli potevano far cadere i cavalieri.

Se una squadra non riusciva a salire per intero sulla groppa del cavallo, andava sotto.

### A CAVALLUCCIO

Si tirava la conta e si stabiliva il primo che fosse andato sotto. Gli altri giocatori man mano che saltavano, facevano tre passi e si mettevano sotto, in modo che il gioco veniva come un salto agli ostacoli che non finiva se non quando la compagnia lo decideva.

### A MARCHE 'E CUCCETIELLE (cavalluccio)

Il gioco prendeva nome dalle marche delle bibite, impresse sui tappi, ma nel gioco facevano parte le marche di qualsiasi genere merceologico, a discrezione del capo.

Un giocatore toccato dalla sorte andava sotto, ossia si piegava come fosse un cavallo su cui gli altri dovevano saltare superandolo senza fermarsi sopra. Il 1° degli altri giocatori decideva quale marca di oggetti dovesse dirsi. Ad es. Marca di coccitelli (tappi di bottiglie) e gli altri man mano che saltavano dovevano dire una marca (S. Pellegrino, Chinotto Otto, Birra Peroni ecc) quando uno dei giocatori non sapeva indicare una marca finiva sotto. In questo modo era avvantaggiato chi conosceva più marche.

Le marche più gettonate erano quelle delle bevande, delle auto, delle biciclette, delle moto, delle macchine per cucire.

### A UNO MONTA L'UNO

Si tirava la conta e si stabiliva chi doveva andare sotto. Poi il 1° saltatore saltava e diceva un motto: *Uno monta l'uno*, e gli altri dovevano ripetere il motto senza sbagliare, 2 *Monta il bue*, 3 *me sposo la figlia d'u re* (mi sposo la figlia del re), *quatte cauce rint'e pacche* (quattro calci sulle pacche) saltando si doveva tirare un calcio sul sedere del cavallo, 5 *raccoglia sumenta* (raccoglia sementi) si doveva raccogliere un seme qualsiasi) 6 *Monta la Luna*, 7 *Staffetta appriesse a me senza ride e senza parlà*, in tal caso chi comandava faceva tante smorfie e diceva delle sciocchezze per indurre qualcuno a ridere o a parlare.

Comunque chi sbagliava andava sotto.

### ABBETINE

-

Un giocatore andava sotto. Si stabiliva la linea da dove si doveva saltare.

Il 1° che saltava , comandava il gioco. Diceva “*abbetine e une*” tutti i giocatori saltando ripetevano il verso. Ultimato il giro, il giocatore che stava sotto aumentava la distanza del salto della lunghezza di un passo più una pedata. Si riprendeva il gioco con “ *abbetine e ddù* ”. Tutti i giocatori dovevano saltare dalla nuova distanza ripetendo il verso. Poi si allungava la distanza di un'altra misura come fatto in precedenza ed il gioco continuava finchè qualcuno non sbagliava. Di solito a sbagliare erano i più piccoli o i più bassi che non riuscivano a saltare sul cavallo.

### STAFFETTA APPRIESSE A ME, CHI ME TOCCA VA SOTTE

Questo gioco consisteva lo stesso nel saltare a cavalluccio, però aveva la particolarità che si doveva saltare senza toccare il cavalluccio con le mani e poi il capo gioco diceva “ *chi me tocca va sottè*” perché faceva in modo di fermarsi in posizione strategica per farsi toccare, specie se il giocatore che lo seguiva non era uno della sua squadra.

### MAZZE E PIUZE

-

Attrezzi: Una mazza lunga circa 50 o 60 cm e un piuze (un pezzo di manico di scopa) lungo circa 20 cm e appuntito ai due estremi.

Si poteva giocare in due oppure in più persone.

Si tirava la conta per stabilire il giocatore che per la prima volta aveva la mazza.

Questo giocatore tracciava il cerchio, il cui diametro era di circa 1,5 mt., e con la mazza doveva difendere la circonferenza del cerchio dall'intrusione del piuze.

Chi aveva la mazza si metteva a guardia del cerchio, gli altri ad una certa distanza, di fronte.

Il guardiano tirava una forte mazzata al piuze e lo scagliava lontano. I giocatori di fronte s'erano capaci di prendere a volo il piuze prendevano il posto di colui che aveva la mazza. Se ciò non avveniva, chi era più vicino al piuze doveva tirarlo in modo da farlo entrare nel cerchio. Ma quì c'era il mazziere a guardia che cercava di respingerlo con la mazza, ed allora si giostrava a tirarlo ad una altezza non troppo alta in modo che il giocatore con la mazza potesse sbagliare a respingerlo.

Colui che era a guardia dopo aver respinto il puzo aveva diritto a tirare tre colpi al puzo. Il colpo doveva essere dato nel seguente modo: prima si colpiva la punta per farlo alzare e poi velocemente si dava una mazzata per farlo andare più lontano possibile. Infine dei tre colpi si misurava la distanza dal cerchio. Ogni mazza misurata equivaleva a un punto.

Di solito la partita finiva a mille.

Durante i tre colpi il giocatore doveva fare anche in modo che l'avversario non bloccasse il puzo a volo, altrimenti avrebbe perso il diritto di tenere la mazza. Se il mazziere per tre volte non riusciva a colpire il puzo per farlo alzare, perdeva il diritto e i tre tiri venivano fatti dall'avversario che poteva scalare la distanza a suo debito di tanti punti quante erano le mazze contate dal puzo al cerchio.

### BUON GIORNO SIGNOR RE

Si tirava la conta e si sceglieva chi doveva fare il re, che si sedeva su una sedia o su una pietra.

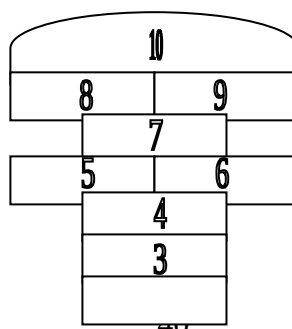
Si tirava una linea tra il re e i sudditi. Poi uno alla volta i sudditi chiedevano: Buon giorno signor re, quanti passi mi darai? E il re rispondeva indicando i passi che concedeva. Ad es. 1 passo da leone, oppure passi di gallina, passi di elefante, passi da formica. Il re cercava di non far arrivare l'altro al trono, altrimenti avrebbe perso il trono.

Il giocatore che toccava la linea di demarcazione o vi cadeva sopra, doveva tornare in fondo e ripetere il gioco da dove era iniziato.

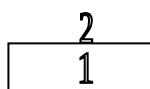
Le femminucce facevano lo stesso gioco dicendo: Regina reginella quanti passi mi darai?

### CAMPANA

La campana era di due specie: una era dritta con le caselle l'una dietro l'altra; una col cielo, cioè finiva con un largo semicerchio in cima ed aveva una conformazione fatta in questo modo :







campana con cielo

I riquadri sono di cm 40 x 40 e il cielo ha il diametro di due riquadri consecutivi.

Il giocatore partendo dall'uno, tirava la pietra, poi saltando l'1, percorreva l'intera campana senza entrare nel cielo e tornava indietro fino al due e stando su un piede recuperava la pietra nell'uno e solo dopo poteva poggiare il piede nella casella che aveva contenuto la pietra. Il gioco allo stesso modo procedeva finchè non si arrivava a tirare la pietra al n°10. Chi sbagliava veniva eliminato.

C'erano alcune varianti nella campana semplice (senza cielo) che prevedevano delle difficoltà, come ad es. di eseguire le varie fasi con gli occhi bendati, oppure tenendo la pietra sul dorso della mano senza farla cadere.

### 5 PIETRE

I giocatori sedevano in circolo. Si tirava la conta per stabilire l'ordine di gioco. Poi scelte 5 pietruzze si ponevano in mano e si lanciavano in alto facendole ricadere sul dorso della mano in modo che cadessero sparse in maniera da rendere più difficile il gioco di recupero.

Una volta sparse le pietre il giocatore raccoglieva la pietra più lontana, comunque a suo arbitrio, e lanciandola in alto doveva recuperarla, ma nell'intervallo tra il lancio della pietra e il recupero cercava di sistemare le altre pietre in modo che fossero più comode a recuperare nel prosieguo del gioco.

Le pietre recuperate dovevano essere tutte trattenute nel palmo della mano fino al termine della prova.

Dopo aver recuperato ad una ad una le cinque pietre, le rilanciava per tentare di recuperarle a due alla volta, poi a tre alla volta e infine tutte insieme. Se uno dei giocatori sbagliava il gioco passava all'altro.

### LA BOTTIGLIA

I giocatori formavano un cerchio stando seduti a terra. Poi prendevano una bottiglia e la ponevano nel mezzo. Il capobanda faceva girare la bottiglia come se fosse la lancetta di un orologio e quando la bottiglia si fermava il suo collo segnalava il giocatore che doveva pagare un pegno. Il pegno consisteva in un oggetto personale.

Alla fine si formava la Giuria e si assegnavano le pene per poter spignorare l'oggetto. Le pene consistevano in giri di un palazzo da fare di corsa, oppure nel portare un ragazzo in tirlintana ovvero “*ngaliune*”, in calci nel sedere e quando al gioco partecipavano pure le donne anche in baci.

### FORNAIO E' COTTO IL PANE

Si faceva un semicerchio prendendosi per mano, poi saltando e girando uno dei ragazzi doveva chiedere “Fornaio è cotto il pane?” se il fornaio non diceva di sì, ma rispondeva “è mezzo cotto e mezzo crudo” oppure “è crudo” il ragazzo veniva intrecciato dai due vicini che continuando il girotondo cantavano “povero (il nome ad es. Pasquale) Pasquale si è messo in catena e gli tocca quella pena e mi viene da morir, morir, morir” e infine gli si dava una pena.

### TIPS, TAPS E FUNTANELLA

Questo gioco si faceva o con le palline di vetro, o coi coccetti delle bottiglie o con le monete (fuori corso in tempi di magra e in corso nei tempi migliori).

Si faceva una buca che costituiva la fontanella dove ci poteva essere anche una puntata aggiuntiva.

Dopo aver stabilito con la conta il turno di gioco, ciascun giocatore aveva diritto a tre tiri, al 1° diceva *tips*, al 2° diceva *taps* e al 3° *funtanella*, se riusciva a mandare la pallina o la moneta nella fontanella ( buca ) vinceva la partita.

Quando il giocatore notava che la distanza era tale da non riuscire a mettere la pallina nella fontanella, per ostacolare il gioco all'altro la tirava in direzione sbagliata.

### CAPE E CROCE

Questo gioco si faceva ugualmente con le monetine o con i tappi (coccetti).

Si sceglieva un muro, oppure un gradino a sbalzo, *felille*, (in questo caso si diceva che si tirava a filo) mentre verso il muro si diceva a ‘*zzeccamure*. I giocatori tiravano le monetine verso il muro. Alla fine si stabiliva l'ordine di tirare a *cape* (testa) o *croce* (croce).

Chi aveva mandato la moneta più vicino al muro era primo, gli altri secondo ordine di avvicinamento.

Il giocatore raccoglieva tutte le monetine e le sistemava ad intervallo con la testa o con la croce verso l'alto. Chiudeva le due mani come fossero una scatola, le agitava per mischiarle ed infine le gettava a terra.

Tutte le monete che a terra presentavano la testa (*cape*) erano fatte sue. Le altre passavano al successivo giocatore che faceva lo stesso gioco e così via finché le monetine non fossero state tutte vinte.

### A BATTAMMURE

Si giocava presso un muro di un portone o sulle scale dell'oratorio. Il primo giocatore tirava la moneta contro il muro che rimbalzava ad una certa distanza. Il secondo giocatore chiedeva "quanto mi dai?" Il primo gli dava una distanza per tentare il tiro. Es.: un palmo e un tips, quattro dita, due dita e una punta, 'ngoppe e 'ngoppe ecc. Il secondo giocatore se era capace di mandare la moneta ad una distanza massima datagli dal primo, vinceva, altrimenti il primo giocatore incamerava le due monete.

### A PALME E TIPS

Ugualmente un giocatore tirava una moneta ad una certa distanza e poi assegnava all'altro una distanza di accostamento, costui se era capace di mandare la moneta entro il limite assegnatogli vinceva le monetine, altrimenti perdeva. Si chiama così il gioco perché solitamente le distanze venivano assegnate: palmo = distanza tra pollice e medio allungati, tips = distanza tra pollice e indice allungati, dita = larghezza dello spessore di un dito, ditone = spessore del pollice, punta = lunghezza della 1<sup>a</sup> falange del pollice. Questo gioco si faceva anche con le palline di vetro o coi coccetti.

### A JOCA

I giocatori si procuravano una mattonella o un pezzo di marmo liscio in modo che potesse scivolare bene sul terreno e un "nicchio" un pezzo di mattonella o marmo o altra pietra delle dimensioni approssimative di cm.6x6.

Si scavava una fossetta come quella di Tip-Tap e funtanella, dove vi poneva la puntata o posta. La posta consisteva in un certo numero di bottoni o di monete fuori corso o di lire, ma questo solo alla fine del '49 e gli anni '50, perché prima la miseria era nera. Davanti alla fossetta si metteva il "nicchie" in piedi.

I giocatori uno alla volta dalla fossetta tiravano la *joca* lontano, chi la piazzava più lontano era il primo a tentare, poi man mano gli altri secondo il piazzamento ottenuto dalla *joca*.

Il giocatore a questo punto tirava la *joca* in modo da poter far saltare il *nicchie*, tentando di piazzare la sua *joca* proprio sulla fossetta perché in tal caso risultava vincitore. Se ciò non si avverava, ogni giocatore tirava la sua *joca*, poi, alla fine, chi arrivava più vicino alla fossetta risultava vincitore.

### VIVE E MUORTE

Questo gioco si faceva con la *joca* e il *nicchio* però senza la fossetta.

Un giocatore poneva il *nicchie* e tirava la *joca*, tirando la *joca* dichiarava "vive" o "muorte" se aveva detto vivo e il *nicchio* restava in piedi aveva fatto il punto, se dichiarava *muorte* e il *nicchie* restava a pancia giù ugualmente aveva fatto il punto.

Insomma il gioco consisteva nell'indovinare la posizione del nicchio. Con questo gioco spesso si giocavano le figurine dei giocatori.

### 'NGOPP E 'NGOPPE

Due giocatori si mettevano su uno sbalzo alto almeno 40cm. L'uno tirava la figurina facendola scivolare giù, poi l'altro tirava la sua figurina allo stesso modo. Se la figurina finiva in tutto o in parte sull'altra il giocatore vinceva la figurina.

### GIRO D'ITALIA

Il Giro d'Italia lo facevamo sia sulle scale dei Cappuccini, partendo dalla scala più in basso fino a salire alla sommità (questo lo facevamo coi coccetti delle bottiglie) , sia dietro alla Scuola Industriale, in un campo abbandonato. Qui scavavamo un lungo solco nel terreno, facendo una pista tortuosa e con degli ostacoli, trampolino. Poi, prima che avessimo a disposizione le palline di vetro preparavamo le palline di fango impastato , tiravamo una conta per stabilire l'ordine di partenza. Quindi si partiva tirando ciascuno con un tips la pallina, la quale non doveva uscire di pista, pena la retrocessione al posto di partenza. Infine chi arrivava primo al traguardo era il vincitore.

A volte facevamo dei veri e propri campionati del Giro d'Italia.

### CERCHIO

I figli di papà se lo facevano comprare da Mastropietro, il negozio che vendeva bici e giocattoli di fronte alle Poste Centrali. Il cerchio che si vendeva era di legno ed aveva un bastoncino per farlo camminare.

Quello più interessante era quello che i meno abbienti si procuravano da soli.

Questi cerchi venivano presi da un vecchio secchio, da una tina di legno in disuso, da una botte rotta, da una ruota di bicicletta non centrata e, quello più veloce, si ricavava dalla bruciatura delle ruote dei camion, che inglesi e americani avevano lasciato in abbondanza nelle discariche.

I copertoni dei camion e delle macchine in genere portavano due cerchi di filo intrecciato di acciaio ch'era incorporato nel bordo del copertone. La guida la facevamo con un filo di ferro spesso, piegato in sommità con un grosso occhiello in modo da poterlo impugnare senza problemi, in basso invece si modellava, piegandolo in modo che si formasse come un uncino quadrangolare ripiegato, che doveva servire sia per spingere il cerchio, sia per fermarlo in modo che con esso si potevano fare delle vere e proprie acrobazie.

Io ero un campione del cerchio e ne possedevo una gran quantità e a ciascuno avevo dato il nome di una moto: Avevo la Moto MV Agusta, il Moto Morini, la Gilera, la

Moto Guzzi, la Mondial, il Guazzoni, il Rumi, la Parilla. Poi qualche marca la cambiavo a seconda delle fortune che avevano le moto nelle competizioni sportive. Facevamo delle vere gare e dei campionati di cerchio. Era il divertimento preferito di noi ragazzi.

A proposito devo dire che non avevamo bisogno di palestre a pagamento per restare in forma!

### MONOPATTINO

Si prendevano due tavole, una lunga circa un metro e 20 cm l'altra alta circa 60 cm., un pezzo di legno alto cm.25 detto pezzotto, poi si faceva fare dal fabbro due ferri a C col buco nelle due alette ripiegate e di grandezza mezzo cm. l'uno più piccolo dell'altro, che costituivano il giunto. Un ferro veniva inchiodato al pezzotto e uno alla tavola dove in sommità si faceva il manubrio. Le due parti venivano tenute insieme da uno spinotto di ferro ficcato nei buchi dei ferri a C. Si compravano dai meccanici due cuscinetti a sfera vecchi e si adattavano con un asse che veniva fermato sulle rispettive tavole. Ecco ch'era fatto il monopattino.

Però i più esigenti lo facevano da corsa, con una tavola posta su un pezzotto più alto avanti e con l'aggiunta di un pezzotto più corto dietro in modo da dare una certa inclinazione su cui ci si adagiava in discesa per acquistare velocità. Poi si abbelliva con altri materiali, ad. Es. coccitelli inchiodati, codini di pelle ai lati del manubrio, imbottitura della sella. Dimenticavo: i freni si facevano inchiodando sulla ruota posteriore un pezzo di suola sulla quale si premeva il tacco della scarpa e la ruota frenava.

Questo era un gioco bellissimo e per costruirlo ci voleva ingegno.

C'è un mio compagno che lo tiene ancora conservato nella cantina come fosse una reliquia!( Spero voglia donarlo a qualche museo! ).

Anche con questo giocattolo si facevano corse e campionati.

### NASCONDINO

Questo gioco penso sia conosciuto in tutto il mondo!

Si tira la conta per decidere chi deve andare sotto. Il ragazzo o la ragazza che andava sotto ( si celava) e si diceva che si metteva alla "*tana*", si metteva faccia a muro e doveva contare fino a un numero prestabilito. Gli altri si andavano a nascondere. Quando la conta terminava egli poteva incominciare a cercare i ragazzi nascosti e dopo averli scovati doveva correre nel punto in cui aveva fatto la conta e dire il nome dello scoperto e toccare con la mano il muro, cioè la *tana*. Il ragazzo scoperto ugualmente correva verso la "*tana*" perché se arrivava prima e diceva liberato si salvava. L'ultimo ragazzo poteva liberare sé e tutti i suoi compagni, aggiungendo alla parola "liberato" anche "tutti i miei compagni". In tal caso il ragazzo ch'era sotto doveva ricontare di nuovo. Il gioco era più divertente se vi partecipavano anche le ragazze, specie all'età superiore ai dieci anni, età in cui si facevano le prime fidanzatine.

### NASCONDINO COL COCCIO

Si prendeva un barattolo vuoto. Si metteva a terra capovolto. Il ragazzo che aveva organizzato il gioco gli tirava un calcio mandandolo in alto e il più lontano possibile, gli altri dovevano correre in un baleno a nascondersi per non essere chiamati. Poi il ragazzo rimasto a guardia del cocchio doveva muoversi entro un breve raggio e cercare di scoprire quelli che s'erano nascosti. Quando ne scopriva uno doveva correre al cocchio, contare fino a tre battendo il cocchio a terra per tre volte.

Gli altri ragazzi lo stesso avevano la possibilità di arrivare al cocchio e battere per tre volte per liberarsi.

### E' ARRIVATO UN BASTIMENTO

I ragazzi si mettevano in semicerchio e il più grande ( di solito) si metteva di fronte. Questi diceva "E' arrivato un bastimento carico carico di M." e con la mano indicava un ragazzo il quale doveva rispondere con il nome di un oggetto o un frutto o un animale il cui nome iniziava con la lettera M. Infine veniva dichiarato più bravo il ragazzo che aveva accumulato il più alto numero di risposte esatte.

Un altro gioco simile si faceva giocando a CAPITALI. In tal caso si chiedeva qual è la capitale di tal stato? E colui che veniva indicato doveva rispondere. In caso di risposta errata la domanda veniva passata ad un altro.

Questi due giochi erano istruttivi, perché servivano ad esercitarsi su alcune materie di scuola, in questo caso la geografia.

### CORDA

Si prendeva una corda lunga e si tirava la conta per stabilire il turno iniziale di gioco. Due ragazzi reggevano i due capi estremi della corda, facendola girare e un ragazzo saltava cantilenando questo verso: arancia pera fragola e limone. Finchè non sbagliava continuava a giocare saltando e cantilenando. Questo gioco si faceva anche saltando in coppia e anche a tre o a quattro saltatori per volta, cioè a squadra.

Le parole della cantilena erano diverse, però quella più usata era questa: arancio, pera, fragola e limone e cioccolata.

### CORDA CORTA

Lo stesso gioco si faceva anche avendo ciascuno una sua corda, più corta, e il ragazzo reggendo con le mani i due capi estremi della corda saltava cantilenando le stesse parole oppure contando il numero di salti fatti senza errore per confrontarsi con gli altri.

A volte si facevano delle gare di salto con la corda.

### 4 CANTONI

Si giocava o in un incrocio non trafficato (all'epoca di macchine ce n'erano pochissime) oppure mettendo 4 grosse pietre ad una distanza di 5 o 6 m., in modo da formare un quadrato.

I giocatori erano 5.

Si tirava la conta per conoscere i quattro giocatori che prendevano posto ai quattro cantoni, mentre il quinto si poneva a centro ed il suo compito era quello di insidiare il posto agli altri.

Poi i giocatori si scambiavano velocemente il posto. In questo frattempo il giocatore di centro doveva cercare di arrivare al cantone prima che avvenisse lo scambio, in modo che il ritardatario perdeva il cantone e finiva in centro.

### UNO DUE TRE STELLA

Si tirava la conta per scegliere il giocatore che per primo doveva celare lo sguardo.

Il gioco consisteva nel prendere in giro, tanto per dire, il giocatore che era stato segnato dalla sorte.

Questo giocatore doveva chiudere gli occhi, tenendoli celati con le due mani, saltellando su un piede doveva dire "uno due tre stella", solo quando aveva finito di dire "stella" lui poteva aprire gli occhi e gli altri dovevano fermarsi e tacere, perché se venivano scoperte in movimento o a parlare toccava loro prendere il posto del celato.

I giocatori si fermavano come statue assumendo la postura degli angioletti in volo o in preghiera, con le mani giunte.

Il giocatore bendato si poneva a centro e gli altri dovevano cercare di fare dei passi verso di lui.

Era questo un gioco di abilità.

### SCIGNE ‘A ‘NCOPPE U MONTE MIE’

Nel quartiere c’era sempre a disposizione qualche grosso mucchio di sabbia. Si capisce, con tutte le mazzate che abbiamo avuto con la guerra!

Un ragazzo saliva in cima al mucchio e diceva agli altri “*Quiste è monte mie*” e gli altri dovevano tentare a riportarlo giù. Il ragazzo che riusciva a tirarlo giù prendeva il suo posto.

Questo era un gioco di abilità e forza fisica.

### GIOCO DELLA SCATOLA

Si prendeva una scatola delle scarpe. Sul coperchio vi si facevano 5 o 6 fori della grandezza capace ad ospitare un osso di albicocca di media grandezza, sotto a ciascun buco si scriveva un numero che corrispondeva al valore della vincita.

Poi si invitavano i ragazzi a tirare gli ossi delle albicocche da una distanza di 3 o 4 metri.

Se gli ossi si infilavano nei buchi si vincevano tanti ossi quanti ne erano indicati sotto il buco.

Altrimenti venivano incorporati dal ragazzo che aveva la scatola.

Con questo gioco si raccoglievano i semi di albicocche, che trattati come le mandorle, che mancavano per via della passata guerra, venivano utilizzati per fare il croccantino che era la delizia dei bambini.

In seguito, quando i tempi furono migliori, questo gioco fu utilizzato dapprima per raccogliere i coccetti delle bottiglie di cui facevamo collezione e più tardi ancora si giocò con le monete fuori corso e alla fine anche con le monete correnti.

### A CASTELLO CON LE NOCI

Questo gioco l’ho imparato nei paesi di montagna. So per certo che si giocava anche a San Polo Matese, come mi ha confermato il sig. Capra.

Si costruivano 3 o 4 castelli con le noci. Ciascun castello era formato da una base di tre noci poste in piedi e sistemate in modo che potessero reggersi l’una con l’altra, poi in sommità vi si sistemava un’altra noce che costituiva la torretta del castello.

I giocatori si ponevano a una distanza di 5 o 6 metri e con la loro noce dovevano colpire il castello in modo che la torre cadesse.

Il giocatore che con il suo tiro demoliva la torre del castello si prendeva le quattro noci di cui era formato il castello.



### MOLLETTONE

Si prendeva un lungo elastico e si univa ai due capi. Poi una ragazza lo reggeva tenendolo fermo con le caviglie da un lato e un'altra dall'altro lato. Una terza ragazza saltava, una volta all'interno e una volta all'esterno del mollettone e poi incrociando le gambe e poi saltando sull'elastico e man mano diceva il tipo di salto che faceva (ad es.: dentro, fuori, a croce ecc.). Il gioco continuava finché non sbagliava. In tal caso la ragazza andava a reggere il mollettone, scambiandosi i ruoli.

### CARRARMATO

Per fare questo gioco si faceva la posta alla mamma quando stava per finire il rocchetto del cotone, perché proprio questo oggetto era l'occorrente principale.

E bisognava essere svelti a prenderlo perché allora le famiglie erano numerose e più d'uno aveva l'intenzione di fare quel gioco.

Quindi occorreva un rocchetto (di legno) dismesso, due bottoni grandi come quelli della giacca o del cappotto, una molletta di gomma, due pezzetti di legno o due fiammiferi o due stecchini.

Si prendeva il rocchetto e si intagliava facendo tanti intagli uguali, da una parte e dall'altra, in modo che venissero due ruote dentate. Agli estremi del foro del rocchetto si fissavano i due bottoni facendo entrare l'elastico nei fori dei medesimi. Quindi all'altro estremo si legava la molletta.

Infine coi due fiammiferi o stecchini si dava la corda avvitandoli il più possibile all'elastico e poi si lasciava andare.

L'elastico svitandosi faceva girare gli stecchini che davano il movimento al rocchetto e gli intarsi praticati sulle ruote laterali del rocchetto davano allo stesso un movimento come se fosse un carrarmato.

Si gareggiava tra ragazzi anche per stabilire chi lo faceva andare più in salita o più lontano.

Taluni lo facevano anche costruendo una specie di elica con un pezzo di latta, ma il sistema era quasi identico.

### SCHIAFFO

Si tirava la conta per stabilire chi doveva andare sotto.

Lo sfortunato giocatore che andava sotto, facendo passare il braccio sinistro sotto l'ascella, mostrava agli altri giocatori la mano aperta per ricevere lo schiaffo, mentre con la mano destra doveva nascondere lo sguardo perché non vedesse chi gli tirava lo schiaffo.

Uno dei giocatori da dietro gli tirava lo schiaffo e con sveltezza si mescolava agli altri e tutti alzavano il dito, assumendo atteggiamenti canzonatori.

Il giocatore ch'era sotto doveva indovinare chi era stato l'autore dello schiaffo. Se indovinava lo mandava sotto.

In questo gioco spesso si affilava l'abilità a riconoscere al tatto le mani dei vari giocatori.

### TREX

Questo gioco si faceva in due, massimo tre giocatori. Si sceglievano tre pietruzze per ciascuno.

Si disegnava su un muretto o su un gradino un quadrato più grande e uno più piccolo all'interno. Poi si segnavano le diagonali e le mediane. Quindi si tirava la conta per stabilire a chi toccava iniziare il gioco.

Ciascun giocatore doveva cercare di piazzare le tre pietruzze consecutivamente nel senso indicato dalle linee( orizzontali, o verticali, ) nel qual caso si diceva che aveva fatto trex e guadagnava un punto, mentre l'altro doveva cercare di contrastarlo e nello stesso tempo doveva cercare di fare il suo trex.

Era un gioco di abilità molto divertente. Poi questo gioco è stato stampato sul retro del gioco della tombola o della dama.

### STRUMMELE

Quando era giornata di fiera o qualcuno tornava da una fiera fatta in un altro paese, la prima cosa che riportava ai ragazzi era “ *u strummele*” e “ *u ciufielle*” di legno.

Lo “*strummele*” era un pezzo di legno fatto come una trottola, con dei canaletti incisi per farvi stare intorno lo spago e un chiodo su cui doveva saltellare. Si attorcigliava intorno al legno uno spago di circa un metro e 20 cm e con abilità si lanciava lo “strummele” che trotterellava allegramente sui marciapiedi e sulle strade. Un gioco semplice e divertente, ma se non eri un tantino svelto non riuscivi tanto facilmente a farlo funzionare.

### QUANTE PISE

Due ragazzi stendendo il braccio destro, fermandolo con la mano sinistra e con l'avambraccio piegato per dare più forza, si agganciava a quelle di un altro ragazzo, che avendo sistemato le braccia allo stesso modo e unitele a quelle sue, insieme, formavano una sedia.

Gli altri ragazzi uno alla volta si facevano portare per un tratto sull'improvvisato trono.

I due che avevano formato il trono con le loro braccia, chiedevano “Quante pise tu?”.L'altro giocatore rispondeva per esempio “ nu quintale”. Allora i due lo scaraventavano a terra dicendo

“ *Scigne e 'n te fa male*”. E il giocatore ch'era sulla sedia doveva essere veramente accorto a saltare senza farsi male.

## MANI IN ALTO

I ragazzi andavano a nascondersi.

Ciascun ragazzo poteva mettere fuori combattimento un altro ragazzo, scovandolo gli si intimava di alzare le mani “Mani in alto!”. Il ragazzo scovato veniva messo fuori combattimento, per cui doveva attendere che il gioco fosse finito per potervi partecipare nuovamente.

Questo era come il gioco della “Guerra”, che si faceva a squadre e che non descrivo perché diseducativo.

Io personalmente sono vivo per miracolo, in quanto ricevetti una cantonata sulla testa da uno di quattro anni più grande di me che, nonostante mi fossi arreso a lui, mi colpì ugualmente perché, disse lui “ se no tu puoi scappare”. E pensare che questo schizofrenico, rimasto ignorante fino al midollo, in seguito ha fatto addirittura per anni l’assessore del comune di Campobasso.

Io personalmente non l’ho mai stimato, eppure era il compagno più caro di mio fratello più grande di me di ben cinque anni!

## A GUARDIE E LADRI

Questo gioco è simile al precedente. Le due squadre si dividevano in guardie e ladri. Le guardie dovevano cercare di scoprire i ladri e portarli in un posto ch’era la prigione.

Il gioco finiva quando tutti i ladri venivano fermati.

## BARATTOLO COL CARBURO, BULLONE

-

Nei primissimi anni del dopoguerra si giocava anche con questi giochi pericolosi e proibiti, tant’è che c’erano numerosi feriti che dovevano ricorrere alle cure dell’ospedale.

Il gioco con il barattolo si faceva mettendo un po’ di carburo dentro un barattolo vuoto di quelli che avevano contenuto o il latte condensato o l’estratto di pomodoro SACCA o Crudele, facendovi un piccolo foro sopra. Dopo di che si aggiungeva dell’acqua e dandosi che spesso questa mancava si ricorreva alla pipì. Poi si metteva il barattolo capovolto sul terreno in modo che la parte di sotto fosse immersa un pochino nel terreno e con una cannuccia lunga si dava fuoco al barattolo.

Il carburo sciogliendosi con l’acqua sprigiona gas metano, che acceso scoppia salendo in alto come un missile.

Il pericolo maggiore era che spesso il barattolo prendeva una direzione inaspettata.

Mentre col BULLONE si giocava facendolo sparare o con un po’ di polvere da sparo oppure facendo una miscela di clorato di potassio, il quale se ne trovava in pillole per curare il mal di gola, con zolfo. Si metteva un po’ di questa miscela o di polvere nell’interno del dado che si avvita al bullone, poi con cautela si avvitava giusto un pochino, quindi si gettava con forza il bullone a terra che sparando faceva un forte

botto. Anche questo gioco era pericoloso perché dovendosi avvitare con cautela il bullone di un tantino, se non si era accorti, si rischiava che la carica scoppiasse in mano con gravi danni alle dita e anche alla mano stessa.

Data l'eccessiva pericolosità ricordo che mandavano in giro ronde di carabinieri nel quartiere proprio per sorprendere i ragazzi che facevano questi giochi.

### TIRO CON L'ARCO

Si faceva un arco o con un ramo di salice o col ferro dell'ombrello, ma questo era pericoloso.

Poi si metteva un bersaglio e si giocava a fare il tiro a segno.

### SCHERMA

Si costruiva una spada modellando una tavola o un ramo d'albero, poi in sommità si metteva un pezzo di legno più corto per farne l'impugnatura (qualcuno si procurava anche un paramano fatto con le scatole di latta). Quindi si giocava a fare la scherma con gli altri imitando i corsari.

Questo gioco pure era considerato pericoloso sia perché spesso si usavano materiali poco adatti che scheggiandosi potevano ferire uno dei giocatori agli occhi, sia perché qualcuno nella foga del combattimento perdeva il controllo delle facoltà della mente.

### FIONDA o FREZZA

Si procurava una *forcina* (le migliori erano di olivo). Dopo averla modellata e fatta stagionare per qualche giorno, si applicavano due *molle* ritagliate dalle camere d'aria delle ruote delle macchine.

Agli estremi si legava una *ricchiella* fatta di pelle delle scarpe o delle borse.

Nella *ricchiella* si sistemava un sassolino e poi si tirava al bersaglio che di solito era un uccellino o le gambe di qualche nemico, a volte anche qualche piccione.

I più abili con questo gioco riuscivano ad abbattere anche 40 o 50 passerotti o castre (passero più grande e più carnoso, scomparso dai nostri territori) che poi si facevano allo spiedo o al sugo.

Per la storia il più abile con la *frezza* era un mio amico Giannino De Socio. Questi non sbagliava un tiro anche a notevole distanza.

## AQUILONE

Si procurava un foglio di carta velina, possibilmente colorata, (era buona anche la carta lucida sottile che usavano le sarte pèer fare i modelli), un pezzo di canna della lunghezza di un metro, un filo robusto della lunghezza di circa 20 mt., un po' di farina per fare la colla.

Per fare la colla si recuperava un barattolo dei pelati, si riempiva di acqua fino a 2/3 e si stemperava la farina lentamente mentre si mestolava con un pezzo di legno. Poi si lasciava qualche giorno e la colla era bella e pronta.

Si spaccava la canna in due. Se ne prendeva un pezzo di 70 cm e uno di 35 cm e li si legava a croce a 1/3 dell'altezza con un po' di filo. A un quarto circa del pezzo di canna più corto si faceva un piccolo intaglio simmetricamente in modo da poter fermare il filo che faceva da timone al quale andava legato il filo lungo col quale si comandava l'aquilone.

Poi si ritagliava la carta e si incollava fermandola sul telaio di canna. Quindi si ritagliava una striscia lunga circa 30 o 40 cm e larga 7, tagliuzzata ad una estremità, e si incollava in coda all'aquilone lasciandola pendente per 25 cm circa. Poi si ritagliavano altre striscioline della larghezza di 2 o 3 cm che si incollavano alla punta e ai due lati.

Costruito l'aquilone, vi si legava il filo lungo, ci si recava su una altura per dare il primo slancio al giocattolo e qui si lanciava nel cielo azzurro.

I più grandi facevano l'aquilone col telegramma, che consisteva in un pezzo di carta su cui ci si scriveva una frase, il quale biglietto si inseriva facendovi passare il filo dell'aquilone attraversando un foro.

La parte più impegnativa era la preparazione dell'aquilone che teneva occupati grandi e piccini in casa, perché occorreva la collaborazione di tutti. Spesso, però, dopo tanta fatica non si riusciva a far prendere il volo all'aquilone perché s'era commesso qualche errore nella costruzione.

## U CUCUCCIARE

( Il venditore di zucche )

Si formava un circolo con tutti i ragazzi che partecipavano al gioco e si tirava la conta per stabilire a chi toccava fare il cucuzzaro per la prima volta.

Prima di iniziare ogni ragazzo si procurava un certo numero di sassi o di semi per poterli nascondere qualora toccasse a lui fare il cucuzzaro.

Poi si prendeva un barattolo vuoto, il quale serviva a nascondere i sassolini ( zucche metaforiche). Il cucuzzaro prima di iniziare il gioco nascondeva un certo numero di sassi nel barattolo e lo copriva.

Poi iniziava il gioco.

Il cucuzzaro diceva a uno dei giocatori: "Ieri avevo 10 cocozze, secondo te quante cocozze ho oggi?".

L'interpellato doveva rispondere un numero. A questo punto si stabiliva un dialogo tra cucuzzaro e giocatore, a cui partecipavano anche gli altri con consigli e battute varie, perché il cucuzzaro tendeva a far sbagliare il giocatore che non doveva indovinare il numero di cocozze che lui aveva nascosto nel barattolo. Uno dei due giocatori, o il cucuzzaro o l'altro, sbagliando doveva pagare un pegno. Il pegno consisteva nel fare qualcosa: o avvicinarsi a una signorina e dirle una frase che poteva suscitare la sua riprovazione, o dare un bacio a una ragazza ( di quei tempi il bacio era proibito, si dava solo tra innamorati!), o consisteva nel portare a cavalcioni sul dorso una persona per un tratto di strada, o a recarsi dal tabaccaio o altro commerciante per acquistare " una somma di tozza bancone". Il ragazzo che chiedeva ciò veniva menato, ma debolmente, dal commerciante che già sapeva il gioco. Ciò che era più divertente, infine, era lo sfottò che seguiva al termine di ciascun pegno.

### U PATRONE D'U MARCIAPIEDE

(Il padrone del marciapiede)

Un ragazzo si metteva sul marciapiede a guardia di una porzione di muro. Gli altri ragazzi dovevano cercare di conquistare lo spazio di marciapiede toccando il muro. Il padrone del marciapiede se riusciva a toccare uno dei giocatori lo faceva prigioniero.

### MOSCA CIECA

Si tirava la conta per stabilire chi si doveva bendare. Alla ragazza acui la sorte era toccata, le si bendavano gli occhi e la si accompagnava al centro della stanza o dello spazio in cui si giocava. Poi la si faceva girare un paio di volte su sé stessa per disorientarla e poi la si lasciava da sola. Gli altri ragazzi le si muovevano intorno, gridavano e cambiavano velocemente posto per non farsi individuare, la toccavano con la mano e fuggivano, mentre lei invano cercava di bloccarle. Quando le riusciva a prenderne una di loro, si scopriva gli occhi e la benda passava alla ragazza presa. Il gioco era divertente perché movimentato e gioioso.

### LE BELLE STATUINE

Si mettevano alcune ragazze vicino ad un muro, restando immobili, come statue. A loro guardia restava un'altra ragazza per proteggerle. Altre ragazze cercavano di farle ridere o muovere con domande, smorfie, sberleffi vari.

Le ragazze che cedevano a queste provocazioni venivano eliminate.  
Alla fine ne restava una sola, avendo resistito a tutte le provocazioni, questa veniva eletta la “Belkla statua”.  
Durante il gioco si cantava una canzoncina che recitava: Le belle statue/ d’oro e d’argento/ vale un monumento.

## LA CACASTRETTA

Nelle giornate piovose, di solito, ci si andava a riparare sotto un portone o su una panca coperta e poiché lo spazio non riusciva a contenere interamente la brigata, i ragazzi che restavano più stretti agli estremi, puntando i gomiti o le braccia contro lo stipite del portone o del muro spingevano all’esterno per espellere alcuni, che tentavano una forte resistenza per non perdere il posto, che prontamente veniva occupato dai ragazzi rimasti in piedi.  
E anche questo era un divertimento, specie se si pensa che nel Molise centrale sono più i mesi d’inverno che quelli dell’estate e primavera mesi insieme.

## FARSE CARNEVALESCHES

## I DODICI MESI ( autore ignoto )

I mesi avanzano con in testa il padre (gennaio ), vestito con pelle di vacca. Seguono febbraio, vestito con pelle di montone, cappello e il petto ricoperto di monili; poi marzo coperto da un vello di capra nera ( perché considerato mese infido dagli agricoltori); segue ancora aprile con abiti poveri di contadini; ancora maggio, il più giovane e gagliardo, vestito a festa e addobbato con fiori di campo; giugno, con costume leggero e addobbato con spighe di grano e con un piccolo manello in mano; luglio, il mese del solleone, in maniche di camicia, addobbato con un mazzetto di grano e monili d'oro; agosto, vestito da medico, con un librone in mano, tuba e con una borsa di denari; settembre con vestiti scuri, camicia ordinaria e addobbato con oro e prodotti del mese; ottobre con vestiti più pesanti con uva in mano; novembre vestito come ottobre ma con l'aggiunta di una pellicetta; dicembre oltre al vestito porta il tabarro, cioè il cappotto a ruota.

<u>Gennaio</u>	I' so' Jennare che la petatora e céche l'uocchie a tutte le pecurare e céche l'uocchie a tutte le pecurare e a chi astéma lu mése de jennare.
<u>Febbraio</u>	Vènga la fréva a chi febbraie mi chiama, ca so' lu cape de la primavéra e se le jurne mije fussere tutte, faciarrija jelà lu vine 'énd'a le 'utte.
<u>Marzo</u>	I' so' Marze che la mia zappétta, che pane e vine facce <i>il mio digiuno</i> e nen t'annammurà <i>del mio fumetto</i> , ca facce la mancanza de la luna.
<u>Aprile</u>	I' songhe Abbrile che lu ramagliètte, facce sciurì <i>il mondo e ogni vallone</i> . Abbrile ze lu fa <i>un gran mazzetto</i> e magge ze la gode la giuventù
<u>Maggio</u>	I' so' Magge so' <i>maggior di tutti</i> e so' <i>maggior di tutti gli elementi</i> , pe ogni pizze e pentone ze sone e là ze canta, pure le ciucce cantene allèramènte.
<u>Giugno</u>	I' so' giugne che lu carre rutte . Rutte è lu carre e rutte è la majése ména cumpagne mije ca mò è assutte, ca se vé' n'acqua perdéme tutte le spése.
<u>Luglio</u>	I' so' Luglie co' la mia falcetta, trèntacinche carraffe de vine e na gallétta. S'avésse'mmane cacché votta vècchia,



sgarrare la vurrija la sua serrécchia.

Agosto I' so' Auste che la malatija,  
lu miérece m'ha urdenate na 'allina,  
lu miédeche m'ha urdenate na suppošte,  
scusate signurì, la faccia voštra.

Settembre I' so' Settèmbre che la fica moscia  
e l'uva muscatiélle ze funisce.  
E se l'annata me fusse de prèscia,  
che pèrzeche e precoche e méla lisce.

Ottobre I' so' Ottobre, buon vellignatore,  
mò me la voglie fa na velegnata,  
me voglie égne na votte de tentiglia,  
na bèlla moglie che lu liétte frische.

Novembre I' so' Novèmbre buon seminatore,  
mò me la voglie fa na semenata,  
la voglie seminà *per questi augelli*  
e n'ate poche *per queste donne belle*.

Dicembre I' so' Dicèmbre e so' alte e sovrane.  
A le sèie è Sante Nicola,  
a le vinticinche nasce nu gran Signore,  
more lu puorche sènza nu delore.

I BRIGANTI  
( di autore ignoto )

La maschera dei briganti , ultima edizione che io ricordo, per la regia di **Nello Toti** , aiuto regia di **Armando Virgilio**, Maestro concertatore e direttore **Gino Aurisano** e **Mena Marino** nella parte della zingarella, **Umberto Gammieri** , più noto come *Umbertine u barbiere* nella parte di un signore, e **Carmine Aurisano** nella parte del capo dei briganti.

La farsa era recitata in un misto di dialetto e lingua, almeno quella che io ricordo. Qualcuno mi ha raccontato che ultimamente pare sia stata riproposta esclusivamente in lingua. Per non errare riporto le due versioni.

L'originale in dialetto e lingua, la “*pulita*” in lingua italiana.

Versione originale o d'altri tempi:

I° Brigante

Altolà! Dimmi chi sei  
e scendi giù dalla giomenta,  
cacciati ori e muneta d'argento  
siato morte e non tremar!

Signore

E pe pietà e misericordia  
e voi malo non mi fato  
e sono un povero sventurato  
e lassatomi passar.

II° Brigante

Guarda un po' questa cortella  
Ije ti scorticherò la pelle  
ije ti scorticherò la pelle  
siato morte e non tremà!

III° Brigante

E guarda un po' questi miei baffi  
Sono belli e incannulati  
serviranno pe' i tuoi vestiti  
non mi fato più arrabbiar!

Capo Briganti

Per venirti a rivedere  
e per venirti a ritrovare  
i ciardini delle basse mura  
io tentati di saltar.

IV° Brigante

Guarda un po' questo mio schioppo

che spare giornе sera e notte  
che spare giornе sera e notte  
nu' vogliame sempe sparà...

V° Brigante	Pe' le briglie l'ho pigliate
Signore	E le briglie t'ho lassato Sono un misero sventurato e lassatemi passar.
VI° Brigante	T' ho burlata e ti ho ingannata
Zingarella	Mi hai burlata e mi hai ingannata brutta faccia di villano. Mi hai burlato e mi hai ingannato e questo cuore non fa per te.
Servitore	Per pietà, signori miei, nulla chiedo alla corte ma per cagion della mia morte e lassatemi passar.
Signore	Per pietà, signori miei voi la borsa vi prendete e le monete ci troverete e lassatemi passar!

Versione in lingua o “*pulita*”

I° Brigante	Caporale, caporale Sento gente da lontano sento gente da lontano mando io a ritrovar!
II° Brigante	caporale, caporale, una donna ho incontrato, ai piedi vostri l'ho portata sapete voi che dovete far.
Caporale	Zingarella di questo cuore, stai con noi allegramente. Stai con noi allegramente che ci servi per cucinar.
Zingarella	Senza dubbio io verrò Io per te ardei d'amore e tutto il bene di questo cuore e tutto il bene lo dono a te.
Caporale	Per riparare i “ gravi tuoi” e per venirti a ritrovare i giardini dai bassi muri ho pensato di saltar.
III° Brigante	Per le briglie l'ho afferrato!
Signore	Per le briglie l'ho lasciato! E sono un misero sventurato

Srvitore E lasciatemi passar!  
Per pietà misericordia,  
io non accetto più la corte  
per la cagion della mia morte  
e lasciatemi passar!

IV° Brigante Guarda un po' questa cortella!  
Io ti scorticherò la pelle!  
Io ti scorticherò la pelle  
“ e siato morte e non tremar!”.

V° Brigante Guarda un po' questi miei baffi  
Sono baffi incannoliti  
e serviranno per i tuoi vestiti  
e non farmi più arrabbiar!

Coro E se m'arrabbio mangio l'erba  
e quanto è vero che vo' a rubar!

VI° Brigante Altolà! Dimmi chi sei!?  
Scendi giù dalla giumenta!  
Caccia oro, monete e argento  
“siate morte... e non tremar!”.

Signore Per pietà, signori miei,  
e la borsa voi prendete  
e le monete che ci troverete  
e lasciatemi passar.

Zingarella T'ho burlato e t'ho ingannato  
faccia brutta di villano.  
T'ho burlato e t'ho ingannato  
e questo cuor non fa per te.

VII° Brigante Guarda un po' questa mia schioppa  
che spara giorno, sera e notte,  
che spara giorno sera e notte  
e noi vogliam sempre sparar.

#### LA GIOVINETTA ALLA FONTANA

(di autore ignoto )

Questo canto popolare campobassano si cantava per le strade nei giorni di festa.

Tu t'arricordi bella	Ti ricordi bella
Tu t'arricordi bella	ti ricordi bella
Tu t'arricordi bella	ti ricordi bella
Quella fontana!	Quella fontana!
Quanne ignive l'a...	Quando riempivi l'a...
Quanne ignive l'a...	Quando riempivi l'a...
Quanne ignive l'acqua	Quando riempivi l'acqua
sola sola!	Sola sola!
Me diste nu 'nsegne,	Mi desti un segno
Me diste nu 'nsegne,	mi desti un segno
me fece nu 'nsegne	mi fece un segno
oh! Che le mane.	Oh! Con le mani.
Tu viemme giù d'appone (1)	Tu vienigiù a porre
Tu viemme giù d'appone	tu vieni giù a porre
Tu viemme giù d'appone	tu vienimi giù a porre
Mio car'amore!	Mio caro amore!

E pe la strada faceme  
 E pe la strada faceme  
 E pe la strada faceme  
 Oh! Piano, piano.  
 Li jame dicenne li...  
 Li jame dicenne li...  
 li jame dicenne li...  
 Li jame dicenne oh!  
 Li cosi d'amore...

E per la strada facciamo  
 E per la strada facciamo  
 e per la strada facciamo  
 Oh! Piano piano.  
 L'andiamo dicendo i ...  
 l'andiamo dicendo i ...  
 l'andiamo dicendo i ...  
 L'andiamo dicendo oh!  
 le cose d'amore.

(1) a porre. Aiutare a porre la tina sulla testa.

## CAPILLE RICCE ( di autore ignoto)

Altro canto che si cantava nei giorni di carnevale anticamente.

Capille ricce e sciolte,  
 capille ricce e sciolte  
 bella, voi incannolate!  
 Bella voi incannolate!  
 Sempe davante all'occhie  
 Sempe davante all'occhie,  
 sempe davante all'occhie  
 voi le tenete!  
 Bella voi le tenete!  
 Quanne t'affacce tu  
 Quanne t'affacce tu  
 a 'ssa funestrella.  
 Meneme nu capille  
 meneme nu capille  
 de 'ssa testa !  
 Menele abbassce !

Capelli ricci e sciolti  
 Capelli ricci e sciolti  
 Bella voi incannolate.  
 Bella voi incannolate.  
 Sempre davanti agli occhi  
 Sempre davanti agli occhi  
 Sempre davanti agli occhi  
 Voi li tenete  
 Bella voi li tenete  
 Quando t'affacci tu  
 Quando t'affacci tu  
 a codesta finestrella  
 Buttami un capello  
 Buttami un capello  
 da codesta testa  
 Buttala giù

Menele abbasce !  
 Bella voglie salire!  
 E quanne seme sopra  
 ma quanne seme sopra  
 a 'ssa funestrella.  
 Bella a 'ssa funestrella  
 piglieme 'mbracce e porteme  
 piglieme 'mbracce e porteme  
 a coricare...  
 Bella a coricare  
 Mannaja a lu sonne e chi  
 Mannaja a lu sonne e chi  
 Vole dormiro!  
 Bella vole dormiro!

Buttala giù  
 Bella voglio salire  
 E quando saremo sopra  
 ma quando saremo sopra  
 a codesta finestrella  
 Bella a codesta finestrella  
 Prendimi in braccioe portami  
 Prendimi in braccioe portami  
 a coricare...  
 Bella a coricare  
 mannaggia al sonno e chi  
 mannaggia al sonno e chi  
 Vuole dormire  
 Bella vuole dormire

## LA VOCCA DE LU 'MBERNE (autore ignoto)

Personaggi di questa farsa sono il diavolo e i rappresentanti di otto mestieri.

### Diavolo

I' so' quille tale ca vu' ricéte male  
 I' gire notte e juorne pe' tutte le cuntuarne.  
 Se caccherune more e l'anema ména a Dije  
 i' che 'šte zampe e corne ru méne addò stènghe ije.  
 E rénd'a 'šta fucèrna ce štanne tutte razze  
 e se vu ce trascite so' cose da sci' pazze.  
 E 'mmiéze a quište fume ze pèrde tutte l'use  
 de cose malamènte schifuse e veziuse.

### Personaggi

( in coro )

Cala da la štaziona nen può sbaglià camine  
 na via te porta dritta abballe a le Cappuccine  
 e se la chiazza è štrétta e lu mutive antiche  
 e le rice pur'éssa ch'è chiù štrétta de nu viche.  
 Attuarne a 'štu paése, tèrra ce šta assaie,

è bèlla e t'arrecréia, ma è tošta a fatecare.  
Isernia è nu paése addò ce truove scritte:  
ca lu cafone lassa scarpe pe le scarpitte.  
( sfilano i personaggi )

- Imbianchino      Pittore sporca case i' so' state.  
A Isernia ne so' fatte de petture,  
i' ce menave poca pennellate  
e so' 'mbrugliate pure a le signure.  
Agge nu poche paziénza, famme fermà nu poche  
Ca i' te pettura pure 'mmiéz'a 'štu fuoche.
- Barbiere        I' songhe ru barbiére chiacchiarone  
te sacce rice male pe' niénte  
e se haie parlate rént'a lu salone  
è štate p'acquistà chiù cliénte.  
Pe' fa la barba e capille i' maie m'assètte  
pure ècche, all'értà all'értà ,mò te facce nu cuzzètte!
- Maestro        I' songhe lu maéštre de le 'uagliune.  
Pe' lore me so' 'mbarate a jaštemà,  
pe' lore ce so' lassate le palumme  
e i' pe lore mò me trove qua.  
Che tutte 'šte 'uagliune nne me la fire chiù  
pe mé nne vére l'ore, mitteme addò vuo' tu...
- Sarto            Pe' mé 'ngopp'a lu munne so' pasticce  
veniteme a piglià e ve cave l'uocchie  
e come va ca mò te pare ricce  
sèmpe chiegate 'ngoppe a 'šte denuocchie.  
I' so' lu cuscetore che l'aghe e ru bottone,  
te pozz'apparicchià giacchéttà e cauzone.
- Ciabattino     I' songhe ru scarpare furbacchione  
appèzze chiuove e spaghe che la 'occa.  
So' misse , miézesole de cartone  
e vaglie mò all'umberne ca m'attocca.  
So' štate peccatore, so' jaštemate  
Dije, sule na fešchiatella te pozze fa senti'.
- Macellaio      Nen pozze veré' la pèlle ca ze spèlla,  
i' songhe lu chianchiére malandrine  
e quanne tènghe 'mmane la stadéra  
i' n'arrespètte manche lu patine.  
Ca chisse arrét'a tè nen vuonne èsse accise  
falle veni' da mé ca facce spacch'e pise!
- Medico          Tu certe mò può fa na brutta céra  
sapéme ca lu miéreche i' facéva  
So' accise, sènza maie j' 'ngalèra  
e chélla ca facéve nen sapéva.

Mò mitteme andò šta tutta la gènta pirchie  
e vire se ‘mmane a mé fanne le cacasiche!

Contadino

I’ so’ ru cafone malamènte  
pe’ mé trematte Isernia a lu sessanta.  
I’ rev’a tutte quante l’alemènta  
facènneme pajà pronte e cuntante.  
Tènghe ru piére liégge, ce vére pure a lu scure,  
te pozze cavà l’uocchie che quistu chionture!

(finita la sfilata torna il diavolo)

Diavolo

Pe’ tutte quante chésse ca mò me séte ritte  
me pare ca ‘stu paése i’ già ru tènghe scritte.  
E chélle ca facéte ru sacce sule ije,  
ve pozze adduvinà ca vui’ de ‘Sèrnia séte  
e me putésse toglie n’anema a purtone,  
se nne ve pruteggésse nu poche ru Santone.

(coro di tutti i personaggi)

Coro

E jamme jamme spiccete  
arrapece ‘ssa porta.  
L’anema noštra pigliete  
zannute che le corne.  
Trascinece a ru ‘mberne  
appiccia ‘ste peccate,  
nui séme le dannate  
re vuoje e d’addimane.  
Mò se tu ce cunsume  
sule a liènte fuoche  
e ‘mmiéz’a chište vampe  
cantame chicchirichì.  
Maronna quante scié brutte  
ppù !chitte maricattì...



La nota canzone di Zeza –Zeza che si cantava e rappresentava per le strade in questa versione più ristretta.

Zeza zeza i' mò esce  
Statte attiente a 'šta figliola.  
Tu che si' mamma falle na bona scola.  
Na bona scola, oinè!  
E tiella renzerrata  
Nne la fa praticà  
ca chelle che nen sa, ze po' 'mparà.  
Ze po' 'mparà, oinè!  
Ieressera ive 'ncoppe  
Ive a 'ppiccià la cannela  
quille 'mpise de don Nicola  
sotte a u liette steva  
sott'a u liette steva, oinè...

U malanne che te sbatte  
dentre a 'ssu brutte nase  
quille eva don Patrizio padrone de casa,  
padrone de casa, oinè!  
Vuleva le denare  
de lu mese passate,  
se nen eva pe Vecenzella, iva carcerate,  
iva carcerate, oinè!

Mò te voglie fa scialà  
che ciente 'nnammurate:  
principe, marchese e pure abbate,  
e pure abbate, oinè!

Mamma mamma i' ru vede  
quille me pare don Nicola,  
i' u vede 'scì mò da la scala,  
mò da la scala, oinè!

I' nen penze chiù a u studie  
Nemmeno a la Vucaria  
Penze sule a te, Vincenzella mia,  
Vincenzella mia, oinè!...

Mò vaje a u casine  
A piglià ru sputafuoch  
Te facce arremané sopra a 'ssu luoghe,  
sopra a 'ssu luoghe, oinè!

Pietà, misericordia,  
ca i' ajje pazziate  
chesta figliola pe te šta preparata,

### Pulcinella

Zeza zeza io ora esco  
Stai attenta a questa figlia  
Tu che sei mamma falle buona scuola  
Una buona scuola, oinè  
E tienila rinchiusa  
non farla praticare  
Che quello che non sa, poi l'impara  
Puo' imparare, oinè!  
Ieri sera andai su  
andai ad accendere la candela  
quel birbante di don Nicola  
sotto il letto stava  
sotto il letto stava, oinè!

### Zeza

Il malanno che ti cale  
dentro a codesto naso brutto  
quello era don patrizio padrone di casa  
Padrone di casa, oinè!  
Voleva i denari  
del mese passato  
se non era per Vincenzella, andavi carcerato  
andavi carcerato, oinè!

### Zeza alla figlia

Ora ti voglia far scialare  
con cento innamorati  
principe, marchese e pure abate,  
e pure abate, oinè!

### Vincenzella

Mamma mamma io lo vedo  
quello mi sembra don Nicola  
io lo vedon or uscire dalla scala  
or dalla scala, oinè!

### Don Nicola

Io non penso più allo studio  
nemmeno alla Vicaria (1)  
penso solo a te, Vincenzella mia  
Vincenzella mia, oinè!

### Rivolto a Pulcinella

Ora vado al casale  
a prendere il fucile  
ti faccio restare là, su quel luogo  
su quel luogo, oinè!

### Pulcinella

Pietà, misericordia  
che io ho scherzato  
questa figliola per te è preparata

pe te šta preparata, oinè!

per te è preparata, oinè!

(1) Vicaria era la Corte di Giustizia dei Borboni.

VERDEAULIVA  
( di autore ignoto )

Questa maschera campobassana è molto antica, peccato solo che non si rappresenta più. L'ultima volta che fu rappresentata pare sia stato nel maggio del 1937 o 38 in occasione di una Esposizione Nazionale del Tempo Libero ad opera del Gruppo Cultura del Dopolavoro Ferroviario.

I personaggi sono il Conte Marco, il conte Genua, la madre, Verdeauliva, il padre, cavalieri (coro)  
L'autore (narratore).

.

VERDEAULIVA

Io sono l'autore,  
io sono l'autore,  
ognuno incominci la parte sua,  
ognuno incominci la parte sua.

Incominciamo allegramente,  
incominciamo allegramente,  
chè si diverta chi ascolta e sente,  
chè si diverta chi ascolta e sente.

Verdeauliva si vuol maritare  
Verdeauliva si vuol maritare.

E conta mio padre a chi mi vuole dar,  
e conta mio padre a chi mi vuole dar.

Ti voglio dare al conte Marco mio,  
ti voglio dare al conte Marco mio!

E il conte Marco tuo io non lo voglio!  
E voglio il conte genua dell'anima mia!

Se il conte Genua avesse un gran tesor,  
se il conte Genua avesse un gran tesor,

io non te lo darei nemmen per servitor,  
io non te lo darei nemmen per servitor.

Avete cumbenate 'ssu matremonie,  
avete combenate 'ssu matremonie,  
purtatele da u Sinneche a spusà,  
purtatele da u Sinneche a spusà.

Col conte Marco la fece sposare,  
col conte Marco la fece sposare,  
ma lei amava il conte Genua,  
ma lei amava il conte Genua.

E mò ch'è jute a la tavule a magnà,  
e mò ch'è jute a la tavule a magnà,  
purtatele a u liette a repusà,  
purtatele a u liette a repusà.

Conte Marco mio non mi toccare,  
conte marco mio non mi toccare,  
haje fatte nu vote a Santa Margherite,  
a lei so' dedicate mò ca so' zite.

Conte Marco fu così gentile,  
conte Marco fu così gentile,  
le diede un bacio e se ne andò a dormir,

le diede un bacio e se ne andò a dormir.

Metti la briglia e serra il mio cavallo,  
metti la briglia e serra il mio cavallo.  
A casa del conte Genua mò vaglie a tuzzerà,  
a casa del conte Genua mò vaglie a tuzzerà.

Conte Genua arapeme 'ssa porte,  
conte Genua arapeme 'ssa porte,  
che se non sarò tua zita mi darò la morte,  
che se non sarò tua zita mi darò la morte.

Conte Marco va per si voltare,  
conte Marco va per si voltare,  
ma Verdeauliva a lato non c'era più,  
ma Verdeauliva a lato non c'era più.

Mamma, mamma, appicce 'ssa cannella,  
mamma, mamma, appicce 'ssa cannella,  
ca ze n'è scappate la mula chesta sera,  
ca ze n'è scappate la mula chesta sera.

Figlie, figlie, quante maje ce fusse nate!  
Figlie, figlie, quante maje ce fusse nate!  
E maje t'avisce misse a Verdeauliva a late,  
e maje t'avisce misse a Verdeauliva a late.

Dal conte Genua andò infuriato,  
dal conte Genua andò infuriato,  
per riportare a casa la sua amata,  
per riportare a casa la sua amata.

Conte Genua arapeme 'ssa porte!  
Conte Genua arapeme 'ssa porte,  
e che ze n'è scappate la mula chesta notte,  
e che ze n'è scappate la mula chesta notte.

Non sono mula pe' purtà la selle  
non sono mula pe' purtà la selle  
Ma i' so' la padrone re mare e castielle  
ma i' so' la padrone re mare e castielle.

Se nen m'arrienne l'anielle che t'aje rate  
Se nen m'arrienne l'anielle che t'aje rate,  
ca quille m'è custate diecemila ducate,  
ca quille m'è custate diecemila ducate.

Se nen m'arrienne ru vasce che t'aje rate,  
se nen m'arrienne ru vasce che t'aje rate,  
ca quille m'è custate cientemila ducate,

ca quille m'è custate cientemila ducate.

Ascigne nu poche abbasce a 'ssu balcone  
ascigne nu poche abbasce a 'ssu balcone  
ca che na sciabbolate t'avarrija spezzà ru core  
ca che na sciabbolate t'avarrija spezzà ru core.

Se 'nte ne va a sottè a 'ssu pertone  
se 'nte ne va a sottè a 'ssu pertone  
ca che na schiuppettate t'aja spezzà ru core  
ca che na schiuppettate t'aja spezzà ru core.

Se 'nte ne va ra sottè a 'ssa funestre  
se 'nte ne va a sottè a 'ssa funestre  
ca che na martellate t'aja spaccà la teste  
ca che na martellate t'aja spaccà la teste.

Aveme fatte na gran pazzia  
aveme fatte na gran pazzia  
ca chisse so' le juorne re l'allegria  
ca chisse so' le juorne re l'allegria.

Siete contento, signore autore  
siete contento signore autore?  
Che noi l'abbiam cantata questa canzon  
che noi l'abbiam cantata questa canzon.

L'abbiam cantata con tanto amore  
l'abbiam cantata con tanto amore  
che noi li salutiamo questi signori,  
che noi li salutiamo questi signori.