

# GIOCHI

Bricccla	<p>Consisteva nello: 1 spargere su una superficie piana cinque sassolini di fiume arrotondati, "bricccl", prenderne una a piacere, lanciarla in aria, raccoglierne una a terra e contemporaneamente afferrare al volo quella lanciata in aria. E così via per le rimanenti tre.</p> <p>2 Spargere ancora le cinque"bricccl" al suolo e con lo stesso procedimento raccoglierne due alla volta.</p> <p>3 Spargerle ancora e raccoglierne una e poi tre, o viceversa.</p> <p>4 Ed infine raccoglierle tutte e quattro insieme.</p> <p>Per chiudere il gioco si lanciavano in aria tutti e cinque i sassolini e si dovevano afferrare nel palmo delle due mani unite, nel primo lancio, e nel dorso delle due mani unite nel secondo lancio.</p> <p>La bambina che incorreva in errore passava la mano ad un'altra concorrente per riprenderla da dove aveva commesso l'errore, quando tornava il suo turno.</p>
Sctrízzk	<p>Picchio: trottolino di legno che si avvolgeva con una funicella e si lanciava per farlo prillare.</p>
Suld spícc	<p>Si usavano le monete in disuso: lira, mezza lira, quattro soldi etc.Ciascun concorrente doveva avvicinare la propria moneta a "r sej"(che consisteva in un pezzo di mattone o di pietra a forma di parallelepipedo), con la famosa ("napltana"). Chi si accostava di più vinceva l'intera posta, cioè tutte le monete lanciate da ciascun bambino.</p>
Acchiapparèlla	<p>Si giocava a rincorrersi liberamente.</p>
R circh	<p>Camminare o correre facendo rotolare il cerchio mediante un'apposita bacchetta di ferro. Spesso si tracciavano complicati percorsi.</p>
A bttún	<p>Come a "suld spícc", ma con i bottoni.</p>
Líppa o Nizza	<p>Simile al baseball: con una mazza si doveva colpire di rimbalzo e al volo " r mažžíll " ( un pezzo di bastone cilindrico lungo circa 10 cm appuntito alle estremità), che gli avversari dovevano raccogliere e rilanciare nella base.</p>
Vocažcaccia	<p>Ciascun giocatore doveva avvicinare la sua voca</p>

	(una piastra di pietra di peso variabile) al "sèj", cacciando se necessario, la voca più accostata dell'avversario.
Palla d firr	Gioco per adulti(nell'occasione si consumavano numerosi "bggiún" di vino da parte dei concorrenti e degli spettatori. Si doveva lanciare lungo la "vianova" una palla di ferro di circa 8 cm di diametro, per raggiungere un traguardo posto a diverse centinaia di metri. Chi, a parità di lanci, tagliava per primo il traguardo, vinceva la gara.
Cíppallérta	Un bambino metteva una moneta su un bastoncino "cípp" fissato al suolo e si sedeva a gambe larghe dietro di esso. Un altro bambino, con la 'pttrata' piena di noci o mandorle (rigorosamente rubate), doveva abbattere con i frutti e da una distanza concordata, la moneta posta in palio. Appena colpito il bersaglio vinceva la moneta, mentre tutti i frutti lanciati venivano intascati dal concorrente.
Sctagnarèlla rtarill	o Veniva tracciata una pista che i concorrenti dovevano percorrere con dei tappi di birra spinti con le "schicchere". Ogni volta che r "rtarill" usciva dal percorso, veniva riportata indietro di un colpo e si passava la mano. Chi superava per primo l'intero percorso vinceva la gara.
Canbana	Campana. Noto gioco preferito dalle bambine.
A prcanzèlla	Bisognava indovinare quanti ceci, fave o altro il compagno aveva nascosto nel pugno, per farli suoi.
Sckrannèlla	Si scivolava sul ghiaccio formatosi nelle notti invernali lungo le strade, cercando di andare più lontani possibile.
Larga e tónna	Era un forello con la coppola. Un drappello di ragazzi si disponeva in circolo intorno alla coppola. Il proprietario doveva rispondere ad un quesito. Se sbagliava tutti prendevano a calci la coppola e lui doveva recuperarla.
Sèiallérta	Ogni concorrente metteva sul " sèj " una moneta di pari valore. Poi si tirava la conta per stabilire chi doveva iniziare a giocare. Il primo collocava la sua " voca " molto lontano dal "sèj" per evitare che qualche concorrente la ponesse subito dopo, guadagnando il diritto di tirare per primo. Il secondo decideva, ad esempio, di metterla dietro al primo o più vicina al bersaglio, a seconda della sua abilità e forza. Stessa strategia usavano il terzo, quarto e così via. L'ultimo in

	<p>genere usava la strategia più spregiudicata e si posizionava dietro al " sèj ", sperando che tutti i concorrenti che lo precedevano sbagliassero la mira o la forza. Il concorrente che, abbatteva il " sej " vinceva le monete rotolate vicine alla sua " voca ". Le monete rimaste più vicine al " sej " se le contendevano gli altri concorrenti fino ad esaurimento.</p>
Spezzamatún	<p>Ciascun bambino lanciava in aria la sua moneta su un ammattonato. Chi si avvicinava di più al centro di una mattonella, vinceva tutto.</p>
Chiúma	<p>Un bambino" s'acchiúmuava " ( si accecava ) di fronte alla tana e contava fino a 10-15, mentre tutti gli altri correvano a nascondersi. Finita la conta si girava e si allontanava dalla tana per scovare i rivali. Quando ne scorgeva uno gridava: Tana per... e diceva nome e nascondiglio del bambino. Il prigioniero doveva uscire e mettersi spalle al muro vicino alla tana.Tutti i compagni, a quel punto, facevano a gara per liberarlo, ma inesorabilmente venivano fatti prigionieri. Quasi sempre il più scaltro dei nascosti aspettava il momento propizio per sorprendere il carceriere e al grido:-Tana libera tutti- metteva in libertà tutti i prigionieri, con grande disperazione del carceriere che doveva "acchiúmuass " di nuovo.</p>
Saldaqagla	<p>Una squadra si metteva sotto e un componente di essa si collocava in piedi, spalle al muro, a fare da cuscino. Il primo si metteva piegato a squadra, con le mani poggiate al muro e la testa appoggiata al cuscino. I rimanenti s'acculavano al primo nella sua stessa posizione, ma con la testa tra le gambe del bambino che lo precedeva. I componenti dell'altra squadra saltavano a turno sulle schiene della squadra che stava sotto. Quando tutti i bambini erano aggrappati sulle groppe della squadra avversaria, si contava fino a 10. Se la squadra sopra riusciva a stare in groppa e la squadra sotto riusciva a sostenerla fino a tutta la durata della conta, ciascuna guadagnava un punto. E il gioco ricominciava a ruoli invertiti.Ma se la squadra che era sotto cedeva, oltre a perdere il punto, doveva rimettersi sotto.</p>
Arma e sanda	<p>Tutti mettevano in palio una moneta. Il bambino primo sorteggiato le lanciava in aria gridando ad esempio: - Arma! Tutte le monete con il simbolo arma visibile erano sue. Poi le restanti le rilanciava il secondo sorteggiato, poi il terzo e così di seguito fino ad esaurimento delle</p>

	monete poste in palio.
Una e mónda la lúna	Un bambino si chinava in avanti, testa tra le braccia, mani sulle ginocchia. Il primo ad iniziare, poggiando le palme delle mani sulla schiena del bambino chinato, saltava oltre e dandogli uno schiaffo sulle chiappe gridava:- Ún e mónda la lúna- e si posizionava tre passi avanti. Quindi partiva il secondo che ripeteva il gesto gridando: - Due il bue! Poi il terzo:- Tre la figlia del re! E così via, ciascuno posizionandosi a tre passi di distanza dal precedente bambino. Quando tutti avevano saltato, il primo che si era messo sotto, si rizzava e saltava a sua volta tutta la fila. Il gioco si protraeva fino all'esaurimento delle forze.
Uèrra frangés	Si appendeva un fazzoletto alla catenella affissa a una parete in cui veniva legato l'asino e l'altro fazzoletto alla catenella affissa alla parete opposta della strada. Al via, tutti i bambini delle due squadre partivano per rubare il fazzoletto della squadra avversaria e portarlo, senza farsi toccare, nel proprio campo. Qui si interrompeva momentaneamente il gioco, si assegnava un punto e si riappendeva il fazzoletto al suo posto. Quindi si riprendeva la gara fino all'ora di notte per rientrare a casa prima che facesse buio. Non per paura del buio, ma delle botte.
Azzécamúr	Simile a "suldspícc" ma bisognava avvicinarsi al muro e non al "sèj".
Battmúr	A turno si battevano le monete al muro e chi avvicinava un'altra moneta ad un palmo, la vinceva.
R circhj	Camminare o correre lungo un percorso, facendo ruotare un cerchio spingendolo con un'apposita bacchetta di ferro.
Apptínac-céll	Due squadre di bambini, sedute su uno scalino, si spingevano a destra e a sinistra fino a quando una delle due buttava giù l'altra.
Mažžabubù	Un bambino, toccato con le dita di una mano sulla schiena, alla domanda:- Mažžabubù quante corna stanno giù? Doveva riconoscerne il numero. Se non indovinava restava sotto.
La chianda alda alda	

Tírasctriacc	
La ptrélla	
Nascúnn maccatúr	
Marrngín	
R skppítt	Era un segmento di ramo di sambuco lungo 15 cm circa e 3-4 cm di diametro. Veniva svuotato dell'anima ricavandoci un canaletto in cui s'inseriva, a pressione, una pallina di stoppa imbevuta di saliva. Con un bastoncino che aderiva perfettamente alle pareti del canaletto, si spingeva violentemente la pallina che schizzava fuori come una pallottola, emettendo un piccolo scoppio: "sckppítt".
R cararmat	<i>Si usava un rocchetto appena svuotato dalla mamma e con un coltellino si dentellavano le ruote affinché non scivolassero. Nel buco del rocchetto s'inseriva un elastico ad anello, nelle cui estremità s'infilava, da una parte un bastoncino lungo circa 10 cm e dall'altra una rotella di sapone con un buco al centro, tenuta aderente al rocchetto da un altro bastoncino di circa 3 cm. Arrotolando il bastoncino lungo "scdanga" e poggiando le ruote a terra, l'elastico si srotolava lentamente e il carrarmato partiva superando salite ed ogni accidentalità del percorso.</i>