

Šughèer a buciini ind al Paarco

Momenti di vita giovanile carpigiana fra gli anni '20 e '80.
Palline, figurine, nascondino, scattini, giochi di carte,
ma non solo ...

**Publicato NON integralmente in sei puntate
su **Voce di Carpi** da giugno a settembre 2010
e anche il 21-07-2011 n 29, il 27-4-2012 n 17 e il 24-5-2012 n 21**

di **Mauro D'Orazi**

**Coordinamento e revisione della grafia del dialetto
a cura di Graziano Malagoli**

Correzione e perfezionamento del testo di Anna Maria Ori,
Giliola Pivetti e Luisa Pivetti

Versione di aggiornamento **n 409R** del 21-11-2012

indice

Note di trascrizione	pag. 3
Introduzione	6
Il Parco	7
Testimonianze	15
Il dizionario delle cose perdute	31
I giochi con le palline	34
Sudisti al Parco	61
Jeux des cartes al Parco	69
<i>Cucùu</i>	82
<i>La pelosa</i>	95
<i>I faciutèin</i>	99
I pattini a rotelle	118
<i>Ròobi vèeci</i>	128
La Marina	132
Note varie	138

Norme di trascrizione

Graziano Malagoli autore, assieme a Anna Maria Ori, del "Dizionario del dialetto carpigiano – 2011, ha curato il coordinamento complessivo del testo, la grafia delle frasi e delle parole in dialetto secondo le Norme di trascrizione, finalmente codificate, per la stesura del dizionario stesso.

Graziano Malagoli, Anna Maria Ori, Giliola Pivetti e Luisa Pivetti hanno contribuito alla revisione del testo e della sintassi.

Le Norme di trascrizione adottate sono quelle di pag. XXII del "Dizionario del dialetto carpigiano - 2011" di cui, qui di seguito si riporta il testo integrale.

"Il vocabolario adotta una trascrizione delle voci e della fraseologia modellata sulla grafia italiana, seguendo una tradizione lessicografica che ha quasi sempre impiegato adattamenti a tale grafia. In particolare, si segue il sistema di trascrizione semplificato messo a punto dalla *Rivista italiana di dialettologia. Lingue dialetti società*.

Le vocali *i, a, u* sono rese come in italiano, mentre la pronuncia aperta di *e, o* è indicata con un accento grave, la pronuncia chiusa con uno acuto; il fenomeno della lunghezza vocalica è particolarmente marcato nel carpigiano e per indicarla si è scelto di ripetere la vocale, sprovvista di accento, onde evitare l'accumulo di segni diacritici sovrapposti, come – nella tradizione – il circonflesso o il trattino: *bièeva, butéer, fagòot, arióos* (e così per *i, a, u: sintiir, cavàal, futùu*). Le vocali *è, é, ò, ó* sono distinte solo sotto accento, mentre in posizione atona sono segnate *e, o*.

L'accentazione si indica con l'accento grave, salvo i casi citati di *é, ó* (dove tale accento denota anche la chiusura della vocale), quindi *ì, ù, à*: ad es. *scarnicc', fisù, bacalà*.

Di norma, per semplicità, non si accentano le parole piane (ad es. *bussta*), ma soltanto quelle che hanno l'accento sull'ultima (*arvùcc*) e sulla terzultima sillaba (*sàberia*); allo stesso modo, di norma (escluse alcune forme verbali come *dà, fà, di*) non si accentano le parole monosillabiche (*csa, al*), a meno che contengano *é, ò* accentati per indicare la qualità aperta o chiusa (*mé, èl, bòll*).

Per indicare sempre con sicurezza le semivocali, senza complicare la grafia con segni estranei al sistema italiano (ad es. usando *j*), si avverte che, nella parola, *i, u* a contatto con vocale hanno valore di semivocali, in caso contrario recano l'accento (*mià, tùa*).

Sono rese come in italiano le consonanti *p, b, t, d, m, n, r, l, v, f*. Per le palatali e le velari si adottano le norme grafiche italiane. Le affricate palatali

sono indicate con *c, g* davanti a *e, i*: ad es. *ducèer, bòocia*; con *ci, gi* davanti ad *a, o, u*: ad es. *ciàapa, baciòoch, paciùugh, gianèin, giocaatol, argiulli*; con *c', g'* davanti a consonante e in fine di parola: ad es. *òoc', curàag'*. Le occlusive velari vengono indicate con *c, g* davanti ad *a, o, u*: ad es. *catèer, còpp, cun, galupèer, góob, guàast*, (tuttavia – questa volta in ossequio alla tradizione – si è usato il segno *q* per *aaqua, daquèer* e simili); con *ch, gh* davanti ad *e, i*, di norma davanti a consonante e in fine di parola: ad es. *bachètta, bèech, béegh, sanghnèer, stanghèer, lèegh, liigh, brighèer*. Per quanto riguarda le sibilanti dentali, come è noto l'italiano non distingue graficamente tra sorda e sonora: seguendo l'esempio di alcuni vocabolari nazionali, indichiamo con *s* la sorda e con *ś* la sonora: ad es. *basèer*.

La laterale palatale è resa con *gli* davanti ad *e, a, o, u*: ad es. *striglièer, butiggia, manigliòun*; con *gl* davanti ad *i* e in fine di parola: ad es. *ègl'idèi*. Quanto alle nasali, abbiamo – oltre a *m, n* – la palatale *gn*, tutte rese come in italiano, anche in finale di parola: ad es. *fuggna, paagn, staagn*.

Le consonanti intense vengono indicate, come in italiano, mediante il raddoppiamento della consonante semplice: ad es. *bagaiètt, aluminni*; in caso di digrammi, come in un paio di esempi già visti (*butiggia, fuggna*), viene raddoppiata soltanto la prima lettera.

Infine, quando un nesso grafico non rappresenta un unico suono, ma la successione dei suoni indicati dalle singole lettere, esso viene sciolto con l'inserzione di un trattino: ad es. *s-ciòop, s-ciafòun, s-ciflèer*."

Tabella per facilitare la lettura

a	a come in italiano	<i>vacca</i>
aa	pronuncia allungata	<i>laat, scaat, caana</i>
è	e aperta (come in <i>dieci</i>)	<i>martedè, sèccia, scarèssa, panètt, panèin</i>
èè	e aperta e prolungata	<i>andèer, regolèeda, martlèeda, taièe</i>
é	e chiusa (come in <i>regno</i>)	<i>méi, mé</i>
ée	e chiusa e prolungata	<i>véeder, créedit, pée</i>
i	i come in italiano	<i>bissa, di</i>
ii	i prolungata	<i>viiv, vriir, scalmiires, dii</i>
ò	o aperta (come in <i>buono</i>)	<i>pòss, bòll, brònnsa, pistòun, dimònddi</i>
òò	o aperta e prolungata	<i>scartòos, scatlòot, malòoch, tròop</i>
ó	o chiusa (come in <i>noce</i>)	<i>tó, só, indó</i>
óó	o chiusa e prolungata	<i>vóolpa, casadóor, móoi, óov, sóogh</i>
u	u come in italiano	<i>parucca, bussla, dubbi, curren, fiùmm</i>
uu	u prolungata	<i>bvuuda, vluu, tgnuu, autuun, duu</i>
c'	c dolce (come in <i>ciao</i>)	<i>vèec', òoc'</i>
cc'	c dolce e intensa (come in <i>faccia</i>)	<i>cucc', scarnicc', cutècc', palpùcc'</i>
ch	c dura (come in <i>chiodo</i>)	<i>sbòcch, spaach, stècch</i>
g'	g dolce (come in <i>gelo</i>)	<i>curàag', alòog', coléeg'</i>
gg'	g dolce e intensa (come in <i>oggi</i>)	<i>puntègg', gurchègg'</i>
gh	g dura (come in <i>ghiro</i>)	<i>sbrèegh, siigh</i>
s	s sorda (come in <i>suono</i>)	<i>sèmmper, sòol, siira</i>
ś	s sonora (come in <i>rosa</i>)	<i>atéés, trasandèe, ślìsìi</i>
s-c	s sorda seguita da c dolce	<i>s-ciafòun, s-ciòop, s-ciùmma, s-ciòoch</i>

Introduzione

Cercherò di raccontare vicende legate ai tanti giochi che si potevano fare da parte dei ragazzi che frequentavano il Parco; in particolare mi soffermerò sulle palline (e anche molto altro), in un arco di tempo che va dagli anni '20 agli anni '80 del ... secolo scorso. Ma racconterò anche di altri giochi, passatempi e passioni.

Descriverò anche, con quanta più cura possibile, argomenti indirettamente collegati al tema principale, che nel corso delle varie ricerche sono usciti ripetutamente e che contengono fatti e vicende interessanti e degni di essere ricordati e che ben delineano quei tempi. Talora vengono riportati contributi esterni (anche non carpigiani) per meglio cogliere l'essenza, intima e psicologica delle varie materie e per descrivere il clima e i sentimenti dell'epoca.

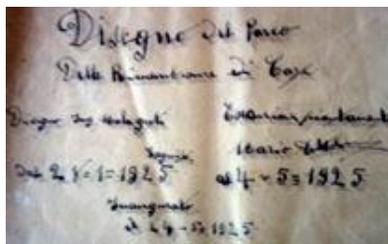
L'intento iniziale era di preparare poche paginette, ma, con lo scorrere delle testimonianze e delle mie ricerche, è risultato fondamentale descrivere luoghi, personaggi e situazioni che hanno caratterizzato la vita sociale di larghe fasce della popolazione di Carpi: in particolare (ma non solo) il cosiddetto "Parco", che citerò sempre con la **P** maiuscola, che emerge prepotentemente come luogo centrale di importanti capitoli di vita della nostra città nel recente passato.

Le migliori menti e le più valenti penne carpigiane hanno voluto dare il loro contributo per descrivere queste tematiche e ricordare le loro esperienze.

Numerosi sono stati anche i preziosi apporti esterni alla nostra città, segno evidente che molte esperienze e sentimenti erano patrimonio comune di più vaste zone.

Inevitabilmente, quindi, le pagine sono aumentate e assieme alle palline, che hanno acquistato quasi solo una valenza a pretesto, verranno narrate anche tante vicende umane.

Il Parco



1925 Progetto originale del progetto del Parco dell'ing Malaguti

Il principale terreno di gioco ha per esteso il nome di Parco delle Rimembranze.



1925 Il Parco delle Rimembranze

Esso fu creato nei primi anni '20 davanti all'allora nuovo Ospedale Civile Ramazzini; detto delle "rimembranze", perché ogni albero voleva ricordare i tanti caduti carpigiani (i cui nomi sono incisi nelle lapidi di marmo appese alle pareti del Cortile d'Onore del Castello) della Prima Guerra Mondiale.



1925 ca Il Parco delle Rimembranze

Le tante testimonianze raccolte, regalatemi dai protagonisti sempre con entusiasmo e passione, unite ai miei ricordi e incontri diretti, hanno creato un

quadro abbastanza completo su fatti, persone, sensazioni e naturalmente giochi, che hanno caratterizzato gli anni "sine cura" dell'adolescenza di tanti ragazzi carpigiani nell'arco di oltre cinquant'anni. Reminiscenze che rischiavano di essere perse per sempre, a causa forse dell'errata convinzione che si trattasse di cose da nulla.

Invece oggi, a distanza ormai di decenni, emerge con forza, amore, nostalgia tutta l'importanza che questi anni di vita e di esperienze hanno poi avuto nell'esistenza di tante persone e hanno contribuito progressivamente a creare una cultura e un substrato sincretici di carpigianità che ci caratterizza in modo indelebile.

Il gioco è l'espressione più autentica e spontanea dell'infanzia e anche dell'adolescenza; è attraverso l'attività ludica che si possono intravedere carattere, tendenze ed inclinazioni del bambino.

Il gioco è una delle componenti principali nella formazione psico-fisica dell'individuo; è occasione di socializzazione e di apprendimento; è formazione ed educazione; il gioco stimola l'inventiva, la curiosità, l'ingegno, la manualità, la creatività; esso abitua alla competizione senza paura, alla riflessione interiore, al duro rispetto delle regole; attraverso il gioco si potenziano abilità fisiche e motorie. Insomma il gioco contribuisce a formare la mente: rappresenta un vero e proprio allenamento che il bambino compie per avvicinarsi ed adattarsi alla società degli adulti. Giocando, il ragazzino misura l'ambiente, prende coscienza dello spazio, valuta e anticipa le reazioni degli altri ed impara a vivere.

Favorisce l'integrazione: l'attività ludica non prevede differenze sociali o fisiche o di razza, durante le fasi di gioco si è solo partecipanti o concorrenti ... nient'altro. C'è poi l'elemento della "competizione" con tutte le peculiarità che il termine presuppone: abilità, coraggio, astuzia, azzardo, capacità di alleanze, ecc ...

In quasi tutti i giochi la più grande soddisfazione sta nel trionfare sugli antagonisti, tornando a casa la sera con le tasche piene di palline vinte: l'amore della vittoria è una condizione di esistenza per tutte le specie viventi e quindi anche per gli assidui e solerti frequentatori del nostro Parco.

Non meno importante è l'elemento "emozionale", inteso come piacere di far parte di un gruppo, di una banda di contrada, di partecipare al gioco, di sentirsi protagonista della gara, di mettersi alla prova e di riuscire a superare le difficoltà. Esiste, poi, nel gioco un intimo desiderio di "piacere" e di "godimento". C'è la soddisfazione impagabile di riuscire a vincere gli ostacoli, trasformando momenti ordinari, in "eroiche" sensazioni piacevoli e gratificanti.



1960 Cartoline del Parco delle Rimembranze

I fatti e le vicende che narrerò sono spesso anche crudi, ma veri; sono le nostre radici, in un mondo e in una società che è cambiata e cambia con caratteristiche e velocità che non avremmo allora mai potuto prevedere. La descrizione dei giochi, che era inizialmente lo scopo primario di questa mia ricerca, a un certo punto si è mischiata e confusa intimamente con le vicende dei protagonisti, dei luoghi (in particolare il Parco e i suoi frequentatori) e delle condizioni sociali presenti nei vari decenni che si sono susseguiti, tracciando una piccola storia di Carpi e dintorni, vista da una angolazione davvero particolare e quasi inedita.

Più che di una nostalgica regressione al passato, si tratta di prendere coscienza di ciò che è stato e di cercare di lasciarne la parte migliore a chi ci seguirà.

Uno scopo forse pretenzioso e immodesto, trattandosi spesso solo di giochi di palline, di scambi di figurine, di rotelle di scattini, ma chi può e vuole capire ... capirà.

**

Dal 1960 al 1966, fino alla fine della 3^a media, da giugno a settembre tutte le mattine e tutti i pomeriggi ero al Parco in bicicletta

Era normalissimo che un ragazzino di 11 - 12 anni andasse da solo al Parco. Oggi sembra incredibile !

Al Parco si "diventava grandi", si conoscevano ragazzi più vecchi "pieni" di esperienza e ... *bisgniiva stèer dimònddi atèinti ch i n t ciavissen*. Si parlava (e si praticava un po') di sesso, cominciando a frequentare per la prima volta le "bambine", anche se il rapporto era sempre piuttosto difficile e conflittuale. Bisognava anche evitare, già allora, qualche gay pedofilo, che frequentava i cessi maschili del Parco; un ruolo molto pericoloso, perché quando questi disgraziati venivano beccati ... erano botte da orbi da parte dei ragazzi di maggiore età. Vi si ritrovava, in quel continuo parlarne, come la circolazione di un'attenzione spontanea spinta più dalle chiacchiere con i più grandi che da un'informazione del tutto assente su questo delicato argomento. A tale proposito bisogna ricordare che negli anni '50 e '60 era normale costume che bande di giovinastri, per passare le serate estive, si organizzassero e si appostassero dove costoro operavano, per poi intervenire urlando e schiamazzando, facendoli scappare a gambe levate, per quello che oggi definiremmo un controllo "sociale" del territorio.

La bicicletta era il mezzo fidato che non si abbandonava mai, alla stregua del cavallo dei *covbòoi* (cow boys); i primi anni avevo un biciclino con ruota del 19 presa usata. Poi, dopo l'ennesima promozione, mio padre mi comprò per 29 mila lire una super bicicletta cosiddetta americana, marca Lygie, di uno splendido blu metallizzato e parafanghi super cromati, grosse gomme bianche, completa di borse e specchietti. Un modello molto in voga a metà degli anni '60 anche nella versione da donna e pure nei colori rosso e verde. Insomma una piccola Harley Davidson a pedali. Un bici che faceva una gran figura, ma *indù a gh éera da sgugnèer*, era, infatti, tremendamente pesante, quasi 30 kg; fu una mia scelta sciagurata al posto di una bici gialla sportiva col cambio, snella e veloce.

Con la bici si girava costantemente nei due anelli più esterni, per vedere chi c'era e fare incontri. Naturalmente era VIETATISSIMO andare in bicicletta nel

Parco, una cosa assolutamente assurda che nessuno rispettava e io per primo.

Quando, poveretto, arrivava il vigile per controllare, lo si vedeva distintamente da lontano, la voce si diffondeva subito e tutti si comportavano di conseguenza.

Penso che le multe elevate siano state molto poche; il vigile si limitava al rimprovero e agli insegnamenti.

Altra figura importante era il guardiano del Parco: quello storico, Giovanni Righi, aveva avuto un glorioso passato nelle fila della Resistenza. I successori erano in genere arruolati fra i cantonieri del Comune, con distacco estivo. Compito del guardiano era quello di mettere dentro e fuori le macchinine a pedali da dare noleggio (5 lire tre giri dell'anello interno); io però mi fermavo sempre alla fontanina per un ristoro d'acqua, così i giri erano più professionali e duravano maggiormente. Le automobiline riproducevano delle "1400" Fiat, ma c'erano anche i cavallini con tanto di sulky da trotto, che io ho sempre disdegnato con disprezzo. Il guardiano ci controllava e teneva d'occhio i più turbolenti: in questo ruolo mi ricordo Zeno Gelmini e poi Sergio Poletti.

Non di rado mio padre, che era un poliziotto, andava a parlare con loro per sapere come mi comportavo.

**

Il ritorno a casa dopo ore randagie di Parco era particolarmente penoso; si era sempre messi in una qualche maniera: sudati, sporchi, impolverati, *cun un quèelch straap*. E la madre, la nonna o la zia rimproveravano, ripentendo come un disco rotto: *Mò indó ii t stèe miss acsè ... T ii pròopria un stremnèe !! Vaa t a lavèer ... spurcaciòun, d un melnètt, d un napoletàan. Tiin t adrée che la ròoba la còستا!*

La dimensione interclassista del Parco permetteva anche una certa promiscuità e "melange" di stili anche nel look. Accanto alle precarie soluzioni di abbigliamento che lasciavano intravedere precise scelte di risparmio, ad esempio misure striminzite, rivoltamento di abiti, abbondanza delle cuciture ... a rimedio, ce n'erano di quelle che rivelavano piuttosto la provenienza da classi agiate.

Figli di medici, avvocati, notai, "rentier" possidenti e benestanti (insomma ... *i fióo di sgnóor*) si segnalavano in genere per due dettagli: le palline appena comprate in cartoleria e non vinte *sgattando* qualche cerchio e i calzoncini detti "all'inglese". Questi si distinguevano molto chiaramente dagli altri sopra descritti, sia per elegante fattura, che per la misura fin sotto al ginocchio, con due caratteristici bottoncini dorati in fondo all'esterno della gamba. Il portatore veniva beffardamente apostrofato dal coetaneo sottoproletario con un "*iin i dal brèeghi cuurti tròop lunngghi o dal brèeghi lunngghi scurtèedi ?*" (trattasi di pantaloni corti troppo lunghi o di pantaloni corti che sono stati inspiegabilmente accorciati?). La piccante domanda preludeva a un invito al

ragazzo di buona famiglia a cimentarsi nel gioco, terreno di confronto finalmente a pari livello. Lascio al lettore immaginare l'esito dello scontato finale.

Mi sembra doveroso ricordare anche il tipico abbigliamento da Parco negli anni '60, e cioè il mio: classica canottiera con sopra o una magliana estiva a righe (blu e bianche o rosse e bianche) o una camicia a maniche corte con taschino (sempre cucita dalla sarta prima menzionata). Me ne ricordo una a cui ero affezionatissimo con fondo scuro e la raffigurazione di tante etichette adesive dei più belli hotel d'Italia, pantaloncini corti con ampie tasche, berrettino colorato di varie foggie, fatto indossare a forza e accompagnato dalla immancabile raccomandazione "*Stà atèinti a n ciapèer un cóolp èd sóol!*" (presta attenzione a non prendere un colpo di sole) e sandalini classici in corame, che si allacciavano con la cinghietta, o quelli molto più accattivanti Superga - Pirelli di gomma bianca e telati in blu o in rosso, sempre con bordino bianco, a chiusura con automatico. Un genere allora molto diffuso, sia per maschi che per femmine, che si comprava nel negozio di Mantovani Gomma in Corso A. Pio; provvidenzialmente lavabili e rilavabili !!!

Erano anni dove ancora non si guardava per il sottile e in caso di scarpe chiuse, che per la crescita ben presto diventano corte, non di rado nelle famiglie meno abbienti, d'estate, si provvedeva al brutale, ma efficace, taglio della punta davanti. Le sole controindicazioni potevano essere le dolorose conseguenze per i ditoni dei piedi, se con quelle calzature si giocava anche a pallone.

Essendo la stagione delle palline coincidente con i mesi estivi era frequente anche l'uso degli zoccoli (che non ho mai amato sia perché si perdevano facilmente, sia per il rumore fastidioso). In dialetto *sòochel* o *suclèin*, a misura infantile; *truclòun* (molto onomatopeico) quando la dimensione si faceva più adulta. Lo spessore del legno a fine stagione, si riduceva a una sottile linguetta lignea levigata dall'uso intenso, compreso quello delle frenate in bicicletta nel caso non infrequente di freni rotti. La libertà che essi lasciavano al piede era direttamente proporzionale alla rumorosità e all'iscuremento delle estremità inferiori a fine giornata. Interessante ricordare in questo piccolo ambito il termine dialettale *sacclòun* che definisce una persona trasandata e rumorosa nell'incedere e nell'agire.

Altra cosa da notare è che negli anni '40 e '50 i bambini non avevano soldi ... assolutamente!! E quindi si dovevano arrangiare in ogni modo, non solo per integrare il pasto o per racimolare un po' di legna, ma anche per avere a disposizione quei pochi e poveri giochi che era possibile rimediare.

Fra i più ambiti, a parte le palline, c'erano i soldatini: *covbòoi*, indiani, nordisti, sudisti, fortini, carri e carovane dei pionieri, cavalli, cactus, tende,

accampamenti, ecc ... Tutti riferiti al mitico mondo del western, nel quale l'intero immaginario collettivo era stato coinvolto dalla produzione cinematografica di Hollywood. Film puntualmente proiettati nelle sale dell'Eden, del Corso, del Super o del Modernissimo, dove il mitico Settimo Cavalleggeri arrivò puntuale per anni, a suon di tromba, in soccorso dei "nostri". Appunto "Ecco i nostri!" si sospirava, tirando fiato e fra le grida entusiaste del pubblico di ragazzi. Queste sensazioni indimenticabili ci avrebbero anche fatto poi innamorare per sempre dell'immortale TEX, intrepido e amatissimo eroe dei fumetti ancora oggi a distanza di più di 50 anni.

Marco Giovanardi ricorda che quando si desiderava fortemente un gioco che altrimenti non sarebbe mai arrivato (tipo le nuove pistole ad acqua simili alle Colt 45 degli americani, che tiravano spruzzi anche a 13 metri) lui e i suoi amichetti andavano da *Risèina* (i Lugli che preparavano gli imballaggi) in Nicolo Biondo e si facevano dare delle cassette per frutta da confezionare. Per due settimane inchiodavano le assicelle per poi andar a riscuotere il necessario preciso per l'acquisto. Un'altra soluzione era andare a "ferro", girovagando per città e dintorni per raccogliere fili di ferro ed altro da portare poi da Brani (il rottamaio) allora in viale Manzoni; ma quando non c'era più niente da raccattare qualcuno cercava anche di smontare qualche cancello. Su questo tema tornerò più avanti.

**

Un importante particolare: presso la *barachiina* - chiosco di Aves detto *Sbargina*, posta all'ingresso del Parco, si andavano a prendere i ghiaccioli Indianino della Ditta BIF di Cavriago (RE).



Ghiaccioli dell'Indianino

Il prodotto, nato nel 1960, prese in tutta l'Emilia il nome del produttore. Con i bastoncini ciucciati dei *bif* si costruivano delle zattere che si cercava di far navigare nella vasca. Se uno era fortunato sullo stecchino di legno c'era scritto che si vinceva un altro ghiacciolo gratis. Il termine *bif* è tuttora comunemente usato ed è l'acronimo dei 3 soci che lo inventarono.

Testimonianze

Nei giardini pubblici e al Parco i ragazzini provavano la vita reale che avrebbero incontrato crescendo. I ragazzi spesso si organizzavano in “bande” di quartiere e di contrada. E’ preziosa la testimonianza sui ragazzi della Cremeria di Viale De Amicis negli anni ‘40 e ‘50. **Marco Giovanardi**

ricorda che, quando decidevano di andare al Parco, dovevano essere almeno in tre o quattro. Un "single" non avrebbe avuto un destino certo facile. Andare al Parco era quasi come mettere piede nella "Casba"; *a gh éera giint èd tutt i quartéer e ch i nn iiven paùura d gniinta* (c'era gente di tutti i quartieri che non avevano paura di nulla). C'erano anche personaggi diventati leggendari: "*Guèerda guèerda lè lò . . . mò al sèè t chi l è ? . . . l è al fióol dal pòover Sugamàan!*" La zona di gioco era quella dove ora c'è una costruzione in muratura con un bar, subito dopo la pista di pattinaggio. Il terreno era riconoscibile perchè non c'era l'erba. Il gioco di base era "*al ciircol*", ma non come si faceva al quartiere; infatti lì era ... enorme! Il diametro arrivava anche a un metro. I ragazzi di Viale De Amicis erano sempre molto timorosi ed emozionati, perché coloro che dominavano erano quelli "di casa" della vicinissima "*Cagnóola*" (Via Manicardi). Tutti dicevano che era gente terribile, senza mezze misure: "*Vèdd èt lè lò l è Curzio!*" .. veniva sussurrato con allarmato timore. Poi giravano strani personaggi e il buco sotto le scarpe l'avevano tutti. Ma c'era chi con le mani in tasca e fischiando, *quàand 'na buciina la se sluntanèeva e i sugadóor i s tacagnèeven, lò al l'incamerèeva cun al buus ind la sóola dal schèerpi* e poi, zoppicando, *al se sluntanèeva fènd fiinta d gniinta*. Per non dire di quelli che gli era girata bene *e i gh iiven al fróodi dal bisaachi taant piini d buciini*, che uscivano da sotto i calzoncini corti *fin a rivèer ègh sòtt ai snòoc*.

C'era anche chi, abilissimo, con lesta mossa afferrava la pallina fra le dita di un piede facendola scomparire. **Vanni Previdi** ricorda ancora con dolore e disappunto di essere stato vittima della sparizione di un suo cavaliere, posto nel cerchio, da parte di tale Aristide, famoso per la sua scaltrezza.

**

Lo scrittore carpigiano **Carlo Alberto Parmeggiani** ricorda anch'egli quell'epoca.

Negli anni '50 c'erano grandi scontri e grandi sfide fra le varie bande di bambini, ossia quelle della Cremeria, della Cagnola e di Corso Fanti (alla quale apparteneva), per non parlare poi dei tremendi ragazzini del "Palamaio" – il condomino popolare in fondo a Via Santa Chiara, considerati come gli Unni. Spesso, per vincere delle biglie, si organizzavano trucchi e inganni. Anch'egli conferma l'astuzia di chi si faceva un buco nella suola di un sandalo o una scarpa, o ne metteva un paio di quelle già consumate. Fingendo di verificare il numero di "buli", o "bulli", e di boccine, andava con un piede dentro al cerchio, metteva la scarpa sopra la pallina o le 5 o 10 lire. Con un'abile mossa dell'alluce, risucchiava e lestantemente scompariva il bulo, la moneta, o la *buciina* ... dentro al buco della suola. A questo si aggiungeva poi un finto e risentito biasimo verso gli avversari (a volte ignari dell'inganno ordito) per non avere messe tutte le palline o le monetine in gioco. Sicché, dopo un breve litigio che si risolveva con una spintonata, oppure un "*Va' a*

caghèer!" si provvedeva a riorganizzare la partita, nominando un arbitro "imparziale", che spesso era poi quello con il buco nella suola. Costui, ridendo sotto i baffi che ancora non aveva, continuava proditoriamente coi suoi traffici di piede. Oppure si ritirava spontaneamente dall'agone, avendo già ottenuto quello che voleva. E già da allora, ad osservare bene, si poteva ben capire di che pasta fossero fatti i futuri cittadini del nostro amato Principato.

**

Anche **Pietro Marmioli**, amatissimo professore di lettere, ha vivi e gustosi ricordi di una intensa estate del '59 al Parco, un luogo anche per lui di quotidiana frequentazione, anche perché sua madre era la Piera: una distinta signora bionda che serviva presso la baracchina. Egli racconta che quando andava a giocare alle **vetre** al parco, prima di cominciare una partita al cerchio bisognava guardare chi era in gara. Pochi giocatori infatti avrebbero voluto fronteggiare l'attacco di Domenico (**Domingo Iscariòoca, da la bèela tòoca**, alludendo alle lentiggini), giocatore dalla mira infallibile e dal cricco letale, capace di svuotare il cerchio dopo un solo colpo. Per questo si avvaleva di una serie di collaboratori, ragazzi più piccoli, che avevano il compito di raccogliere nelle loro tasche dei calzoni quelle palline, molte, che non potevano trovare posto nelle sue. Lui era un grande, anche per l'età, maggiore di tanti, e portava già le braghe lunghe, quei blue jeans con il risvolto, marca Rifle originali, comprati direttamente al porto di Livorno portati da navi USA, e definiti da molte madri "braghe da teddy boys", perché sospette di trasgressione. Dome aveva la stoffa del leader e perciò capeggiava una banda alla Cagnola, dove abitava, nella casa di Lando Degoli, il campione di "Lascia o raddoppia". (Il professore melomane dopo la sconfitta televisiva, aveva voluto chiamare il suo cane amatissimo Fagottino, in memoria del controfagotto, strumento su cui era caduto nel quiz televisivo).

Quando Domenico usciva da quella casa di via Manicardi, già passando davanti all'osteria e al gioco delle bocce, sorpassato il Maglificio Tom, uno dei primi in città, pregustava le sue vittorie e le vittime che avrebbe *miss a gaat*.



Le biglie che vinceva in parte le rivendeva ai ragazzi rimasti a secco; la tariffa era 10 lire ogni 4 **vetre**, il ricavato avrebbe finanziato i progetti della banda. Obiettivo prioritario: la costruzione di un proiettore di immagini in legno, con cui visionare le avventure di Blek Macigno. La vendita dei "cavalieri", pezzi particolarmente eleganti, da esibire in gare con giocatori di rango, avrebbe

reso molto al mercato del libero scambio del parco dove valevano di più., perché erano un contrassegno di eleganza che designava una élite di giocatori un po' aristocratici. Il vetro di cui erano fatti non era trasparente come per le altre palline, ma bianco, opalescente, latteo, venato solo da due linee sinuose, che potevano essere blu o rosso vinaccia. Averne uno era l'orgoglio di tutti quelli che lo possedevano; allo stesso modo era importante avere nel proprio corredo da gioco anche una bella **vetra** "di cambio".

Questa serviva ad evitare di essere colpiti nella manovra di avvicinamento al cerchio, quando gli altri giocatori, colpendola in corsa l'avrebbero allontanata dalla meta. Proprio per questo, se lo si annunciava per tempo era possibile cambiare la propria pallina con una più piccola, meno visibile. La più ambita era la **vetra** che funzionava come valvola nei super alcolici, all'interno della bocca della bottiglia del brandy Stock 84 e del Sarti Tre Valletti Finsec. Liberata dal tappo a vite in cui era inserita diventava un perfetto, piccolo, trasparente e incolore "cambio", giusto per evitare colpi nemici. Oltre a un buon assortimento di palline la qualità per cui il buon giocatore si distingueva era la potenza del cricco. Dome usava la posizione di leva del pollice sull'indice che schizzava in avanti criccando e tenendo il resto della mano appoggiata a terra. Ma altri ponevano l'unghia del pollice dietro il polpastrello dell'indice e spingevano avanti il primo. Il tiro più diffuso, normale, era invece quello in cui il pollice afferrava e faceva leva sul medio che veniva spinto in avanti a colpire la biglia. Insomma al parco c'erano tanti modi criccare e tanti giocatori. A volte la potenza dell'urto prodotto poteva "smiccare" qualche boccina, ma se erano di buon vetro non si sarebbero rotte.

Però c'erano anche bambini che non si potevano permettere l'acquisto delle **vetre**, troppo costose e ricorrevano ad un loro sucedaneo, le biglie di terracotta. A venderle era Gana, l'uomo del carrettino che offriva anche spirali di liquirizia con al centro una pallina di zucchero colorata, del costo di 5 lire, insieme ai *Migniìn*, una sorta di wafer rivestiti delle immagini dei calciatori, agli spadini e alle sciabole di pochi centimetri che trafiggevano con la lama caramelle gombose dal gusto molto similfrutta.



I wafer

I *migniìn* furono gli antesignani dei wafer e i *custèeven déés fraanch*

Il venditore era un uomo dall'età indefinibile, non giovane, che si addormentava spesso seduto su una sedia, di fianco alle sue merci. Le palline che vendeva lui erano sfere tristi, ricavate da un'anima di argilla malamente colorata di verde salvia, di rosso "vinovomitato", come dicevano i bambini. Con 10 lire ne dava una dozzina, ma quelli delle vetre non le volevano nei loro cerchi, nemmeno se ne mettevi un numero doppio. E poi spesso quando venivano centrate da un cricco potente si aprivano lì sul terreno di gioco, spaccandosi in due, come un cocomero maturo.

Gana aveva il suo bel da fare a magnificarle. A volte per attrarre clientela al suo carretto chiamava in aiuto Titina, una "basker ante litteram" che veniva in corriera da Soliera, e già di suo animava con un spettacolo. Aveva fatto a lungo la mondina in Piemonte dove aveva imparato molte cante che ora aveva deciso di proporre nei giardini pubblici dei paesi limitrofi.

La cantante si gloriava di avere fatto esibizioni a quelli di Formigine e presto avrebbe allargato la sua tournée includendo anche Campogalliano. In verità si trattava di una vera donna spettacolo, capace di fare orchestra da sola. Infatti estraendo dalla tasche profonde del grembiulone di cui era vestita un pettine, lo avvolgeva con un foglietto di cellophan trasparente e, soffiandoci sopra con le labbra accostate come fosse un'armonica, emetteva un suono vagamente musicale, che serviva di accompagnamento alla voce. Il repertorio era molto ampio, andava dal sociale "Son la mondina, son la sfruttata", al melodrammatico "Come pioveva", passando per l'impertinente "Spazzacamino", che narrava dell'artigiano ecologico alle prese con la cappa in difficoltà di tiraggio di una qualche bella signora. L'ironia allusiva del brano i bambini non potevano ancora capirla, presi com'erano dal gioco delle vetre, ma gli avventori del chiosco dei gelati di Sbargina, se la ridevano tutta, stando seduti ai tavolini della bella pagoda di legno colorato, sul cui piano centrale faceva mostra di sé la lunga stecca di ghiaccio da grattare a mano, per confezionare le granite.

Quando l'esaltazione raggiungeva il limite, il pur assopito Gana era capace di rialzarsi dalla sedia, estrarre da un cassetto del suo carro il suo organetto e accompagnare la cantante-orchestra, esibendosi a sua volta in un goffo passo di danza con un sorriso tra il vacuo e il compiaciuto.

Il pezzo musicale più richiesto dagli avventori della gelateria di Aves era uno che a Sanremo era andato forte, portato al successo da un cantante, Rocco Granata, che fino allora aveva fatto il minatore in Belgio.

Raccontava di un tizio che aveva preso una grossa sbandata per una certa Marina, una ragazza mora, ma carina che non voleva saperne del suo amore, per cui lui era agitato dal dilemma di come fare a conquistarle il cuore. E quel turbamento gli procurava una forte accelerazione cardiaca; una volta che l'aveva incontrata tutta sola, il cuore gli era battuto a cento all'ora.

Quei cento all'ora che faceva anche la Seicento, la nuova utilitaria di un'Italia che stava cambiando costume, mentre accelerava verso il boom economico, in quell'ormai lontano 1959.

E qui finisce il prezioso racconto testimonianza di Pietro Marmioli, già stimatissimo professore del Liceo Scientifico Manfredo Fanti di Carpi.



1950 Tempo di palline

**

Il sagace e sregolato scrittore e saggista di costume **Gianfranco Imbeni** ricorda che appena finita la guerra nel '45-'46 frequentava le scuole comunali nel Castelvechio; già allora davanti alle "Fanti" c'era già una baracchina con dolci e cibarie per bambini, gestita da tale Ivano.

Il gioco delle palline, nelle sue molteplici forme, tra le quali complicati tracciati che simulavano le tappe del Giro d'Italia, era praticato assiduamente proprio sul terreno del Gioco del Pallone (*vedere nota 1*) trasformato in ... Gioco delle Palline e in una vera propria bisca per ragazzini. Infatti il fondo in terra battuta, un po' polverosa, dell'odierno Piazzale Astolfo era ideale per le epiche sfide di allora. L'intera vasta superficie era piatta e liscia, priva di alberi e senza i cubetti di porfido che furono collocati di lì a poco dal sindaco Bruno Losi. Una scelta urbanistica che fece cessare ogni attività ludica nel sito e di fatto portò poi al trasferimento al Parco di quasi tutto il denso operare dei ragazzini *cun al véedri*.



Tante palline con tanti preziosi cavalieri

Fino agli anni '50 i giochi praticati dai ragazzi, quasi mai si identificavano con la necessità di mezzi finanziari. Per qualche giovane fortunato possessore di una bicicletta, di un monopattino, di un paio di pattini a rotelle o di un vero pallone di cuoio del n 5 (oggetto questo rarissimo e in ogni caso sempre di uso molto difficoltoso, causa la cronica assenza di ago e pompa per gonfiarlo), tanti erano i ragazzi che avevano solo la voglia di giocare.

Ma allora come si divertivano, dal momento che lo svago è una necessità naturale per la gioventù? Semplicemente inventando giochi fatti di niente o con molto poco, ma dove era necessario dimostrare bravura, forza e scaltrezza: il gioco delle palline, nei suoi vari aspetti, era una delle attività più divertenti e formative.

A quei tempi, bisogna ricordare, la villeggiatura era solo riservata ai ricchi o a dei fortunati che avevano parenti in località marine o montane. C'erano sì le colonie, ma vi vigeva una disciplina che raramente poteva andare d'accordo con l'istinto libertario dei giovani. Qualcosa si poteva fare negli oratori delle parrocchie, ma sempre troppo poco. Il Parco rappresentò dunque un irripetibile terreno di incontro per tante generazioni di giovani, almeno fino agli anni '80.

**

L'amico fraterno **Giovanni Bulgarelli**, oggi trasferitosi a Parma, ricorda che all'inizio degli anni '50, anche lui frequentava quotidianamente il Parco con la sua banda di ragazzini di 10-11 anni di Via Giordano Bruno (via detta *L'Uultma*, cioè L'ultima strada prima delle mura, in direzione est verso la stazione) ma, dati i loro miserrimi mezzi economici, non potevano neppure permettersi di giocare a palline. Organizzavano però con grande passione il "Giro d'Italia" o il "Campionato di calcio" con i *cuerciin* (coperchini), cioè i tappi di lamiera a corona usati per chiudere le bottiglie. Nei bar allora si usava direttamente la terra come cestino per depositare senza tanti problemi tappi, sputi e cicche. I ragazzi, con perseveranza e pazienza, attendevano il momento giusto li raccoglievamo ad uno ad uno per formare le squadre e dar vita al Parco o in qualche cortile a infinite partite e tornei. Una volta d'estate, mentre giocavano arrivò un ragazzo, un po' più grande di loro, che con voce concitata urlò: "*óo, in piàasa a gh è un néegher!!* (Ohh in piazza c'è un nero!!)". Immediatamente i piccoli giocatori si misero i coperchini in tasca e corsero a vedere. Era proprio vero! In mezzo alla piazza c'era proprio *un néegher* che chiacchierava, camminando tranquillamente con un bianco. Stupiti e incuriositi, tutti i ragazzini della banda cominciarono a seguire i due che parlavano una lingua che non era certo il carpigiano. La voce di "*un néegher a Chèerp*" si diffuse con gran velocità e dopo pochi minuti altre bande si unirono a loro, aumentando a dismisura il vociante codazzo. Ad un

certo punto, i due, forse infastiditi, lasciarono la piazza per andarsene per i fatti loro.

Come cambiano in fretta i tempi !!

Chissà se ai ragazzini d'oggi farebbe lo stesso effetto sentir dire che in piazza c'è un carpigiano vero?

Riprendendo le testimonianze, altre vive sensazioni della vita al Parco negli anni '60, ce le racconta **Vanni Fregni**. Egli ricorda che le palline di vetro erano supercolorate, in diverse dimensioni (ogni pezzatura aveva un nome diverso); poi ce n'erano di quelle traslucide a tinta unita. Si andava al Parco, finite le scuole in giugno e comunque quando il tempo lo permetteva, e cominciava a far caldo. In quel periodo il profumo dei tigli riempiva l'aria, insistente e inebriante, facendoci compagnia per giorni e giorni. Al Parco ci si incontrava vicino alla piccola piscina vasca che avevano costruito a forma di **S**. Poco lontano c'erano dei posti in cui si giocava a palline; il fondo giusto era su terra, pari e livellata, sulla quale si disegnava un cerchio, con uno stecchino; dentro venivano inserite alcune palline per ogni giocatore. Poi, da alcuni metri, si iniziava a tirare col "cricco". C'erano palline che valevano più di altre, ma i parametri di valutazione erano soggettivi e dettati dai giocatori stessi. Di solito si giocava solo tra "uomini", ma ogni tanto c'era una bimba, anche molto carina, che giocava coi maschi e che poi diventò sua cognata. Si trascorrevano pomeriggi interi a giocare assieme agli amici di scuola ed altri che si conoscevano al Parco.

Era normale che ai genitori si dicesse che si andava al Parco e che questo bastasse per poter stare fuori diverse ore. Si facevano 1 o 2 km a piedi o in bici, attraversando strade e incroci; sempre senza alcun controllo da parte dei genitori che erano impegnati a lavorare. Bei tempi, quelli!! C'erano meno vincoli e paura, molto più autonomia, ma anche più responsabilità. Le regole erano chiare: se cadevi dalla bici o dal motorino, ti stracciavi i pantaloni, ti sbucciavi il gomito ed il ginocchio, tornando in casa, oltre al dolore, ti beccavi due scappellotti, uno per i pantaloni e uno per le sbucciature. Era normale; la responsabilità era quella di stare attenti a ciò che si faceva; in caso di errore arrivava la giusta punizione. Al giorno d'oggi se un bimbo cade in bici viene caricato sull'ambulanza, si cerca di scoprire se la colpa è d'altri, si fa una denuncia ad ignoti, si tagliano amicizie, se è anche coinvolto un figlio di amici, e si fa fare un anno di analisi al ragazzino caduto per farlo uscire dal trauma.

**

Carlo Lodi ricorda che negli anni '60 frequentava l'Osteriola e che l'unico esercizio pubblico che allora esisteva era appunto ... L'Osteria. Essa svolgeva le funzioni di "paltino" con la rivendita di sali e tabacchi, gestita dalla famiglia

di Martinelli Dorando. Quello era l'unico posto dove si potevano trovare dei coperchini. L'osteria, nata un tempo come cambio di cavalli, era situata di fronte all'attuale distributore di benzina Q8.

La pista di gioco *cun i cuerciin* era proprio nell'area del distributore, che allora non esisteva. Lui e gli amici avevano creato una pista in terra battuta e tutte le volte che pioveva la si doveva rifare. Si gareggiava anche con le palline di vetro, che allora l'erano un vero un lusso. Infine si giocava anche con le palline di plastica con all'interno la foto dei più famosi corridori in bicicletta. Passato quel periodo in quel triangolo di terreno i ragazzi iniziarono a giocare a pallone e fu in quell'epoca che nacque la squadra del CIBENO che tutt'ora esiste presso il Circolo GUERZONI di via GENOVA.

**

Primo Saltini, artigiano idraulico, dà questo interessante contributo del clima e delle sensazioni dell'epoca, ricordando gli anni quando era ragazzino a cavallo del 1950 a Limidi. A quei tempi c'era naturalmente moltissima ristrettezza di soldi, ma i bambini avevano le loro palline, tempo e spazi per giocare.

Si comperavano a Limidi da *Righètti*, una mitica bottega dove avevano (e hanno tuttora) di tutto e di più. Un leggendario emporio, quasi da far west, che il Comune di Soliera dovrebbe salvaguardare come luogo protetto e che meriterebbe un libro tanto è fuso con la storia di Limidi degli ultimi decenni.

Si giocava nella "corte", dove Primo abitava e c'erano molti bambini con i quali passava intere giornate con i "*cricch ind la pissta*".

Si usavano "*al buciini d préeda*" che erano di tutti i colori; solo più avanti, nei primi anni '50, furono disponibili quelle bellissime di vetro, compresi i "*bulòun*" o i "*sfiròun*".

Si giocava in continuazione, con grinta, competizione e slancio. Le litigate, le discussioni e qualche *sburlòun* erano frequenti, ma si risolvevano altrettanto alla svelta.

Si costruiva la pista nel cortile comune, tutto ghiaiato; con le mani si preparava la pista, ammicchiando i sassolini ai lati, poi si usava la sabbiolina che rimaneva sotto, dopo averla bagnata per aumentare la consistenza del fondo.

Non sempre si usava l'acqua, talora si provvedeva con liquidi personali e di facile e pronta disponibilità. Piano piano con le mani si batteva il fondo e si lisciava. Si provvedeva a mettere anche "*al buusi e i trabuchètt*", simboli anticipatori degli imprevisti e delle future avversità della vita da adulti. Chi non saltava questi ostacoli e restava intrappolato, doveva pagare la "*sviluppiina*". Un concetto che stava a significare: " Se hai commesso l'errore ... *pèega!! Acchè te t sviluppp!*" Infatti lo sfortunato tiratore doveva pagare un pegno in palline a chi in quel momento era in testa alla gara.

In prima media ci si incontrava anche altri amici di scuola di Limidi; il punto di raduno divenne ben presto dietro alla casa del popolo ... *a sughèer al véedri*. Era un gioco prevalentemente maschile ed erano pochissime le bambine che erano ammesse a partecipare.

Se qualcuna lo faceva, veniva subito battezzata come "*mas-ciùss*", che stava a significare che la bambina era un maschiaccio con poca femminilità.

Si giocava anche in colonia a Pavullo; si costruiva una pista presso un pino gigantesco che si trova nel bellissimo Parco ducale.

La pista era fatta un po' in salita e un po' in discesa; con le radici sporgenti dal terreno si ottenevano dei tunnel e anche dei ponti; la terra era bella pastosa rossa, adattabile a fare qualsiasi curva o cunetta. La pista girava tutto intorno al grande albero e aveva una lunghezza considerevole di almeno 15 metri.

Si procedeva a squadre: una con 6 bambini in basso e un'altra nelle parti alte della pista; ogni squadra metteva il traguardo dove voleva e le regole erano a piacere sempre modificabili, all'inizio di ogni partita.

Il difficile era salire, ma siccome la pista era dotata di comode e opportune anse, *la buciina* andava, con la calibrata spinta di un cricco perfetto, a rifugiarsi in queste rientranze, fermandosi a una certa altezza da cui partire nel tiro successivo. Ma era complicato anche scendere perché la biglia non doveva uscire di pista, pena la squalifica dopo un tot di volte. I bambini *i se s'vilupèeven* e ricorrevano a qualche trucco; quando toccava loro a cicare con la dita facevano sulla pista delle righe a scaletta, senza farsi vedere dagli altri, per poter frenare la sfera nella sua corsa in discesa.

**

Il mio amico **Gianfranco (Gigia) Sgarbi**, imprenditore nel ramo compressori d'aria, anche lui assiduo frequentatore del Parco negli anni '60, ci dà un interessante confronto con i cambiamenti odierni del sentire socio familiare. La vita sociale dei bambini di allora è completamente cambiata rispetto a quella di oggi. Pochi anni fa sua madre regalò ai due nipotini una scatola di palline di vetro coloratissime e bellissime. I figli di Gigia naturalmente impazzirono di gioia e se ne appropriarono subito per giocare, ma la moglie e la suocera glielero tolsero altrettanto immediatamente dalle mani perché, a loro dire, potevano ingoiarle o farsi male, scivolandoci sopra. Se fossero prevalse queste logiche ... al Parco sarebbero avvenute delle stragi. La nostra attuale società non prevede più un'esistenza autonoma e costitutiva di esperienza in campo aperto per i bambini, ma stanze piene di quintali di giochi, che vengono utilizzati, sotto stretta sorveglianza, solo per qualche ora, quando sono nuovi e poi abbandonati *a strasarìa* in inutili cataste. Oggi è poi anche difficile trovare un terreno di gioco adatto: è tutto prato, oppure cemento, asfalto, porfido, palladiana, anche nei parchi

comunali. Non esistono più aree in terra battuta, con quel dito di polvere nocciola necessario per tracciare anche un semplice cerchio.



1968 Parco della Rimembranze - il carrettino col cavallo

Davide Cattini, classe 1962, ricorda alcuni dei più bei pomeriggi della sua vita.

Là in periferia, lontani dal Parco, sui polverosi cortili di sottovallo fine, reso duro dalle piogge e dal calpestio di frotte di bambini non c'erano bisce o altri giochi di palline: si praticava solo *(s)picc'* e *spaana* e ... il cerchio. Si disegnava, emuli di Giotto, una linea per quando possibile tonda a terra, tracciata col dito nella polvere e dentro veniva messa la posta: uno, due, tre palline per partecipante. La conta (*a-stam-blam-feminili-li-gutan-gali-gali-stick-e-stuck-me-rin-gutt*) per chi parte per primo, secondo e così via. I tiri rigorosamente col cricco, mai col lancio. Il primo tiro partiva da dietro una apposita riga, parecchio lontana (dieci, quindici passi) dal cerchio.



La riga di partenza

Lo scopo del gioco del cerchio era naturalmente quello di prendere quante più le palline della posta. Il metodo era quello di entrare con la propria pallina nel cerchio, precedendo gli avversari, e "picciare" o "tacciare" fuori le biglie al suo interno. Le regole erano che si può continuare a tirare chi "picciava" la pallina, stando dentro al cerchio. Prendeva la pallina chi la getta fuori dalla riga. Passava di mano chi finiva fuori dal cerchio o sbagliando mira o facendo un tiro corto senza colpire la pallina in posta, pur rimanendo dentro il cerchio. Era consentito gettare fuori dal cerchio gli avversari per render loro difficile il rientro, mandandoli il più lontano possibile. La riga faceva cerchio.

Usavano vari tipi di biglie: palline (vetro, normali e mini), dame e demoni (di ceramica, di diametro superiore a quello delle palline; erano però più leggere e veloci, per tiri lunghi), e grosse palline di vetro dette bulloni, grandi come due o tre palline di vetro normali.

Facendo precedere ogni proprio tiro da un'esplicita dichiarazione, era possibile sostituire la normale pallina con una delle altre, con tutti i vantaggi e gli svantaggi che questo poteva comportare nel prosieguo del gioco. Il bullone, per esempio, difficilmente poteva essere buttato fuori dal cerchio, ma era pure più facile da colpire e difficile da usare in tiri superiori ai pochi centimetri.

Con solenne dichiarazione, prima di ogni proprio tiro, era possibile sostituire la normale pallina con una di diversa dimensione, sempre con tutti i vantaggi e gli svantaggi del caso.

Si poteva giocare anche sulla palladiana, con regole simili, ma con i tappi della coca cola o aranciata, razziati a sacchi presso le fabbriche del quartiere, che avevano i distributori automatici con cavatappi incorporato. Il cerchio si faceva col gesso, con un frammento di laterizio o si sceglieva uno degli spicchi più grandi della pavimentazione. *I cuercin* servivano anche da munizioni per fucili di legno a elastico.

Davide si confrontava con gli imbattibili Claudio, detto Claudino, e Marco, ma anche coi i più normali Corrado, Massimo, Alfredo e Luca e con tanti altri, lasciati dentro un tramonto estivo, mentre giocavano su uno dei cento cortili del loro quartiere, *là dedrée da la Siilan*, e, in seguito ... mai più ritrovati.

**



1968 Frequentatrici del Parco della Rimembranze

Come abbiamo visto, salvo rare eccezioni, il gioco delle palline era molto sessista e le bambine erano allontanate con modi bruschi; solo dopo la metà degli anni '60 qualche rara ragazzina fu ammessa al gioco, dando per altro buona prova di abilità e destrezza. Questo parziale inserimento fu chiaro segnale di preavviso di un '68 ormai imminente e ineludibile.

Le bambine però frequentavano anch'esse numerose e assidue il Parco; **Anna Maria Ori**, amabile storica carpigiana, ci regala questi interessanti momenti degli anni '50.

"Ho anch'io una serie di ricordi di pomeriggi nel Parco da bambina, anche molto piccola da sola con amiche, dai sette-otto anni circa. Era il modo di crescere, di socializzare, perché no? di imparare a gestire i conflitti con gruppi diversi.

In questi giorni, chissà perché, mi sono tornati in mente i momenti che oggi considero più belli: quando in autunno, gli operai del Comune scavavano grandi buche rettangolari al centro di uno dei settori del Parco, diverso ogni anno, e lo riempivano di foglie secche. Le pareti erano perfettamente verticali, fonde forse due metri, con una scaletta scavata nel terreno in un angolo. Noi bambine - i maschi avevano altre occupazioni - quando era mezza o quasi piena di foglie, ci divertivamo a saltarci dentro e a risalire. Ricordo ancora il profumo delle foglie secche, la loro diversa asperità, il loro crocchiare, come ci si affondava e come a volte era faticoso correrci sopra per raggiungere la scaletta, risalire e tornare a saltare, con un rimbalzo tutte le volte diverso. Alcuni anni le buche erano anche due e solo nel lato nord del

Parco, quello di fianco allo stradone per Mantova. Riflettendoci, quello era un bel modo per smaltire i rifiuti e contemporaneamente concimare in modo naturale il terreno.

Nelle belle giornate già fredde, ma col sole, i colori del Parco erano bellissimi; lungo il fosso che costeggiava lo stradone c'erano molti platani, che hanno le foglie coriacee, che non si disintegrano così presto, a differenza di quelle degli ippocastani, che sono ancora attorno all'anello centrale e che si sfogliano prestissimo. Ogni tipo di foglia aveva il suo profumo. Le buche restavano aperte finché le foglie non cominciavano a disfarsi, poi venivano richiuse, e in primavera non si conosceva più niente, tutto era pari come prima. Forse le foglie, ormai diventate concime, venivano tolte e sparse dove era necessario. Un giorno, all'improvviso, spariva il mucchio di terra che segnalava la presenza della buca e restava solo un rettangolo di terreno smosso al centro di un settore del Parco. "

**

Concludo le preziose testimonianze con il noto esperto e cultore di tradizioni locali **Attilio Sacchetti**, di lui dobbiamo, ad esempio, menzionare in particolare una completissima e preziosa raccolta degli *scutmàai* carpigiani, cioè dei soprannomi familiari.

Sacchetti ricorda che il gioco delle palline nei primi anni '30, veniva praticato in un mondo molto arretrato e diverso da quello degli anni '50 e '60.

A quei tempi il gioco delle palline era molto in voga, ma vigeva una regola non scritta, ma da tutti rispettata: si giocava *al buciini* solo *al tèimp da l'ùà* (al tempo dell'uva) in autunno, come invece si giocava *ai faciutèin* (figurine) solo in primavera. Giocare fuori dal tempo era considerato un non senso, un tradimento e comunque chi ci provava non trovava corrispondenza alcuna negli altri ragazzi.

Le biglie degli anni '30 erano tutte di terracotta; di vetro esistevano solo le "vedre", recuperate dalle bottiglie di *gasosa* di cui erano il tappo a tenuta. Le palline di terracotta costavano *da la Rosiina Tutòuna*, quella che inventò la baracchina per la vendita delle caramelle nel gioco del Pallone, ora pomposamente chiamato Piazzale Re Astolfo (*vedere nota 1*). Costavano 1 centesimo di lira l'una; cioè con un soldo (la moneta più piccola in circolazione) se ne compravano 5. *I sfiròun* di acciaio erano le sfere di recupero dei cuscinetti delle ruote dei camion; erano merce rarissima e ambita, difficilmente oggetto di gioco.



1930 tesoretto di biglie di terracotta



216 sfere magnetiche

I giochi dei ragazzi di allora non erano pratiche fini a se stesse, ma vere e proprie attività di abilità per arricchirsi ... di palline. Infatti esse avevano un vero e proprio valore economico e commerciale: 1 pallina corrispondeva a 1 centesimo. Le biglie potevano essere usate come moneta di scambio per ogni tipo di transazione nel piccolo mondo frequentato dei ragazzi. Le specialità con le palline erano *picc' e spaana, la busóola, al mucìin, la turètta, al ciircol* e solo a metà degli anni '30 fu inventato il cricco.

Circa le bande di ragazzi, ogni strada ne aveva una e quelli che le componevano si dividevano, d'estate, in 2 categorie: chi aveva i sandali e chi era scalzo.

Sacchetti si ricorda molto bene la banda di Via De Amicis, formata da una ventina di ragazzi nati negli anni '20. Non rammenta invece bambine e, se esistevano, appartenevano certo ad un altro mondo, che i maschietti di allora non conoscevano. La bicicletta era un oggetto solo per i grandi; c'era solo un ragazzino che aveva una piccola bicicletta, ma non la usò mai, quando era nella banda, anzi per prudenza e per paura di sommari espropri, non ne parlava nemmeno.





1920 Bambini intenti al gioco

Al sóogh dal buciini negli anni '30 aveva anche una funzione istruttiva: abituava a far di conto, a soppesare economicamente un bene materiale (la pallina) e a valutare situazioni, giochi, transazioni, scambi, baratti che insegnavano il modo di affrontare la realtà che si sarebbe poi ripetuta, in scala maggiore, da grandi. Insomma la pallina e il suo mondo erano, sia pure in piccolo ed in modo molto primitivo ed elementare, una scuola di vita. Un aspetto che si sarebbe molto attenuato negli anni '60, quando i ragazzini si trovarono calati in una realtà diversa e ben più comoda: quella del miracolo economico. Una "nuova" società del benessere che avrebbe cambiato costumi, abitudini e il modo di affrontare la vita fin da piccoli.

**

Giuliano Lugli, della rama dei **Sabessùm** (perché il nonno mangiava volentieri la "saba"), già vigile comunale, mi racconta che a Fossoli da bambini le palline se le facevano soli, appallottolando il fango. Approfittavano del forno esterno; finita la cottura del pane o di altri alimenti, perché giustamente per motivi di pulizia *primma i vèec' i n vliiven mià* (prima i vecchi non volevano), mettevano le palline a cuocere con il calore residuo. In questo modo facevano anche le casine del presepio. I **Sabessùm** erano in undici fratelli.



Forno di campagna

0



1950 *Garèin èd cariulèin* in Via De Amici con Marco Giovanardi.

Il dizionario delle cose perdute



2012 Francesco Guccini alla presentazione del suo libro
Anche Francesco Guccini nel suo libro "Il dizionario delle cose perdute" (ed Mondadori 2012 Libellule), fra una pompetta del Flit contro le zanzare e uno slip di lana grossa e inasciugabile fatto dalla mamma per le vacanze al mare, dedica un capitoletto alle immancabili palline.

Francesco Guccini compie un viaggio nel passato e scava nella memoria facendo emergere emozioni, condizioni e ricordi ormai sepolti.

Il cantautore modenese ha deciso di "tirar fuori dal vecchio baule" tutte le sensazioni e le situazioni del nostro passato recente e ciò che è emerso l'ha inserito in quest'ultimo suo lavoro. Dizionario delle cose perdute è infatti un omaggio al nostro ieri, alle cose che ormai sembrano irrimediabilmente perdute. Guccini cerca di farle rivivere con un testo che le ripercorre e le ripropone all'attenzione di tutti. È un'analisi divertente e puntuale del nostro vivere quotidiano di ieri affinché tutto ciò che è stato non cada nel dimenticatoio.

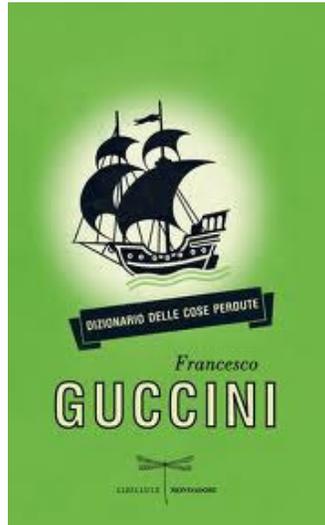
In questo libro tutto evoca il passato, a cominciare dalla copertina del volume che è un evidente richiamo ad un marchio verde di sigarette nazionali che si fumavano anni fa. Il libro, scorrevole e di piacevole lettura, si divide in capitoli ognuno dei quali dedicato ad un argomento.

L'autore descrive nel dettaglio i giochi della sua infanzia: le palline, il chioccaballe, le fionde o i cariolini, con minuzia spiega come riusciva a crearseli da solo e di quanto ne andasse fiero. Racconta con grande entusiasmo la scoperta del chewing-gum, si sofferma su quanto siano mutati i costumi e ci narra di un tempo in cui i bambini andavano in giro con le braghe corte anche d'inverno e al cinema si poteva ancora fumare.

Una carrellata dunque di ricordi e di piccole cose che sono state il centro del mondo di un adolescente e poi di un adulto, una sorta di lungo amarcord a tratti nostalgico, ma di intensa vena poetica.

Del resto il passato, la memoria di posti, persone, cose di un altro tempo sono da sempre il motore di ricerca dei testi di Guccini ed il Dizionario è proprio una riflessione sulla velocità dei cambiamenti generazionali, cambiamenti questi che rendono il confronto tra passato e presente sempre più difficile. Il cantautore, uno dei più amati dagli italiani, sente il dovere di riportare a galla emozioni e situazioni che ha vissuto e che lo hanno accompagnato lungo un pezzo della sua vita: dalla maglia di lana ai treni a vapore, dai cantastorie di piazza al caffè d'orzo, cerca nella memoria un senso di appartenenza al passato.

Questo libro, agile e scorrevole, che rappresenta il tentativo dell'autore di aprire uno scorcio sul nostro quotidiano di ieri, si presenta come un lungo discorso a metà tra romanzo e riflessione e mantiene dalla prima all'ultima pagina un tono elegante e poetico.



La copertina de "Il dizionario delle cose perdute"

Le palline

Come per i coperchini, ognuno di noi aveva una discreta dotazione di palline di terracotta, più qualcuna, rara e preziosa, di vetro.

Le palline venivano messe in gioco, nel senso che si potevano vincere o perdere. Il nostro sistema di gioco era il "castellino", e cioè, stabilito quante palline c'erano in palio, se ne sistemavano tre l'una accanto all'altra e se ne aggiungeva una in cima. Si decideva poi a che distanza tirare un'altra pallina; questa, di solito, di vetro. Se abbattevi il castellino, lo vincevi.

In Appennino, con gente più intimamente legata alla terra, con questo sistema potevi giocarti delle noci.

Si tirava a mano e le palline che non avevano colpito nulla rimanevano sul terreno; se qualche castellino restava in piedi, il gioco riprendeva dal giocatore con la pallina andata più lontano.

Per colpire invece un'altra pallina o fare una gara, diciamo, di fondo, il modo di tiro era diverso: potevi tirare da terra con il normale cricco (sistema cittadino), o col complesso sistema appenninico, consistente nell'appoggiare la pallina fra pollice e indice e poi, piantato il mignolo a terra, sparare il colpo. Questo metodo barocco era bello a vedersi ma di difficile realizzazione, oppure richiedeva davvero grande abilità e lunga pratica.

Provai a importarlo in città ma venne prestamente rifiutato. Mi si dice invece che a Bologna usavano questo particolare tiro con regole ferree, tipo "palmo", cioè la distanza dalla quale potevi tirare, e "cicato", forse il suono della pallina che bocciava contro un'altra.

Ma non ho capito bene, cito queste cose solo per evidenziare l'enorme complessità. di regole dei giochi di noi ragazzi di allora.

Si giocava anche a una specie di golf: dopo aver scavato una serie di buchette (amici di Bologna mi hanno raccontato che estraevano cubetti di porfido dal manto stradale; dopo li rimettevano a posto, certo!), si faceva il percorso di buca in buca con una pallina. Ma era un gioco piuttosto statico e lo si praticava abbastanza di rado.

Questo invece il prediletto. Nel dopoguerra fiorivano in ogni dove cantieri di case in costruzione, che avevano, a fianco, deliziosi mucchi di sabbia umida. Quando i muratori, alla sera, smontavano dal lavoro, i mucchi venivano presi d'assalto e piccole operose mani costruivano piste con audaci gallerie e arditi ponti in salita, deliziose curve a gomito e numerosi "tourniquet": il tutto in vista di un altro Giro d'Italia, non più con i tappini, ma con le palline.

Mi dicono che un gioco simile veniva fatto, in anni più recenti, al mare, usando sfere di plastica con l'immagine di un corridore ciclista o automobilista. Mi sembra però si tratti di pallida

imitazione del nostro gioco, che aveva una caratteristica di selvaggia improvvisazione in più e anche il piacere del proibito, che comportava l'ingresso di soppiatto nel cantiere dopo essersi assicurati della mancanza del guardiano, e la triste certezza che sicuramente, il giorno dopo, i rudi muratori avrebbero distrutto con nonscialansa il nostro capolavoro di pista, per costruirci banali case.

I giochi con le palline

Per descrivere il gioco delle palline, che in sé sembrava cosa semplice e innocentissima, ho dovuto raccogliere preziose testimonianze di molti dei protagonisti delle varie epoche: sia dei grandi campioni, di cui si è tramandato il nome grazie a una fama meno effimera di quanto si potesse prevedere, sia dei perdenti incalliti.

Le testimonianze che ho raccolto vanno dagli anni '30, fino agli anni '80, quando l'epopea del gioco delle palline scomparve in modo lento e silenzioso.

Non ho invece notizie invece sul passato più lontano e sul periodo iniziale dello scorso secolo.

Ogni decennio ha avuto le sue specialità, le sue regole, i suoi personaggi, i suoi modi di dire e come sempre, in questi casi, non esiste mai una sola verità, ma si evidenzia una complessa sfaccettatura delle vicende, per altro sempre in continua trasformazione.

Brevemente un "escursus" storico sulle palline può essere così riassunto come segue.

Numerosi scavi hanno rivelato che con le biglie si giocava già ai tempi dell'antica Babilonia e nella Roma dei Re. Quelle più antiche risalgono al 3000 avanti Cristo. Nella tomba di un bambino egiziano, infatti, sono state trovate diverse gemme rotonde. Il museo britannico, invece, ha esposto biglie rinvenute a Creta in scavi minoici eseguiti ai piedi del monte Petsofa. Esse risalgono al 2000 -1700 a.C. . Nell'antica Grecia, invece, i bambini giocavano con le noci.

Diversi scavi archeologici hanno dimostrato che dal 1500 in poi i vari giochi con le biglie iniziarono a conquistare l'Europa e quindi anche l'Italia.

A Roma, ad esempio, è sempre esistito il gioco delle palline o "berge" (forse dal nome di una antica munizione "Palla Berger"), le piccole sfere di coccio o di vetro, tutte colorate che avevano anche loro regole e cerimoniale. Questo gioco è vecchio di secoli, gli sfaccendati dell'antica Roma lo praticavano con assiduità. Ancor oggi si possono vedere sui gradini di tanti edifici pubblici dell'epoca le buchette (o "bucette") che servivano per questo gioco. Basta andare al Foro Romano per vederne un certo numero sulla scalinata della Basilica Giulia, vicino ai segni di altri giochi, come il filetto e un fac-simile della dama.

Gli svaghi con le palline sono sempre state considerate un'evasione rispetto ai compiti di scuola. Un poema anonimo del 1600 descrive uno scolaro inglese come "una nullità in sintassi, ma un esperto in biglie."

Grandezza, materiale e colore delle palline variava a piacere. Oltre alle diverse biglie d'argilla, si trovano soprattutto quelle in pietra marrone e, dal 19° secolo in poi, anche di vetro.

I bambini inglesi parlano delle biglie, secondo le diverse varietà, dalle commonneys, le comuni, le inferiori, fino alle alleys - biglie d'alabastro - tra cui le più quotate sono quelle di sangue cioè quelle di un bianco purissimo, venato di rosso.

I bimbi americani le chiamano: kabolos, steelies, jumbos, milkies, peewees, a seconda del formato, dalle più grandi alle più piccole.

Dal XVIII secolo fino al XX, la Germania è stata il centro mondiale dell'industria delle biglie, originariamente erano di marmo, come è indicato dal nome inglese marbles, poi furono confezionate con materiali più

economici, come la terracotta e il vetro. Oggi, i bambini americani, possiedono palline di acciaio cavo.

La produzione di biglie di vetro iniziò solo nel 1848 a Lauscha, città della Turingia, dove il soffiatore di vetro Christoph Simon Karl Greiner inventò una speciale forbice per tagliare le biglie. Nel settembre 1848, Christoph Simon Karl Greiner ottenne la concessione per produrre in esclusiva biglie in materia sintetica e gemme semipreziose. Queste biglie nei colori più svariati con al centro straordinari motivi a spirale si ottengono in modo tradizionale aggiungendo colore o nastri di vetro colorati al vetro fuso.



In Italia nel secolo passato le biglie di vetro venivano nei primi tempi fatte a mano a Murano con una speciale tecnica di preparazione: da stecche di vetro trasparente intorno altre liste di vetro colorato viene preparata un'unica stecca; essa viene ritorta e poi tagliata a pezzetti di lunghezza uguali. Questi, ancora morbidi, venivano fatti rotolare su un piano e, con l'aiuto di un'apposita tavoletta in movimento, assumevano la forma rotonda desiderata e intanto si raffreddavano. Davvero incredibile la precisione degli artigiani, che lo facevano anche come dimostrazione per il pubblico. Successivamente negli anni '70 furono introdotte delle apposite macchine industriali.

**

Buciini, véedri, sféeri: questi erano i tre tipi di palline usate dagli anni '40 fino ai primi anni '80. I terreni di gioco furono principalmente due: prima il giardino pubblico dietro al Comune, poi in particolare dagli anni '60 il Parco delle Rimembranze, detto semplicemente "il Parco", davanti all'ospedale. Accanto a queste superfici pubbliche, intensamente frequentate, occorre poi aggiungere anche i tanti cortili privati, sempre aperti ai giochi dei bambini di ogni epoca. Allora i cancelli erano sempre spalancati.

Il gioco con le palline era molto diffuso e a Carpi si diffuse un modo di dire per mandare a quel paese, in qualche altro posto della malora, uno tedioso seccatore: "*Mò va a sughèer a buciini ind al Paarco!!*" (Ma vai a giocare palline nel Parco!!)

**Al buciini* erano di terracotta colorata e furono usate fino ai primi anni '50, poi sostituite gradualmente da quelle ben più belle di vetro. Erano un oggetto povero e avevano una caratteristica molto importante: erano molto fragili e, spesso, non sopportando i tiri violenti dei ragazzini, si spezzavano in due e venivano buttate via.

Io non ho fatto in tempo a giocare con questo tipo di palline e sinceramente non mi sono mai piaciute.

Ma esisteva anche una variante ancora più povera: prima della guerra, la miseria era tale, che i bambini fabbricavano da soli le palline con un impasto di terra bagnata. Una volta seccate al sole estivo, se c'era a disposizione del colore, venivano anche pitturate.

**Al véedri* erano invece le palline di vetro, quasi sempre a occhio di gatto. In altre zone prendono svariati nomi: vetroniche, marmorine, galassine, ecc Negli anni '50 erano molto costose e molto meno diffuse, ma nei successivi anni del boom economico divennero quelle di uso comune. Erano di vetro trasparente con bei motivi colorati all'interno dal diametro standard di 16 mm. Esistevano anche delle biglie più piccole da 10 mm, ma soprattutto più grosse di varie misure, i cosiddetti *vedròun* (o *vidròun*) (negli anni '50), o *bulòun*, *bulòuni*, *bulli e buli* (dagli anni '60 il poi). Essi avevano un valore da 2 a 6 palline normali e venivano usate quando il gioco si faceva pesante e raggiungeva le fasi finali. Si hanno notizie anche di un grosso *bulò* da 10, ma forse era un soprammobile di Murano.

C'erano poi i "cavalieri" e "i fanti"; questi ultimi erano di misura più grande, mentre i primi erano biglie particolarmente pregiate, di vetro lattiginoso non trasparente con spicchi esterni colorati. Valevano due o tre palline normali a seconda della bellezza. Tale criterio era molto soggettivo e dipendeva dalla libera interpretazione del proprietario. Queste sfere erano molto molto ambite e difficilmente messe in gioco. Accanto al cavaliere, c'era anche la presenza della Dama Nera, una voluttuosa pallina che comparve alla fine degli anni '70. La Dama Nera era di vetro trasparente, grande e con il motivo all'interno completamente nero, un colore davvero raro nelle palline di allora. Proprio questa ultima fase temporale vide l'ingresso sul mercato di varianti sempre nuove di palline; per gli scambi c'era una vera propria "borsa" con tutti i rischi relativi. Una ambita pallina che d'estate era costata 100 lire, l'anno dopo poteva non valere quasi più nulla.

I più temerari avevano preso anche il vizio di scaldare sul fuoco le biglie di vetro, tenendole con una pinza per poi immergerle in acqua fredda; questa "temperatura" rompeva il vetro dall'interno, ma non all'esterno, rendendo la biglia molto bella. Era una pratica puramente estetica, in quanto le biglie divenivano estremamente fragili e quindi non adatte al gioco.

**Al sféeri* e *i sfiròun* erano di acciaio: lucidissimi e oggetto di smisurato desiderio, provenivano dalla rottamazione di grossi cuscineti .. appunto a sfere; non di rado ricavati da mezzi militari della 2^a GM in demolizione.

Solo pochissimi potevano permetterselo e talora venivano usate con intenti assassini con la *sfrummba* (fionda). Nel gioco potevano essere usate per i

primi lanci, perché molto pesanti e con precise traiettorie. Io non ne ho mai avuto uno, con invidia e dispiacere, così quando pochi anni fa me li sono trovati davanti, in una scatola presso una bottega di ferramenta, me ne sono comprati dieci per una fischiata.



Bambini inglesi e americani intenti al gioco universale delle palline

* Possiamo classificarne anche un quarto tipo; in tempi più antichi dagli anni '20 in poi si trovano le palline in vetro ricavate dalle bottiglie di gazzosa (gasosa), la prima bevanda analcolica gassata ai tempi di Gerbi, Binda e Girardengo, campioni di ciclismo. Questa bibita era anche detta "bicicletta" o "champagne della pallina". I bambini recuperavano la biglia di vetro di tenuta, rompendo senza tanti complimenti la bottiglia ormai vuota che la conteneva. A quel tempo queste bevande erano un vero e proprio lusso destinato a pochi e la biglia trasparente era ricercatissima, perché più tonda e pesante rispetto alle palline di terracotta.



Bibite con la sfera

**

Se le palline di terracotta si spezzavano o si sbriciolavano, quelle di vetro erano più robuste, ma si smiccavano, cioè ne veniva via una briciola, soprattutto nei pesanti **bulloni**, se cadevano su una superficie dura. L'uso di tali palline fallate era sempre oggetto di contestazione da parte degli altri giocatori e spesso richiedeva un arbitrato con compensazione.

Le palline di vetro si compravano da Romano il cartolaio - merciaio in corso Fanti, dove oggi c'è la pasticceria di fronte a Palazzo Gandolfi, poi anche da

Palmati sempre nella stessa strada. Il primo dei due, sotto al bancone, però teneva anche qualche pubblicazioncella letteraria erotica; niente di ch  agli occhi odierni. Roba classica, ad esempio "Fanny Hill Memorie di una donna di piacere" dell'inglese John Cleland scritto nel 1748, che cedeva in prestito in cambio di poche lire per alcuni giorni. Negli anni '50 i ragazzini di allora andavano anche presso il tabacchino di conosciuto con il nome di *Munn  s*, sotto il Portico di Corso Fanti. Il titolare, seconda la diffusa vulgata dialettale *a nn  era mi  dim nndi bund ant* (non coltivava la virt  della generosit  disinteressata); *al cunt eva al buciini c ome s i fussen st edi dal p erli presi osi* (contava e centellinava le palline come fossero state delle perle vere). I ragazzi dell'epoca mi testimoniano concordi che occorreva tenere gli occhi bene aperti, perch , se per 10 lire spettavano altrettante **vetre**, *l  era faacil ch i fussen s ol n ov* (era molto facile che fossero solo nove).

A met  degli anni '60 si commerciavano palline anche al Parco presso una baracchina ambulante su furgone rosso, che forniva anche il primo servizio ristoro per i parenti dei degenti all'ospedale. Il gestore, di alcuni anni pi  anziano di noi, ci raccontava, con dovizia e precisione di particolari, le sue imprese amatorie mercenarie consumate al venerd  sera precedente con prostitute a Modena. Inutile dire che il pubblico era molto attento e godeva della possibilit  di porre domande molto precise. Non vi dico la delusione quando moltissimi anni dopo scoprii che l'improvvisabile narratore si inventava ogni cosa e che addirittura le sue preferenze si collocavano sulle vibrazioni ... del canone inverso.

Se non ricordo male nel 1965 il listino prezzi prevedeva 5 lire per 3 palline di vetro normali e 10 lire 7 palline; *i sugadur tt* meno abili (i giocatori improvvisati, senza talento o novizi dell'arte) andavano a fare frequenti rifornimenti, cos  come i giocatori del casin  con le *fiches* (* o ... ch  a s ciacaara in franc es !!* Non equivocate!).

Le palline si vendevano anche presso la baracchina ambulante di Emilio Diacci (fratello del nonno del mio amico Daniele Diacci), su una specie di carretto a ruote, che stazionava tutti i giorni in piazzale Astolfo davanti alle Scuole elementari Fanti. Per noi bambini era un vero e proprio mini Paese dei Balocchi con caramelle colorate, girelle di liquerizia con una pallina di zucchero colorata al centro, gomme da masticare, giochini e paciughi vari. Al mattino c'era anche una sezione alimentare con *al chis oli* (focaccine salate rotonde, in italiano "chizze"), che per una miglior cottura venivano quasi bucate al centro dalle dita del fornaio, e con le famose pesche di pasta dolce, dall'impegnativo primo morso: due emisferi viola, bagnati di alchermes e zuccherati, ripieni di cioccolato morbido che incollava le due parti. Ricordo anche che con 10 lire si compravano dei "librini", dove in ogni paginetta c'era un disegno progressivo di una storia; facendoli scorrere velocemente col dito,

producevano un rudimentale cartone animato in movimento, accompagnato dal caratteristico fruscio d'aria.

**

Anche presso *al paltèin* della Zambella (*vedere nota 2*), antica tabaccheria situata nello strategico angolo fra Viale Carducci e Via Gobetti, i gestori, tra i quali la notissima e sempre beninformata *Zambèela*, avevano tentato negli anni '60 di commercializzare le biglie di vetro; ma non avevano fatto i conti con il loro figliuolo, il noto e famigerato **Fabiìn Carretti** (*vedere nota 3*). Il terribile ragazzino, che avrebbe poi avuto una fulgida carriera in ogni tipo di gioco d'azzardo, dando eccelsa prova delle proprie capacità nelle più varie specialità legate all'astuzia, all'alea, alla sorte e al rischio, aveva un inspiegabile buco nero: era una vera schiappa nei giochi con le palline. Ancora oggi egli rammenta con vivo dolore e afflizione quella pesante e negativa fase della sua vita, densa di umiliazioni e sconfitte. Quasi ogni sera *al turnèeva a ca a gaat* (rientrava ripulito di tutte le **vetre**), con tutte le palline perse; così all'indomani era costretto a infrangere i sacri doveri legati ai corretti vincoli familiari e a dare un "colpo al cassetto" nella bottega dei genitori. Con abile e veloce mossa portava via, non visto, una manata di biglie, che invece sarebbero state destinate alle vendite. Naturalmente a un certo punto questi inspiegabili cali di magazzino trovarono la loro intestina spiegazione e i genitori, prendendo atto che non era nemmeno lontanamente possibile ipotizzare un ravvedimento operoso o un'intima e spirituale redenzione del figlio, pensarono bene di sospendere l'improduttivo commercio delle palline di vetro.

Il ragazzino, svelto e astuto già da allora, pensò bene di associarsi con un forte e coetaneo giocatore del tempo, Federico Borsari: il socio giocava con talento e abilità, mentre *Fabiìn* teneva cassa e magazzino, avendo cura di organizzare incontri, montepremi e riscossioni. Un vero procuratore "ante litteram", insomma! Da quel momento la sua sorte nel mondo delle **vetre** mutò radicalmente con sostanzioso e stabile successo. Una preziosa esperienza di vita che egli replicherà poi in futuro su altri piani ... di gioco, fruttandogli anche la fama di *òmm da paréer*. Cioè di persona saggia e di vasta esperienza di vita e di uomini, a cui si può rivolgere per avere un avveduto, astuto e preventivo consiglio circa una tal faccenda, avendo comunque sempre l'avvertenza di non chiedere mai il suo aiuto, se in una vicenda è anche solo marginalmente coinvolto come controparte.



**

Nel giardino retrostante il Comune, i ragazzi giocavano ai piedi della montagnola, un tempo molto più alta, dove finalmente si godeva di una superficie pari e adatta per le varie sfide.

Mentre al Parco il campo di gioco era esattamente dove oggi ci sono i tavolini dell'attuale ristorante Clorofilla; lì il terreno era ben livellato in terra battuta con un paio di millimetri di polvere nocciolina, che consentiva di segnare bene il cerchio e di avere la giusta scorrevolezza per le palline di vetro.



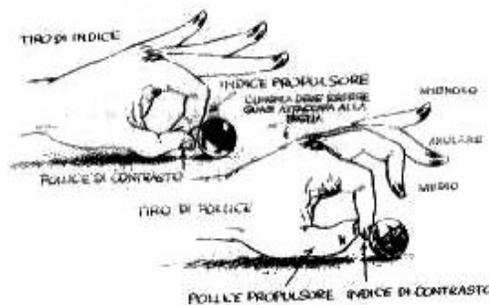
1930 Ragazzini americani

**

Per tirare le palline esistevano essenzialmente due metodi: al volo, tipo gioco delle bocce, o con il cricco (in dialetto *al cricch*): tale parola è certamente di origine onomatopeica, in quanto riproduce il suono del dorso dell'unghia che picchia sulla pallina; si pratica mettendo in tensione e schioccando l'indice o il medio con la falange del pollice sottostante.

I più bravi con il talento e l'esercizio riuscivano a colpire con facilità una biglia a 3-4 metri di distanza!!

C'era anche un terzo tipo di tecnica: il lancio facendo rotolare la pallina su terreno, ma era più raro.



Tecniche di cricco

Per tutti i tipi di tiro occorre in ogni caso predisposizione naturale, occhio e allenamento, a cui si aggiungevano, per il "cerchio", anche importanti elementi di tattica e strategia.

Le varie specialità

I giochi con le palline erano tanti e spesso variavano con le epoche, con i luoghi e coi mezzi (sempre poveri e semplici) a disposizione. Una caratteristica che è importante segnalare è che in tutti i giochi vi era sempre parità perfetta fra i contendenti, il che insegnava il senso della giustizia ed equità. Inoltre i giochi nella loro semplicità ed elementarità non si prestavano a brogli. I primi brogli e ambiguità comparvero col gioco del *cricch*: spargere in un certo modo le palline, spingere, non criccarle, dava adito ad un gioco poco pulito; i monelli più piccoli evitavano il gioco del *cricch*.



Elenco di seguito i giochi più importanti e famosi.

Al séerc' (il cerchio) o al ciicol - Gioco principe, paragonabile alla briscola per diffusione e popolarità.

Si disegnava per terra un cerchio o con un bastone o con un **bulone**. Le dimensioni variavano a seconda del numero di giocatori e delle palline in palio: si solito due o tre a testa.

Si faceva una riga a una certa distanza e poi ognuno lanciava la propria pallina. La vicinanza determinava l'ordine di partenza. In caso di dubbi si poteva invocare il "Farcene!" o in dialetto "Fèer gh èn!!" che significava misurare con metodi empirici i centimetri: con la spanna della mano, uno

stecco, un bastone, ecc ... se la semplice valutazione a occhio non era condivisa.

Da qui e dall'intreccio delle regole scaturiva una gamma di espressioni gergali, in parte mutanti da decennio a decennio, che contribuivano a creare una vera e propria "lingua delle palline"; nascevano, si modificavano, scomparivano, si tramandavano espressioni e modi di dire per lo più dialettali molto caratteristici.

C'era il rito della pulizia della pista prima del tiro. Si stava accovacciati a terra, con le ginocchia scoperte e sbucciate, indossando pantaloncini di tela corti; infatti quelli lunghi, dopo una certa età, si mettevano solo alla domenica, altrimenti un uso eccessivo li avrebbe rovinati. Si iniziava a livellare il terreno, battendo con il palmo della mano, poi si toglievano tutti i piccoli ostacoli minerali e vegetali; infine si soffiava a pieni polmoni per togliere la polvere residua. Dopo aver preso la mira si tirava per raggiungere il cerchio, quanto prima e esattamente possibile.

Le regole e i relativi codici verbali erano ben presenti. Ma chi si incaricava di farli rispettare? La risposta stava nel modo e nel tono perentorio col quale erano urlate le frasi che più sotto riportiamo. Valeva il principio che avesse ragione chi per primo le invocava, gridandole a proprio vantaggio.

A turno si criccava sulla propria pallina che in vicinanza del cerchio si poteva sostituire con un **bulone**. Se nel percorso di avvicinamento si colpiva qualche ostacolo, sassi, foglie o simili, si urlava "*Friida!*" (ferita) o anche "*Bussca léeva!*" (togliere l'ostacolo) e si poteva ripetere il tiro, dopo aver pulito il percorso; l'invocazione però poteva essere contestata e chi si opponeva gridava subito: "*Bussca laasa!*" (ostacolo influente o addirittura di fatto inesistente). O ancora, sempre con identico significato: "*Bussca còunta quèel!*" o al contrario: "*Bussca còunta gniinta!*".

Una ulteriore variante era: "*Bussca còunta!*" e "*Bussca còunta mià!*".

Un'altra regola che si poteva invocare era il "*Ticèer fin ch a m pèer!*" (Ticchettare fin che mi pare !). Si strillava in favore di questa opzione, il cui nome aveva una stretta derivazione onomatopeica, quando si era all'interno del cerchio con la propria pallina, ciò al fine di cercare, in modo dinamico, la posizione più favorevole per ripulire vantaggiosamente il terreno di gioco. Si facevano tanti piccoli tiri(ni) ripetuti con la propria pallina (*ticc', ticc', ticc', ...*), guadagnando progressivamente le posizioni migliori, per criccare poi fuori dal cerchio quante più le biglie in palio possibile.

Spesso valeva il principio che chi prontamente per primo urlava la frase a suo vantaggio, poteva applicare la regola. Le frequenti diatribe erano risolte immediatamente, in unica istanza senza appello, con una discussione e anche, se necessario, fisicamente per vie di fatto.



Una situazione particolarmente favorevole di gioco si creava quando avevi / *ucialèin* (l'occhialino), cioè quando due palline nel cerchio erano quasi sulla stessa traiettoria; ciò faceva sì che, allargandosi la sagoma del bersaglio, fosse molto più facile colpire e farne uscire almeno una.

Quando si avvicinava al cerchio si poteva invocare il "Venircene!" o in dialetto "*Gniir gh èn!*" che significava spostare la pallina in una posizione più favorevole, libera da ostacoli, ma sempre dalla stessa distanza dalla riga. Era una compensazione balistica basata sull'uso intuitivo e rudimentale della prospettiva, corroborata, se necessario, dalla misurazione dei centimetri effettivi che veniva effettuata con le dita unite o a spanna.

Quando la pallina dell'avversario era vicino alla tua, si poteva criccarla lontano, colpendola violentemente con la propria.

Qualcuno era solito tramare "combine" o meline per far poi tirare il complice che sapeva di più o per altri vantaggi; allora arrivava l'intimazione: "*Gniinta suglèin!*" o "Niente giochini !" e si invitava il giocatore a un tiro secco e deciso. La stessa frase si poteva dire per parare la mossa del "*Ticèer fin ch a m pèer!*" (Ticchiare "ad libitum").

**

La partita poteva essere interrotta in qualsiasi momento per oggettivi motivi di forza maggiore con il grido: "Ali-mortis". Il gioco si interrompeva per un qualsiasi motivo o problema, risolti i quali si invocava la formula contraria: "Ali-vivis!". Queste due esclamazioni sono di estremo interesse e appare indubbia la loro origine latina. Mi viene in mente anche quando si giocava a nascondino (*scundròla, cucùu o pòmma*) sempre al Parco si poteva chiedere una sospensione dicendo: "Mortis" e poi si riprendeva con un "Vivis!". Questi richiami erano anche adattati a qualsiasi altro gioco sociale (palla prigioniera, palla avvelenata, la settimana, ecc ...).

Ecco ciò che risulta da ricerche effettuate; si tratta di ipotesi affascinanti, che però non trovano un sicuro e certo sostegno scientifico:

"Alimortis (o anche arimortis) è una espressione del lingua lombarda e di varie zone del nord Italia, convenzionalmente in uso tra i bambini, durante i loro giochi, allo scopo di invocare una sospensione del gioco e/o attività in corso per piccoli "incidenti" quali una stringa slacciata, pipì, un richiamo materno per merenda et similia. È l'equivalente del time-out negli sport agonistici. L'espressione contraria, che indica la ripresa del gioco, è alivivis (o arivivis).

Alcuni ipotizzano che il termine derivi dal latino «*arae mortis*» (gli altari della morte). Questi altari venivano costruiti per celebrare i caduti al termine delle guerre. Erano quindi una indicazione di tregua in atto. Un etimo più probabile si può trovare nelle locuzioni latine *alea vivis* e *alea mortis* con le quali gli antichi giocatori d'azzardo accompagnavano il lancio dei dadi; con *alea vivis* (dadi vivi) il giocatore annunciava il lancio e con *alea mortis*

(dadi morti) dichiarava la conclusione dello stesso e la possibilità per l'avversario di raccogliarli e giocarli a sua volta. Quindi, è assai probabile che da *alea vivis* e *alea mortis* derivino, per composizione, *alimortis* e *alivivis*, dai quali i moderni *arimortis* e *arivivis*. Nel resto d'Italia, sono generalmente utilizzati, per identici scopi, i termini *mortis* e *vivis*."

**

La lingua delle palline contemplava anche altri casi. Se, dopo un tiro, la sfera di un giocatore finiva proprio sulla riga del cerchio, il giocatore proprietario poteva prendere qualsiasi posizione sulla stessa circonferenza, a suo giudizio e vantaggio.

Lo scopo era quella di "*cavèer al buciini*" ... una a una, con la regola del biliardo, cioè finché si faceva uscire una pallina dalla riga del cerchio, il giocatore continuava a tirare. Se un ragazzo molto abile tirava fuori tutte le palline "*I iiva sǵatèe al séerc*" (aveva sgattato o vuotato il cerchio) e assumeva la rispettabile nomea e fama di "*sǵatadóor*". Quando invece un ragazzino aveva perso tutte le palline, si lamentava dicendo: "*A suun armèes a gaat!*". Nonostante gli sforzi e le indagini effettuate non sono mai riuscito fino ad ora a capire cosa centrassero questi "gatti" con le altalenanti fortune al gioco.

Il modo dire si usava anche in senso più ampio, quando uno perdeva tutto in giochi vari o in vicende della vita. "*I m àan miss a gaat*" (Ho perso tutto!).

Il colmo, però, con un gioco di parole sarebbe: "*A iò sughèe cun di caan e i m àan miss a gaat !!*" (Ho giocato con dei cani e mi hanno messo a gatto).

Fra i grandi campioni di tutte le epoche, quelli che una volta entrati nel cerchio, non ne uscivano se non dopo averlo svuotato completamente, si ricordano al *Cinées* negli '30, Brenno Previdi, detto *Brasóola*, campione imbattibile di *turètta*, (garzone da muratore e poi spazzino, fratello di Maurizio, detto *Baciccia*) negli anni '40, poi anche enumerato fra gli assi del biliardo, Giuliano Bucchignoli detto Buky, di professione *tragatèin* (ovvero da traghettatore, dicesi di colui che improvvisa affari nei modi e nei momenti più impensati, senza tanto stare a badare a luci e ombre), Luciano Menotti e Domenico Sbreviglieri (già prima citato come Domingo Iscariota *da la bèela tòoca*) negli anni '50 e Giulio Manicardi negli anni '60. Quest'ultimo, mio coetaneo, era davvero un gran giocatore e ogni volta che vinceva usava un intercalare canzonatorio e senza pietà del dolore e del pianto degli avversari sconfitti: "Goccia fa pin pin!" e pronunciando queste parole, mimava con la mano, una goccia immaginaria che scendeva dal naso e con l'altra metteva al sicuro le biglie vinte.

E' interessante ricordare che i ragazzi più grandi avevo di solito grande disponibilità di **vetre**, ma nel contempo i loro interessi, crescendo di età, si indirizzavano gradualmente verso obiettivi diversi: ragazze, motorini, ecc

Allora poteva succedere che, per puro gusto sadico, qualcuno lancia l'urlo di richiamo: "*A la mucciàa!!*" (all'ammucchiata) e, dopo aver atteso che si formasse una massa vociante e spintonante di maschietti agitati, gettavano in aria sulle loro teste, con alti e lenti lanci a parabola, delle vetre in regalo, generando naturalmente delle risse e mischie.

Era un chiaro segnale di passaggio e di evoluzione nella piccola, ma vivissima e dinamica società del Parco delle Rimembranze. Era arrivato il momento dell'adolescenza, della crescita, mentre tanti altri più piccoli continuavano ad avvoltolarsi ancora per un po' nell'infanzia.

**

Il look del Parco e la comparsa negli anni '60 del primo denaro (le 5 e 10 lire nel cerchio), fattori solo in apparenza marginali, sono precisi rivelatori dei cambiamenti sociali ed economici in atto.

Intanto essi parlano della situazione sociale non proprio sorridente della maggioranza dei nuclei familiari di Carpi negli anni, post guerra, ancora condizionati da quei tragici eventi e non ancora approdati pienamente alla sponda del miracolo.

E poi sono dettagli, ricordi e riferimenti che svelano l'importanza formativa del gioco, la sua funzione socializzante e le prime lezioni esistenziali delle quali, i più accorti, capaci o furbi, avrebbero fatto tesoro per il futuro.

E' interessante notare che negli anni '40 e '50 non si trovava roba confezionata e anche i pantaloni corti dei bambini venivano tagliati e cuciti in apposite botteghe di sarte, magari dopo aver acquistato il tessuto in "pezze", commercializzate dal Magazzino Comunale (cioè l'Ente di Consumo Comunale per tanti anni sito in Piazza Martiri e diretto egregiamente dall'eminenza grigia del PCI di Carpi Plicio Pellicciari).



Quando si prendevano le misure *al ragasóol* (ragazzino), questi era solito raccomandare: "*Sgnóora .. a m arcmaànd ... al bisaachi la mi faaga bèeli fònni!*" (Signora ... mi raccomando ... non lesini sulla profondità delle tasche e me le faccia belle fonde). Questo accorgimento consentiva una vasta gamma di impieghi: andare a rubare la frutta ai contadini, depositandovi uva, prugne e marusticani, a nascondere le fionde e per tenere le palline. Era buffo vedere spuntare dai pantaloni corti dei vincitori le saccocce piene zeppe di palline vinte agli altri. Altri bambini si facevano cucire in famiglia dei

sacchetti di tela, da tenere in cintura, che si chiudevano con un laccio scorrevole.

Dopo il boom degli anni '60, le famiglie cominciano a disporre di denaro e c'erano la paghette settimanale e i regali di qualche nonna o zia.

E allora poteva succedere che nel cerchio venisse messa anche una moneta da 5 o 10 lire di alluminio. *Cavèer la dal séerc'* (estrarla dal cerchio) era molto difficile, perché era piatta e richiedeva una tecnica speciale. Infatti la pallina doveva arrivare lentamente a toccare la moneta, scoprendosi nei confronti degli avversari e di fatto quasi perdendo un turno di gioco; poi con un cricco forte verso il basso, si cercava di farla uscire dal cerchio, producendo un certo spolverio.

Quando, passando davanti alle tante situazioni di gioco, ci si imbatteva in un cerchio in cui, accanto alle **vetre**, luccicavano delle monetine, anche dall'assorto e concentrato silenzio dei presenti, si capiva subito che lì si giocava ormai fra ... adulti.

Buuśa o buśóola o buchètta

In questo semplice gioco i due giocatori contendenti scavavano nel terreno una *buśóola* (piccola buca) del diametro di circa 5 - 6 centimetri ed uguale profondità e vi conferivano la posta concordata: 4 - 5 palline ciascuno. Si portavano alla distanza di 4 - 5 passi, sempre concordati, e con il lancio di una pallina ciascuno si cercava di farla entrare nella buca. La posta veniva vinta da chi centrava la *buśóola*; se il bersaglio veniva colto da entrambi il gioco ... si ripeteva, magari mutando la distanza. Una specie di primitivo golf per poveretti.

Qualcuno, in questo e altri giochi di lancio, cercava scorrettamente anche *èd fèer manèina* (di fare manina) che era il reato di chi, tirando, allungava troppo il braccio per colpire o centrare il bersaglio.

Marco Giovanardi ricorda che *fèer manèina* era un'azione disonesta nel gioco delle palline; giocando al cerchio, al tiro alla torretta o ad altri giochi, chi era di turno rubava un poco di spazio, avvicinandosi per quanto poteva e non visto al bersaglio. Un po' come fanno i giocatori di calcio che, rimettendo il pallone da fuoricampo, *i fréeghen un quèelch méeter* (rubano qualche metro). In senso più ampio *fèer manèina*, poi lo si poteva usare anche in altri campi, intendendo che qualcuno cercava di avvantaggiarsi irregolarmente e imbrogliando.

Ma qualcuno di quei ragazzi, ci ricorda Gianfranco Imbeni, diventato più grande, si dedicò al "fare manina", nel senso registrato dai dizionari, cioè di usare la "manomorta", per una sorta di rustica molestia sessuale, limitata al tatto fugace di parti morbide delle donne.

Un certo *Fiaschiin* divenne un virtuoso di questa greve arte: i suoi campi di azione preferiti erano le code in genere per entrare nei locali, i veglioni in teatro o il cinema del dopo lavoro ferroviari di Modena. Da vero professionista in un cine estivo all'aperto, arrivò a svitare un listello di una sedia di ferro e legnetti, accomodandosi in quella dietro; aspettava pazientemente la sua preda e poi agiva delicatamente a piede nudo, non più *cun la manèina, ma cun al didòun dal pée* (non con la mano, ma con l'alluce). La cosa si riseppe e divenne proverbiale. Giocava sul fatto che le ragazze con accanto il marito o il fidanzato, per non innescare reazioni imbarazzanti ... facevano finta di niente, limitandosi a cambiare di posto.

**

I furti con destrezza erano dunque all'ordine del giorno. Un ragazzino che aveva questo viziuto era chiamato *rangingiìn*, cioè ladruncolo, dal francese "s'arranger" (industriarsi con qualsiasi mezzo anche non lecito). *Rangingiìn*, nel nostro dialetto, era la forma diminutiva di *rangiìn*, per intendere uno che rubacchia d'abitudine.

Un tempo a Carpi si apostrofavano i ladruncoli, anche nell'ambito dei giochi con le palline, con la formula che, in quel caso specifico, suonava in tal maniera: *Vée! Rangingiìn colombo! Mètt sò cla buciina!* Era uno scherzoso omaggio alla destrezza del furto, compiuto il quale, l'autore s'involava con la rapidità d'un piccione.

'Na vòlta a s giiva: San Švaan a n vóol ingàan. Una volta si diceva San Giovanni non vuole inganni! Una possibile spiegazione (ma ce ne sono varie di simili) la troviamo presso il muro esterno della chiesa di San Giovanni Evangelista a Reggio Emilia.

Lì inciso c'era il campione delle unità di misura usate al tempo. Durante i mercati era uso andare a confrontare la misura allora usata dal venditore (notoriamente corta, oggi si direbbe: *al gh à al méeter cuurt*) con quello di S. Giovanni. Il santo grazie a questo confronto diretto appunto non voleva inganni.

La frase veniva anche usata nei giochi dei ragazzini al Parco per sventare o protestare contro gli imbrogli. Colui che, pur imbrogliando sbagliava ugualmente il tiro con la pallina, veniva dileggiato e rimproverato con un bel: "San Giovanni non vuole inganni!". Nel senso ... *a t stà bèin ... imbruiòun!*

**

Un altro gioco era **la piramide** o **la turètta** (torretta) o anche **muciìn** (mucchetto) – In quest'ultimo caso chi teneva banco faceva una piramide da quattro con tre palline alla base; il terreno sabbioso consentiva una stabile costruzione, cosa impossibile su una superficie liscia.

Chi tirava, colpiva la torretta (10 palline con tiro da sette passi), faceva cadere la costruzione ... vinceva le biglie, altrimenti perdeva quelle che

tirava. Il grido di invito di chi teneva banco era: "*Chi tiira al mè mucìin ?*" oppure "*Chi tiira a la mè turètta ?*" (chi tira al mio mucchietto o alla mia torretta ?)

La distanza di tiro al volo era di tre o quattro passi, misurata e segnata da una riga dal banchista; egli percorreva il tratto con falcate più lunghe possibili e spesso con la scarpa inclinata a coltello segnava il limite invalicabile. Avete presente la battuta di piede per il salto in lungo alle Olimpiadi? Bene! Ancor più severità si adoperava al Parco a Carpi. La piramide doveva cadere. Non era ammesso colpire il mucchietto di "seconda ", dopo che la pallina lanciata era atterrata prima e aveva colpito il bersaglio rotolando. Ammonimento perentorio lanciato ad alta voce era: "*Al primm picc' ! Gniinta d secònda!!*" Oppure, sempre con simile significato si chiedeva: "*Al vóolo o d secònda?*" Se il banco era già in buona vincita, al giocatore poteva anche essere graziosamente concesso di tirare facendo rotolare la biglia sul terreno; allora il banco diceva: "*Aanch èd ruséel!*" (anche di ruzzolo!).

Questi accordi sulle regole erano ferrei e se si tentava di trasgredire, si cercava prima un accomodamento poi, nel caso questo non desse l'esito sperato, si passava a vie di fatto fisiche. Gli esiti e i lividi delle zuffe, una volta tornati a casa, venivano per quanto possibile tenuti nascosti, per evitare che i genitori aggiungessero un'ulteriore dose.

**

Fra banco e giocatori si contrattava anche il fatto che la piramide venisse sistemata "*in paansa*" col lato in faccia al tiratore, o "*in puunta*"; in quest'ultimo caso il giocatore aveva una sagoma più vantaggiosa essendo la diagonale più lunga del lato. Tuttavia c'è chi interpretava la cosa esattamente all'inverso e pensava che la sistemazione in punta desse minor bersaglio utile a chi tirava, in quando la pallina pur colpendo la torretta scivolava via senza provocare troppi danni. Una questione mai risolta !!

Negli anni '50 era possibile preparare anche piramidi più grandi e con più palline, ma la distanza di tiro aumentava. C'era quella da 10 palline con base di 3 x 3, fino ad arrivare alla gigantesca da 55 sfere con lato 6 x 6. Questa super torretta era chiamata la " La bella Pondaia" e purtroppo l'origine di questo nome si è perso nel tempo. La Bella Pondaia *l'éera un mucìin cóome chi èeter ...* ma formato da ben 55 palline! Un vero è proprio patrimonio. Si tirava al volo con accurata traiettoria balistica a parabolica da almeno 10 passi e chi colpiva prendeva tutto!

Richiedeva una certa organizzazione, perciò era allestita sempre da delle compatte bande di contrada. Il capo stava seduto per terra a gambe divaricate con la Pondaia piazzata davanti; uno della banda manteneva la fila dei giocatori allineati in fila indiana, ognuno aspettava il suo turno, poi c'erano anche gli antesignani dei boy gard che proteggevano a distanza *a/ mucìin gròos*. Infatti non di rado, dal mucchio di gente che circondava la

partita, saltava fuori un impavido di gran volata che, sburlonando e saltando, con una doppia manata tirava su quasi tutta la Pondaia e di corsa spariva fra le urla, inseguito dai boy gard inizialmente colti di sorpresa.

Circa la fragilità delle palline di terracotta a cui più sopra accennavo, Marco Giovanardi ricorda la singolare pratica truffaldina *d'inculaduura dal buciini* (*óo!! 's'ii v capiì??* dell'incollatura delle palline). Era arrivato alla raffinatezza di incollare le biglie spezzate, usando un empirico impasto di latte in polvere e acqua. Queste palline venivano sistemate delicatamente all'interno della torretta e rifilate al vincitore; era anche prevista una salutare fuga precipitosa di corsa, prima che costui mangiasse la foglia.

*

Per tenere banco o giocare era possibile organizzare delle piccole società di due o tre ragazzi. *Quàand a s sughèeva in coperatiiva* (assieme), sia per *al buciini* vinte al Parco, o anche con le figurine *a batmùrr*, la divisione delle cose si poteva fare anche *cun la còunta* (con la conta): *uun pèr tè, uun pèr mè e uun pèr la vèecia èd San Martèin ch la fèeva balèer i buratèin..* (la vecchia di San Martino che faceva ballare i burattini).

(S)picc' e spaana - È gioco molto semplice, ma con molte varianti e ricorda per alcuni aspetti il gioco della bocce.

Uno dei due giocatori lanciava una pallina bersaglio, l'altro per conquistarla doveva colpirla al volo di precisione e in modo che fra le due palline a terra non ci fosse la distanza maggiore della spanna di una mano. Più recentemente si giocava anche con il cricco. All'inizio del gioco si poteva pretendere che la biglia avversaria fosse colpita in pieno e non di striscio e allo diceva: "Niente di spazzola, *sóol èd piin!*" (solo di tiro pieno.)

Marco Giovanardi ricorda anche lui la ferrea regola "*èd primm picc'!*" All'avvio della competizione, veniva subito richiamata solennemente ad alta voce la regola "del primo picchio", che obbligava chi tirava a colpire direttamente la pallina bersaglio con la propria; non era quindi ammesso centrarla di rimbalzo o per rotolamento. In questi casi il tiro, pur raggiungendo l'obiettivo, non era convalidato. Colpire "di prima" un bersaglio così piccolo richiedeva grande maestria; questo sapiente lancio a parabola tesa può ricordare molto da vicino la bocciata al volo nel gioco delle bocce, certamente il tiro più spettacolare ed emozionante di questa disciplina.

Circa la misura della spanna, che veniva usata come "campione ufficiale" di riferimento e doveva essere concordata all'inizio del gioco, era quanto di più incerto e approssimativo possibile, con discussioni a non finire.

Bisogna fare attenzione a non confondere questo gioco con l'assonante *(s)picc' umbrighel*, un tipo di svago praticato fin dalla più lontana antichità che definisce, in forma onomatopeica, il rumore cioccante prodotto dal reciproco sbattere delle pance di due amanti appassionati, al ritmo veemente,

in un crescendo orgasmico, delle fasi finali di un sano rapporto sessuale, in particolare durante l'umidore della calura estiva padana.

**

La giMcaana - Era un percorso calibrato a serpentina da effettuarsi sul fondo incavato delle panchine del Parco. Fino a pochi anni fa al Parco c'erano delle panchine di cemento a graniglia con lo schienale, l'appoggiata dove ci si sedeva era concava e aveva 4 fori per lo scolo dell'acqua. Si mettevano 4 palline nei fori come fossero delle boe e utilizzando la curvatura della superficie della panchina si dava un calibrato cricco alla propria biglia tentando una traiettoria a **S**. Se il percorso era giusto e completo, senza toccare nulla, si guadagnavano le 4 palline, altrimenti perdevi la tua.

Per accaparrarsi una panchina di pregio (le più vicine al bar che fu costruito alla fine degli anni '60, dove oggi c'è il ristorante), si doveva pranzare in fretta e poi bisognava arrivare all'una e venti. Si poteva anche cercare di comprarla o affittarla. Naturalmente si pagava in **vetre**.

**

La panchina - Si utilizzavano sempre gli arredi del Parco appena descritti; si metteva la pallina in palio nell'ultimo foro e dall'altra parte il giocatore doveva tirare la sua biglia e colpire il bersaglio, percorrendo il tratto concavo della panchina. Al suono del classico "ticc'" si vinceva una pallina; la difficoltà stava nel fatto che il percorso era accidentato e che i tre fori rimasti vuoti sul fondo facevano deviare la traiettoria. Se si faceva anche uscire la biglia dal foro, il premio raddoppiava. La pallina del bersaglio, a seconda dei casi e delle regole del momento, poteva essere quella piccolina da un centimetro di diametro, quella normale o anche un bulone.

**

La scaatla - Si tratta di un gioco praticato fin dagli anni '40. Si prendeva una scatola, per lo più da scarpe, sul lato lungo sul bordo si praticavano delle piccole aperture rettangolari di varia dimensione. Si appoggiava la scatola rovesciata per terra e i giocatori stando dietro alla solita riga tiravano le palline per centrare una delle aperture. Sopra ognuna di esse era scritto il numero delle palline che si vincevano; più l'apertura infilata era piccola e più il premio era alto. Talora accadeva che il buco più piccolo fosse, in perfetta malafede, troppo ... piccolo. E allora si passava alle solite contestazioni, regolate subito anche fisicamente per vie di fatto.

**

Al scatlèin - E' la versione povera e antesignana della precedente; essa risale almeno agli anni '30. Si prendeva una scatola da scarpe, senza coperchio; sul lato più lungo, sopra nel bordo dove andava il coperchio, con le forbici si tagliavano 10 finestrelle. Alcune larghe 3 cm e alte 5. Poi si metteva per terra con le finestrelle sul davanti, numerate da 1 a 10, si

contavano tre o quattro passi poi cominciava il gioco. I ragazzini di munivano di noccioli di ciliegia chiamati *scatlèin* e da quella distanza bisognava cercare di fare entrare un nocciolo in una delle apposite aperture della scatola; più punti si facevano e più noccioli si vincevano. Anche allora quando qualche ragazzo finiva i noccioli veniva preso in giro con la consueta frase: " *Vè mo' lè lò ... I è andèe a gaat!*", oppure lui stesso mestamente si lamentava: " *I m àan strasèe!* (Mi hanno stracciato!)".

**

La bisca - Al Parco colui che teneva il banco disegnava sul terreno una ampio rettangolo; al suo interno si ricavano poi tanti quadrati e ognuno di essi aveva scritto valore da zero a cinque; talora si mettevano anche 10 o 5 lire. Il ragazzo a banco imboniva gli astanti al grido ripetuto: " *La bèela bisScaaaa!!*". Il giocatore a debita distanza, tre o quattro passi, tirava le proprie biglie e vinceva un numero di palline pari a quello scritto sulla casella. Le palline che non entravano nel rettangolo o si fermavano sui numerosi zero venivano incamerate dal banco. Se una pallina di fermava sulla riga veniva tirata di nuovo.



1960 Bambini in gara

**

La vasca del Parco - Un geniale tecnico comunale fece costruire a metà anni '60 una strana e sinuosa vasca in cemento e piastrelline azzurre a forma di **S**, lunga una ventina di metri e alta 60/70 cm. Figurarsi !! Il primo anno ci misero dei pesci rossi e ragazzini si buttavano dentro per prenderli, mentre altri bambini più piccoli giocavano pericolosamente con le barchette, sporgendosi sul bordo. Il secondo anno naturalmente restò vuota e dopo un altro paio di stagioni fu riempita di terra e foglie secche, perché i bambini non si facessero male. Si tiravano le palline più "scomaccate" da un lato verso l'altro, facendo percorrere la S a forte velocità. Chi arrivava più vicino alla parete finale opposta vinceva le altre palline in gioco.

Nel breve periodo in cui la vasca fu in funzione, si cercò di praticare qualche giochino nautico.

**

Capùrrio e/o Pampurio a seconda dei quartieri - Le palline erano messe in fila indiana. Ci si spostava di circa 5 metri. Con una pallina lanciata al volo si tentava di centrarne una della fila. Se si prendeva la prima a destra si vincevano tutte le altre, se si centrava la seconda, si vincevano da quella alla fine, e così via.

In Viale De Amicis, sul marciapiede di fronte alla Cremeria (oggi per una strana nemesi adibita in buona parte a sala scommesse) lo stesso gioco, non si sa perché, prendeva il nome di Pampurio (il Sor Pampurio di Carlo Bisi fu un famoso personaggio del Corriere dei Piccoli, nato nel 1925, che non trovava mai la casa giusta e traslocava ogni settimana).

In quel punto di Viale De Amicis il marciapiede era inclinato e, a delimitare il lato più basso, c'era una riga incisa nel cemento a tutta lunghezza. Sopra tale solco si mettevano le palline in fila (conferite in parti uguali dai vari giocatori), partendo da destra verso sinistra. Le prime erano intervallate a circa 4 cm e poi, man mano che si procedeva verso sinistra, la distanza andava aumentando fino a che non si arrivava all'ultima lontana circa una spanna ... questa era "la buciina Pampurio"! Si tirava una pallina contro il muro della casa, e questa nel ritornare (con la discesa) se colpiva una di quelle in fila, si accaparrava tutte quelle da destra in poi. Colpire l'ultima significava vincerle tutte.

Graziano Malagoli ci dà anche per questa specialità un'ulteriore descrizione con alcune varianti. Ogni giocatore poneva un ugual numero di palline a terra alla medesima distanza una dall'altra in senso orizzontale. Da una distanza pari a tanti passi quante sono le palline e secondo un ordine sorteggiato in precedenza, ogni giocatore lanciava una sua pallina o *bulòun*. Si cercava di colpire le palline a terra. Chi colpiva una pallina vinceva quella e tutte quelle che le stanno alla sua destra. **Capurrio** era, ovviamente, la prima pallina più a sinistra, cioè quella che dava diritto al premio maggiore. Ad ogni tiro ci si avvicina al bersaglio di tanti passi quante erano le palline già vinte.

**

Ticc' - E' una variante del **(s)picc' e spaana** che si giocava negli anni '80; col cricco si doveva colpire la biglia avversaria; le regole di ingaggio iniziale (cioè il piazzamento per terra prima di cominciare) erano abbastanza vaghe ed aleatorie, mentre quelle sul cricco erano molto rigide, dovendo essere teso e diretto. Oppure si tirava anche ad un bersaglio fisso: chi aveva una biglia pregiata (tipo la Dama Nera) la metteva in palio e la si doveva colpire tirando da molto distante.

**

Altra variante col cricco anni '50 – Ogni giocatore metteva in palio alcune biglie che venivano disposte a semicerchio a circa cinque centimetri l'una dall'altra. Si stabilivano solennemente le spanne di distanza da dove tirare, poi ogni giocatore doveva tentare di colpire una pallina - bersaglio dell'avversario, criccando una propria biglia. I turni per tirare erano stabiliti con un'apposita conta, eseguita la quale, si dava inizio alla sfida. Chi centrava il bersaglio vinceva la biglia colpita e poteva effettuare un altro tiro. Se il tiro era sbagliato si perdeva la pallina a vantaggio di chi teneva banco e si passava al concorrente successivo. Quando le biglie rimaste erano poche ci si poteva accordare per una distanza di tiro inferiore.

**

Queste che seguono sono forse le uniche foto esistenti del gioco delle palline al Parco, tratte da un filmato della Feste dell'Infanzia di domenica 20 settembre 1959.

Nella zona dell'attuale ristorante, dietro la giostrina, si vedono in secondo due ragazzini, uno in pantaloni corti e uno lunghi che stanno giocando con le **vetre**.

Dopo aver tirato, sembrano voler raccogliere le palline vinte.





Alcuni fotogrammi di un filmato del 20 settembre 1959
con bambini che giocano sulle giostre del Parco

0

Biglie da pista

La pista con le biglie, oggi denominata "cheecoting"



Anni '40 - pista per gare di biglie

Progettare e costruire una pista da biglie è sempre stata un'impresa epica, sia che si operasse nel cortile della casa propria o di amici, o in un mucchio di sabbia di un cantiere edile o, naturalmente, in spiaggia.

Il gioco sulla pista può avere quanti concorrenti si vuole. La gara delle biglie in cortile consiste nel costruirsi una pista o disegnarla col gesso. Poi si sceglie una biglia, la si posiziona sulla linea di partenza e con il cricco a turni si procede con i tiri ben mirati, La prima biglia che arriva in fondo alla pista, o termina i giri prestabiliti, fa vincere il suo proprietario.

Le regole sono apparentemente semplici, eppure fu proprio una disputa interpretativa sul turno di tiro che fu per me occasione di un disgusto insanabile.

Eravamo nel 1960 e la mia famiglia si era da poco trasferita in un nuova abitazione dell'INA Casa.

Quattro edifici, posti nella cosiddetta area ex Gandolfi (dal nome delle due sorelle proprietarie in origine del terreno) fra le vie Luigi Galvani e Alessandro Volta; sedici famiglie in tutto che per un certo periodo, prima di mettere le recinzioni, ebbero in comune un grande cortile.

Siccome i lavori non erano finiti, c'era ancora una bella montagnola di sabbia; così noi ragazzi pensammo di costruire una bella pista. Ma la gara durò ... poco ... pochissimo.

Per stabilire il turno di partenza non ci fu problema: si ricorse a una tradizionale conta. Ma le complicazioni sorsero subito dopo il primo turno di tiro. La maggior parte di noi era dell'idea che i turni dovessero proseguire e susseguirsi nello stesso ordine fino al termine della gara, ma Elidio Rustichelli, un ragazzino che era un po' più grande di noi, affermava con ferrea convinzione che dal secondo tiro in poi, si doveva procedere in ordine di posizione occupata in quel momento: il primo per primo, il secondo per secondo e così via fino all'ultimo per ultimo.

Il dissidio fu insanabile e verbalmente cruento.

Io presi la mia pallina e tornai a casa mia arrabbiatissimo e non giocai mai più con quei ragazzi, preferendo il Parco, dove c'erano delle regole più "certificate".

Non ho mai saputo con certezza, ormai a distanza di tanti anni, quale delle due modalità fosse quella giusta.

Le piste nei giochi in spiaggia

Una variante molto diffusa del gioco delle biglie su pista, è il gioco delle biglie su sabbia. In questo caso le biglie sono di plastica, più grandi rispetto alle tradizionali biglie di vetro e spesso al loro interno sono stampati immagini di ciclisti, auto o personaggi di animazione. Un dischetto trasparente con la foto viene collocato fra una semisfera colorata e l'altra trasparente.

Anche oggi in estate nei giochi da spiaggia, tra beach-football, beach-tennis, beach-rugby e altri beach-sport, figura anche il "cheecoting". Ci si ritrova sul bagnasciuga a far rotolare biglie colorate contenenti le immagini delle

monoposto Ferrari o McLaren. Piccoli bolidi sferici, che corrono lungo tracciati sabbiosi che riproducono fedelmente i circuiti della Formula 1. A quanto pare l'origine del "cheecoting", o almeno del suo nuovo nome, è messicana: dalle spiagge di Acapulco il gioco si è diffuso sulle lunghe spiagge californiane. Dal Pacifico la tradizione dei "Chicos", ossia dei ragazzini messicani, è arrivata sulle sponde dell'Adriatico, dove però già esisteva già decenni una solida tradizione del gioco delle biglie, direi da ben più di mezzo secolo.

Nel senso che non c'era quasi nulla da inventare che già non fosse stato fatto o praticato in Italia. Le solite mode di ritorno, che ci propongono cose da sempre conosciute; si dà loro una riverniciata, confezionando loro su misura una nuova appetibilità buona per gli ... ignoranti.



Palline ciclisti anni '60/'70 per piste di sabbia

Per circa vent'anni ho frequentato la Riviera Adriatica, nella ridente località di Misano Brasile, proprio subito dopo Riccione e delle Fonti del Beato Alessio. Naturalmente fra i giochi in spiaggia c'era anche quello della pista con le biglie.

Si compravano in sacchetti a rete di plastica colorata presso i negozietti sulla via per raggiungere il mare; il prezzo era ragionevole e tutti se le potevano permettere.

E poi una volta entrati in possesso della fornitura, la dotazione non era in pericolo, perché a differenza delle **vetre**, le palle da pista non venivano messe in palio, servivano solo per correre.



Anni '60 – Sulla spiaggia di Rimini si costruisce una pista.

I giorni ideali per fare la pista erano quelli dopo una bella piovuta; la sabbia umida e marrone permetteva audaci costruzioni, curvoni mozzafiato, ponti arditi che garantivano la NON uscita della pallina, anche dopo un cricco molto potente. Le curve andavano accarezzate con sapiente effetto, dosando potenza e inclinazioni. Bisognava essere capaci di sfruttare al massimo l'effetto parabolico dei curvoni rialzati appositamente dotati di alti argini di contenimento.

Se la sabbia era bella solida e aggregata era possibile prevedere anche ponti e gallerie; se necessario si bagnava con l'acqua il materiale da costruzione per dare la maggiore consistenza possibile; il trasposto del liquido veniva effettuato utilizzando il secchiello del ragazzino più piccolo presente. Si usavano anche i bastoncini da BIF, come strutture portanti, soprattutto all'ingresso dei tunnel.



Circuito su sabbia con un ardito ponte

Il tracciato della pista doveva essere il più complicato possibile.

Se uno usciva dal tracciato, perdeva il tiro e ripartiva dalla posizione precedente, compromettendo la propria prestazione. Si contava sulla propria abilità, ma anche sugli errori degli altri.

Talora era lecito e ammesso anche tagliare le curve o saltare gli ostacoli, purché la pallina nel suo atterrare si collocasse all'interno della pista. Si trattava di tiri da grande campione o testimonianze di un incommensurabile "culo".

Vinceva chi arrivava primo dopo un certo numero di giri.

A me non è mai capitato di mettere in palio le biglie, si giocava solo per vincere la corsa.

In altri ambienti invece si poteva arrivare a perdere anche la pallina preferita. Nel caso la sabbia fosse asciutta, si procedeva con una pista architettonicamente molto più essenziale e di veloce costruzione; di solito la tecnica usata per tracciare il circuito, era quella di trascinare per le gambe un ragazzo, lasciando il compito al suo posteriore di creare l'alveo necessario e stando anche attenti che lo slip non scivolasse via; dopo di ch  si provvedeva a una rifinitura veloce e si tracciava la linea di partenza con una linea trasversale.

Le palline da gara, apparse sulle spiagge a partire dagli anni '50, come gi  prima accennato erano fatte di plastica dura, una met  colorata vivacemente, mentre l'altra era trasparente. Un "santino" rotondo con la foto a colori dei pi  grandi campioni del ciclismo dell'epoca veniva collocata fra le parti prima del loro incollaggio. La misura standard era di 27 mm di diametro, ma, in un'epoca pi  recente, se ne trovano anche di 30 mm, forse pi  di figura, ma decisamente meno gestibili con il cricco.

Oggi queste biglie di plastica sono oggetto ambito di collezionismo da parte di appassionati di biciclette e di ciclismo.

La biglia pi  preziosa e rara (**la Perla Nera**) pare sia quella del grande Eddy Merckx, con la plastica nera, una tinta ritenuta rarissima, anche se non so dire in base a quali criteri.



Moderno torneo di biglie sulla spiaggia

Matteo Bocciolesi, tecnico di computer, ricorda che un'altra variante era il gioco delle biglie sui mucchi di sabbia dei muratori nei cantieri che, una volta, erano accessibili anche dai non addetti ai lavori. Le biglie erano quelle di vetro. Spesso quando una biglia era in attesa del proprio turno sotto una galleria, ed essa franava, la biglia veniva persa. Ma c'erano anche altri inconvenienti del gioco, soprattutto durante lo scavo della pista: bisognava stare attenti ai muratori scorbatici ed agli escrementi dei gatti.

Sudisti al Parco

v 25 26-10-2012

di Mauro

D'Orazi

Consulenza di Alice Ianniciello



Provincia di Avellino

Nei primi anni '60 cominciarono a frequentare il Parco i figli degli immigrati dal sud Italia e definiti in gergo dialettale, oggi politicamente scorrettissimo, ma che riporto, con un certo imbarazzo, per dovere di cronaca e per far capire meglio il clima di allora, come **maruchìn** a Carpi, **maruchèin** a Modena, oppure anche **taròun**, **taròoni** o **mandarèin**. Oggi, in presenza di ben altre immigrazioni e per non perdere l'abitudine piccolo-provinciale alla distinzione, si usa per specificare ... **maruchìn di nostèer**. In quegli anni in zona ex Bar Mercato fu coniato anche questo modo di dire: **Musica èelta, màachina bàasa, a gh è un maruchìn ch a l pàasa!**

Fu anche coniato il termine di **marucaja**, nel dopo guerra, con riferimento ai gruppi di gente meridionale che per i loro usi e costumi lasciava perplessi gli indigeni locali. E' forse uno fra gli ultimi esempi dell'uso specifico dei suffissi - **aja**. Si tratta di un neutro plurale collettivo che enfatizza il significato base del termine a cui si aggiunge. Nella generalizzazione si coglie un vago senso di negatività, dovuto alla sostanziale incomprensione tra due mondi, venuti repentinamente a contatto coi primi effetti del decollo economico di Carpi.

Ecco ad esempio una poesia del 1954 dal numero unico umoristico **La scupàza**, che dà una chiara idea dei sentimenti preoccupati e allarmati di quel tempo da parte dei carpigiani; oggi un tale testo non sarebbe pubblicabile, ma lo riporto per capire i sentimenti dell'epoca:

San Gennaro, peinsegh tè!
di anonimo (probabilmente Micin)

Una volta l'invasiòun

*a la fèva i Visigoti
o altri barbari assortiti
cun dal ghigni da marmòti.*

*I caleven zò dagli Elpi
sol per fer quelch'angheria,
un po' d'stragi, un po' d'rapini,
però dòp i andeven via!*

*I "invasor" dal dé d'incò
i desvìnen tutt d'inzò;
subit dop aver vist Cherp
ognun dis: Accà ce stò!*

*Strapianté ché in dal Carpsan
iin d'na sòca acsé scudrégna
ch'l'an desràza gnanc a pianzer
e l'è pès che la gramégna!*

*Anzi! Un ciàma "lu parente",
cl'eter l'ciàma "lu cumpare"
e pian pian as sémm ridòtt
cà sembrém... a Marechiare!*

*I se sforzen sti bé tip
d'imiter la gint carpsàna,
ma i cunfonden seinsa vler
Piedigrotta e Cantarana.*

*Un bel dé San Bernardein,
cun la luna un po' d'travers,
l'à tinté d'mandéri via,
ma l's'è acort ch'l'era teimp pers!*

*Ai carpsan chi s'arcmandéven
al ghe dgé in d'un'intervista:
"Mé, ragazz, an sò csa fer,
rivulgiv a un specialista!"*

*San Gennaro! Tè ti l'unich
ch'pòol giustér ste gran sapél,
fa l'afàri e at prumitém*

un candlòt d'un méz quintél!

*Fa turner lé dal tò pert
qui ch'in gnù in sti ultm'an,
perché in fonda, San Gennaro,
in ques tutt tò paruchian!*

*Cun al bouni o col cativi
tè persuedii d'ander via!
Digh chi toghen al dùu d'curva,
a m'arcmand... e così sia!*

Già da un po' avevano iniziato ad arrivare a Carpi attirati dal nascente BOOM della maglieria, da un lavoro stabile e dall'invidiabile clima sociale e civile delle nostre zone.

Quasi tutte queste persone, spesso intere famiglie, dopo anni anche molto difficili, si integrarono bene a Carpi e divennero e sono oggi parte viva e sostanziale del suo complesso, ma solido tessuto sociale.

Rammento l'immigrazione dall'Irpinia e il suono dei nomi delle famiglie più note e numerose cominciò a diventare consueto alle nostre orecchie: gli Ianniciello, i De Minico, i Venuta, ecc ...

I rampolli di queste articolate e ampie famiglie cominciarono subito a frequentare anche loro il Parco ... dunque nuove bande apparivano, altre si dissolvevano nel nulla. Ma il territorio di conquista era sempre quello: il Parco, un luogo dove potevano sfogare la loro grande vitalità ed energia giovanile.

Si trattava in genere di ragazzi con caratteri personali piuttosto primari e diretti, in dialetto si direbbe **sèinsa tanti vultèedi** (senza tante voltate, andando direttamente al punto).

Erano abituati subito a sistemare le questioni di territorio e di precedenze con la forza fisica, coraggio e sprezzo del pericolo, qualità di cui certamente loro non difettavano . Spesso avevano una tribolata carriera scolastica e contesti familiari difficili.

Avessero incontrato i loro feroci omologhi carpigiani ante guerra e fino ai primi anni '50, non ci sarebbe stato nessuno spazio per loro, ma invece incontrarono solo "noi", "rammolliti " dal crescente benessere economico e materiale. Ormai eravamo molto meno avvezzi a un sano e muscolare esercizio arbitrario delle nostre ragioni. Noi avevamo tutto da perdere, loro quasi nulla. Al lettore non sfuggiranno, *mutatis mutandis*, impressionanti analogie con la situazione attuale.

Tuttavia la convivenza pur difficile non era impossibile; ricordo solo qualche lite per uso improprio di bici altrui, discussioni sull'applicazione delle regole

nei vari giochi di palline e, più tardi, sui "diritti di frequentazione delle "bambine" e poi delle "ragazze"..

**

Dei tanti ragazzi meridionali assidui frequentatori del Parco ne voglio ricordare due in particolare, fra i tanti possibili, la cui conoscenza ha lasciato una traccia indelebile nella mia esperienza di vita e di frequentazione del Parco. Li richiamo alla mente con un sentimento di affetto umano, dovuto alla tragicità della loro vita; un duro destino che sembra talora malignamente prediligere e perseguire certe persone. Un "perverso gioco " della vita, che a un certo punto porta a confondere l'origine oggettiva e incolpevole delle cause di certi comportamenti, con quanto poi scaturisce dalla piena e cosciente consapevolezza personale e dall'esercizio del libero arbitrio. Erano portati a perseverare e aggravare progressivamente certe scelte socialmente negative fino a raggiungere punti tragicamente di NON ritorno.

Il passare del tempo e la morte, che tutto ridimensionano e attutiscono (è appena il caso di citare Totò "A morte 'o ssaje ched'è ? ... è una livella!"), mi consentono di addentrarmi, con tutto il rispetto possibile, in vicende dolorose e spiacevoli che andrebbero perdute per sempre.

Si tratta di due veri protagonisti di quell'epoca: **Silvano Ianniciello**, detto **Franco**, e di **Prisco Ianniciello**.

Franco era un po' più grande di me e nacque a Carpi da una delle prime famiglie di immigrati; un bel ragazzo, non troppo alto, corporatura da ginnasta, carnagione scura, fitti ricciolini, due occhi penetranti velati da un'ombra di angoscia e insoddisfazione. Aveva un passo molto caratteristico, felpato e morbido, leggermente ondulante, che stava a significare: " Sto arrivando! Sono qui ! Attenzione!"

Ottimo nuotatore, era noto per i suoi splendidi tuffi a pendolo e carpiati dalla piattaforma alta della piscina comunale di Modena (allora a Carpi non c'era ancora e poi, chissà perché, nelle piscine della nostra città è sempre stato vietato tuffarsi). Prima di buttarsi, si preparava per decine di secondi con mosse lente e studiate per assumere la posizione definitiva; quando era certo che il maggior numero possibile di persone lo stesse guardando ... finalmente si lanciava con meritata ammirazione.

Una persona inquieta, che cercò sempre di integrarsi con noi, talora anche disperatamente; ma purtroppo non riuscì mai a trovare un suo equilibrio interiore stabile.

Dario D'Incerti ed io lo conoscevamo bene, nel periodo della tarda adolescenza. Per i suoi atteggiamenti decisi, lo consideravamo con un certo rispetto.

Ci raccontava storie di vita improbabili, ma mai sentite prima, che riesaminate con gli occhi di oggi, erano quasi totalmente di fantasia. Ma allora era anche bello crederci.

Me lo ricordo come fosse adesso quando si presentò al Parco in sella a un lucido e cromato motorino da cross Mondial da 50 cc; orgoglioso e appagato del suo nuovo invidiabile *status*.



Mondial cross da 50 cc

Decantava, senza risparmio di lodi, le fantastiche doti del mezzo e noi lì in cerchio ad ascoltare a bocca aperta. Dopo un po' si seppe che si era eclissato da Carpi, senza mai aver pagato nemmeno la seconda rata del prestigioso acquisto.

Lo rivedemmo raramente, anche perché andò all'estero in Europa a cercare miglior fortuna.

Ad ogni incontro continuava a narrarci il suo repertorio di affabulatore, al quale noi, pur annuendo, facevamo fatica a credere. Si sposò ad Hannover in Germania con una tedesca di nome Regina Rinne, dalla quale ebbe un figlio: Marco.



22-10-1975 - Silvano (Franco) Janniciello e Regina Rinne sposi in Germania

La sua bellezza e prestanza latina, fecero girare la testa a una contessa bolognese, purtroppo dedita all'uso di droghe e che naturalmente lo coinvolse

nell'abisso. Franco non seppe, o non volle, più fermarsi e da lì all'alcol il passo fu breve.

Ma una triste sorte attendeva questo singolare e infelice cavaliere errante, "artista naif", disperato e intelligente; lo trovano morto in strada a Barcellona in Spagna nel 1986, avvelenato da chissà quale maledetta mistura liquida. A un fratello, quello che amava di più, toccò il triste compito di riportarlo a casa in aereo e seppellirlo nel cimitero di origine della famiglia.

Imparai la notizia in modo singolare; come funzionario del Comune il mio compito era di aprire tutta la posta. Aprii una busta del consolato spagnolo e con dolore e sorpresa trovai il certificato di morte per l'annotazione allo Stato Civile.

**

L'imprenditore e fotografo Norberto Magnani conosceva bene Franco Ianniciello, si frequentavano ed era diventato un po' il protettore della loro compagnia per difendersi da altre bande di ragazzi un po' irruente e irrispettose.

Un pomeriggio Norberto arrivò in Piazza con il suo Vespone, Franco gli chiese se poteva prestarglielo per una faccenda urgente. "Non c'è problema! - rispose Norberto - Però tieni anche il mio giubbotto perché c'è freddo."

Franco prese scooter e giubbotto e partì; se non ché nella tasca interna dell'indumento, Norberto aveva lasciato consapevolmente una non trascurabile mazzetta di banconote nel tascone interno.

Dopo un'oretta Franco tornò e nel restituire quanto gli aveva prestato, abbracciò Norberto e gli disse con commozione: "Ho trovato i soldi e ho capito che ti sei fidato di me! Questa cosa per me è una prova di fiducia importantissima. Non lo scorderò mai!"

Negli anni successivi Franco sparì da Carpi e intraprese la sua complessa e arrischiata strada di vita; per Norberto fu una grande sorpresa rivederlo, dopo un bel po' di tempo, in piazza a Carpi esibirsi in un gruppo di giocolieri e saltimbanchi.

**

L'altro personaggio per vari aspetti eccezionale fu Prisco Ianniciello, forse lontano cugino del precedente. Un fisico robusto e muscoloso, capelli scuri e mossi con un ciuffo arruffato sulla fronte; il naso un po' aquilino, la mascella decisa e squadrata; due occhi scuri e fiammeggianti di cui non era possibile sostenere lo sguardo.

D'estate frequentava il Parco, un capo popolo sempre con atteggiamenti esuberanti e senza regole. Spesso quando lo vedevamo arrivare facevamo su roba e palline per evitare pericolosi confronti. Infatti sfidarlo sarebbe stato un atto suicida ed io e tanti altri preferivamo prudentemente e preventivamente

lasciare campo libero, spostandoci in zone più lontane ... a distanza di sicurezza.

Ogni tanto appariva al Parco, o anche presso il pratino di via Hans Semper, dietro al vecchio macello - cremeria, armato di carte da gioco ed insisteva con tutti i presenti perchè si giocasse con lui. Ma in pochi avevano voglia di affrontare la sua foga, la sua abilità e di perdere le 10 o 20 lire, posta che subito proponeva, in evidente bella vista, prima di iniziare. Poi se ne andava e spariva per giorni, ... per ripresentarsi allo stesso modo.

Mai avremmo pensato o previsto che invece in lui era ben presente un prezioso e eccezionale talento ... quello della musica. Quasi da autodidatta si mise a suonare con perizia e passione la tromba e il sassofono. Prese parte a continue tournèe su prestigiose navi da crociera. Fu anche componente occasionale del complesso che accompagnava Toto Cotugno e che si chiamava Toto e i Tati nella seconda metà degli anni '60.



Un sassofono



e un disco

45 giri di Toto e i Tati

Poi si trasferì a Torino a fare l'imbianchino. Ma anche per lui c'era un tragico destino ad aspettarlo. Verso i 40 anni nella sua testa qualcosa cominciò a non funzionare a dovere. Smise di girare e poi anche di suonare.

Passò gli ultimi anni a Carpi, dove svolgeva ancora saltuari lavori da imbianchino, arrotondando all'occorrenza; non era difficile vederlo pedalare con fatica su una scassatissima bici da donna per le strade del centro, sempre più tragica ombra di se stesso. Una sera d'estate del '93 era fermo davanti al Mattatoio (Via Rodolfo Pio) e mi attentai a chiedergli: "Prisco ti ricordi quando eravamo al Parco: i giochi, le palline, le liti ...?" "Lui, con gli occhi persi nel vuoto, picchiandosi più volte col palmo della mano destra sulla fronte, mi rispose: "Io non mi ricordo niente ... la mia testa ha cancellato tutto ... tutto !!! Non so più nemmeno suonare !!!" Il tono era certamente triste, ma dava anche l'idea di una liberazione (finalmente) da dolori e tormenti di un passato che egli preferiva dimenticare dietro una coltre di oblio, per vivere un presente certamente vuoto, ma privo di sofferenza.

Lo guardai sorpreso e attonito, incapace di proferire una frase di replica minimamente sensata, al di là di un mio muto accenno del capo di pura circostanza. Il breve colloqui finì così e mi allontanai cupo e angosciato.

Qualche anno dopo, nel 2002, Prisco lasciò il mondo silenziosamente e da solo; lo trovarono a letto esanime, insalutato ospite di un mondo che non era più suo da tempo.

Ecco in conclusione come lo ricordò Gianfranco Imbeni su Voce di Carpi in una sua efficace nota del 25 settembre 2002:

"PRISCO IANNICIELLO

Non è vero, come ha scritto frettolosamente un quotidiano locale, che Prisco Ianniciello "amava suonare la chitarra", neanche nella giovinezza si era mai concesso a piacevolzze da compagni de la chanson, quelli che esprimono sensazioni e che trasmettono emozioni. Quando suonava vibrava come le labbra al bocchino della tromba (il suo strumento principe) ed era una sonorità virginale. Suoni gratuiti, necessari, com'è della vera musica, un po' Miles Davies e un po' Gerry Mulligan, per intenderci. Fraseggi limpidi e liberi in un fluire di "legati", consoni alla sua indole, più ricorrenti rispetto agli "staccati" tipici invece di chi vuole colpire la fantasia. Fantastico lo era fin troppo del suo, e sapiente di tecniche, altro che l'autodidatta che si diletta o vuole stupire!



Intorno ai trent'anni qualcosa lo distolse dalla sua tromba (e dalla tastiera del pianoforte che percorreva da virtuoso): non un "incidente", come anche è stato scritto, e forse nemmeno una cupa delusione amorosa. Da allora Prisco continuò fino ai 50 anni ad accompagnare in silenzio i suoi blues interiori, trascinando per mano la bicicletta, il passo elastico ritmante, lo sguardo celeste facile ad aprirsi a un sorriso disarmato, specie se qualcuno lo incitava a riprendere a suonare. Come per dire: "Che senso ha fare musica in una città come questa?!".

****0****

Anche lo scrittore Carlo Alberto Parmeggiani ricorda bene Prisco. Con lui ebbe una bella scazzottata che finì fortunatamente in favore del Parmeggiani; dopo diventarono addirittura buoni amici, tanto che da essere citato alla veloce nel suo romanzo "La vera storia di Leon Pantà".

Jeux des cartes al Parco

Il Cotecchio

Il Parco non significava solo "palline", ma anche tante altre cose.

Ad esempio si imparava anche a giocare davvero a carte; lasciati il rubamazzo e la briscola in due con la nonna o la zia, per altro utilissime e indispensabili pratiche propedeutiche, si poteva cominciare a entrare nel "serio" mondo del tresette, della briscola in quattro, ma soprattutto del cotecchio, allora assolutamente nella versione col Pigugnino.

Al Parco due giocatori si mettevano a cavalcioni delle basse panchine bislunghe di cemento biancastro coi puntini neri (ancor oggi esistenti) e gli altri due di fronte ai lati lunghi, appoggiati in bilico sulla canna della bicicletta. Il gioco era molto duro e nulla veniva perdonato. Un contorno di ragazzi più giovani seguiva con attenzione e soggezione le partite dei più grandi. Le partite venivano accompagnate da un sovradimensionato contorno di parolacce e di bestemmie, ciò per dimostrare che chi giocava era già "grande". Tutti erano sempre attenti che non arrivasse il Vigile, cosa che provocava una veloce sparizione del mazzo (che altrimenti sarebbe stato subito sequestrato) e un fuggi fuggi generale. Pare fosse proibito giocare a carte, anche se all'epoca non ho mai visto girare denaro.

Al Parco le regole, a netta differenza delle altre zone, erano uguali identiche al normale cotecchio, ma con in più l'incomodo del Pigugnino (il terribile fante di spade) che deformava e modificava sostanzialmente il gioco e le sue strategie. Il fantino valeva in ogni caso due busche che erano a carico di chi lo faceva malauguratamente proprio. Tralascio i vari particolari tecnici, già affrontati a suo tempo in una apposita monografia su questo gioco.

Gran parte del tempo delle partite era impegnato nelle operazioni del dare e del non prendere la famosa carta e in più c'era sempre il pericolo costante *d'ingugnèeres al Pigugnìn* (ovvero ... l'ingugno del Pigugno da parte di chi lo aveva in mano): una umiliazione davvero drammatica, dalla quale era difficile riprendersi psicologicamente con prontezza.

Ma in generale anche quando si rifilava il famigerato fantino, con meticolosa e chirurgica precisione, al giocatore messo peggio, si provocano sentimenti di odio risentimento e vendetta.

Al Parco era anche in uso la crudele tradizione dal *cutècc' cun la scaarga* (cotecchio con la scarica). Lo sventurato che, andava da solo a 20 e che quindi perdeva per tutti, doveva pagare un duro pegno. Veniva fatto sedere a

cavallo della panchina, gli si dava in mano il mazzo mischiato e coperto. Mentre, chino, scopriva una carta alla volta alla ricerca del Pigugnino, crudelmente gli altri giocatori lo battevano a mani aperte sulla schiena, finché la carta maledetta non veniva trovata. Mi è capitato solo una volta di assistere alla sconcertante scena, avevo 13 anni, ma mi è rimasto impresso in modo indelebile nella mente. *A m viin i sgrisóor, sóol a pinsèer èggh!!* (mi vengono i brividi solo a pensarci).

Anche per questa insana pratica, **Fabiin Carretti** (*vedere nota 3*) mi ha confermato la cosa, ricordandomi che lui (ma chi lo avrebbe detto ??) era uno dei protagonisti attivi di questa feroce usanza e che spesso in tre si mettevano d'accordo per giocare tutti contro tale **Billy Dotti** per farlo arrivare a 20 punti e somministrargli la pena corporale prevista, fra i beceri e sguaiati sghignazzi dei numerosi presenti. Per prolungare la punizione qualcuno ogni tanto toglieva il fantino di spade dal mazzo ...

Il povero Billy continuò, sadicamente e in piena malafede, a essere sottoposto alla stessa punizione, anche quando seguì una parte dei ragazzi del Parco che si misero a un certo punto a frequentare, con intenzioni non proprio devozionali, l'oratorio di S. Nicolò, dotato di bigliardino, tavoli da gioco, ecc ... I buoni frati sopportarono per un po', con amore e pazienza, questi ragazzacci indisciplinati che urlavano e bestemmiavano senza timor di Dio, finché le porte si chiusero e la piccola banda si trasferì al Bar Scacco Matto, all'inizio di Via Guido Fassi.

**

Io non sono mai stato un gran giocatore da carte, non sono tagliato e quando uno lo capisce, è meglio rinunciare. Però di fronte a un'offerta di fare un partita a cotecchio non so dire di no. Infatti in questo gioco si è da soli, senza la rottura di dover rispondere a un compagno esigente e fastidiosamente critico nei tuoi confronti. Imparai a giocare al Parco a 13-14 anni e quella fu una scuola dura, ma utile in generale per la vita successiva.

Il giocatore deve dunque rispondere solo a sé stesso e chi sbaglia paga subito e pesantemente gli errori commessi. Ecco un breve riassunto e modi di dire sulle regole a Carpi e al Parco. Si gioca in quattro giocatori con le carte da briscole. Le regole sono simili a quelle del tressette, ma all'inverso; infatti il giocatore perdente è quello che realizza più punti. Lo scopo del gioco è quello di non prendere, ma si ha l'obbligo di rispondere al segno giocato. In ogni caso si deve effettuare però almeno una presa, altrimenti si è perdenti. A volte si possono creare tacite alleanze tra due giocatori per non permettere agli altri due giocatori di **coprire. facendo almeno una mano**; in questo caso, il punteggio vale doppio. Si può verificare il raro caso di un giocatore che riesce a non permettere nessuna presa agli avversari; il punteggio viene triplicato per i perdenti. Le carte hanno un loro punteggio: gli assi valgono tre e le figure uno, chi fa l'ultima mano si fa carico di tre punti aggiuntivi.

In ogni partita i punti in ballo sono 35 (32 +3). Fino a 14 punti si paga una busca, fino a 17 = due, fino a 20 = tre, fino a 23 = 4, fino a 25 = 5; dopo i 26, ogni punto una busca. Terminata la partita si assegnano le busche solo a chi ha fatto più punti. I primi due che arrivano a 10 busche escono e perdono, ma se un giocatore arriva a 20 perderà solo lui. Il gioco ha tante varianti regionali e provinciali e di conseguenza tanti nomi: **traversone, busche, rovescino, matassa, vinci-perdi, ass' e mazza, alla meno, tressette a non prendere, tressette a perdere e ciapa no.**

La simbologia del gioco sta nel riuscire con abilità e fortuna a schivare i colpi e le responsabilità dell'esistenza umana.

Ma lo scopo sottile e intimo del gioco è il dileggio dell'avversario, fatto sia dagli altri giocatori, ma anche dagli spigolisti autorizzati con diritto di parola. Il dileggio scatta in varie occasioni: quando uno va venti e paga per tutti, quando uno prende su degli assi, quando uno paga molte busche in un singolo segno, ecc ... La derisione ha un esplicarsi corale e progressivo che si protrae nel tempo.

**

Il noto scrittore carpigiano **Carlo Alberto Parmeggiani** ritiene invece, con autorevole parere, che il cotecchio, fra i veri giocatori, debba essere considerato il "gioco delle carogne, ovvero *dal tróoi*, per cui ci vogliono delle autentiche e ferrate doti in questo senso. Infatti basta poco per cambiare di nascosto un'alleanza e dare addosso a chi è messo male in arnese, anche se è l'amico con il quale vai a donne, oppure in gita. Il cotecchio è sì, il gioco del dileggio, ma soprattutto è il gioco che genera un diabolico prestigio e stabilisce una gerarchia fra conoscenti o amici. Infatti il "tradito", il perdente, anche se bravo, e che magari fino a poco prima aveva goduto di rispetto e di alleanze sottaciute dai più pavidì e meno capaci, spesso e volentieri si allontana umiliato, da sconfitto, dai tavoli da gioco per giorni, se non per dei mesi interi. Parmeggiani ama ricordare, con grande soddisfazione, che quando mandò a venti il più grande giocatore che egli abbia conosciuto (Franco Benzi, lo zio di Tito Ligabue, che in terza mano sapeva già chi aveva certe carte in mano): per la vergogna, il poveretto si rifugiò a San Remo per tutta l'estate, tornando poi a coda bassa a settembre inoltrato, deciso a fargliela pagare in ogni modo.

Il vero gioco, per i veri giocatori, dunque non consiste nel salvarsi dai "colpi e dalle responsabilità dell'esistenza umana", bensì nell'imporre la propria supremazia e il proprio prestigio sugli altri e soprattutto sul destino. Ciò anche quando questo non metta in mano che delle brutte carte per la vita. E' filosofia e ferrea matematica applicata, dove una sola momentanea distrazione è sufficiente per perdere il controllo delle giocate altrui e scatenare un tracollo emozionale. Tracollo di cui gli altri, i più avveduti, i più bravi, i più carogna, ne approfittano in meno che non si dica. Questo avviene

anche correndo magari a volte il rischio, come talora è capitato, di uscir fuori a far cazzotti. Chi gioca invece solo per salvarsi, lo fa per passatempo ed è spesso definito ironicamente "estroso", poiché dimostra di non capire il gioco, facendo giocate illogiche, se non addirittura strampalate. Ma tanto, dopo qualche "raggio", se costui non è cacciato via in malo modo, lui stesso si alzerà da solo e tornerà a casa, come se fosse andato al cine.

**

Ma ecco alcune delle frasi tipiche carpigiane che caratterizzano il gioco dal *cutècc'* (... o anche *cutègg'* come ci informa **Franco Bizzocoli**, rivelandoci la pronuncia arcaica in dialetto "intra moenia" ... dell'antico borgo fra le mura):

Cuacèer = coprire. Bisogna fare almeno una mano (*fèer 'na maan*). Se non si copre, si paga una busca, se i giocatori sono due, i punti sono altrettanti, fino al caso massimo e rarissimo dove un singolo giocatore fa cappotto.

Forse al Bar Mercato di Via Alghisi, si urlava .. "Te vèe pò a cuacèer da l'Adéele!" ... "Vai poi a coprire dall'Adele!" . Era una frase ricorrente, con un palese significato di pratica sessuale, essendo questa Adele una nota e frequentata signora mercenaria di Modena, quando uno, nonostante gli sforzi non riusciva a fare una mano.

Oppure "Te vèe pò a cuacèer sòtt al pòordegh èd Borghnóov" cioè in Corso Fanti dove c'è il Vescovado.

Andèer a liss = andare liscio, un termine derivato e preso a prestito dalla briscola. Qui lo si può usare per il gioco di una carta bassa; se lo si fa poi in modo reiterato *a s fa al sóogh dla lisòuna* = si fa il gioco della "lisciona". Ma espressione più corretta è *tirèer al sóogh* = tirare il gioco, cioè non si prende per diverse mani, in modo da far giocare gli avversari, sperando che le carte girino bene. Si tratta di una tattica furbastra e rischiosa; se le cose andranno male, si pagheranno parecchi punti.

Fèer sóogh = Fare gioco. Quando un giocatore ha delle brutte carte alte, tenta da solo o in tacita compagnia di non far coprire almeno un avversario, che in tal caso pagherà almeno uno.

Quando hanno già coperto in tre, ed uno di questi cerca di far gioco e di non far coprire il quarto, gli altri due devono tenere ben presente che: "A gh è 'na règola: a n s dà mià 'na maan a fèer sóogh pèr uur" = C'è un'altra regola importante ed è quella che quando si fa gioco bisogna sempre tentare di non far coprire due giocatori, facendo loro pagare ben due busche. Se invece solo uno non copre, certamente uno degli altri tre si sarà schivato almeno tre busche di mazzo.

Aas èd travèers = Asso di traverso. Sadica pratica di smollare un asso al poveretto che ha giocato per primo una carta di un seme a cui si è secchi. Di solito la mazzata viene accompagnata da una falsa e melliflua costernazione: "óo, a m indespièés!"

Quando uno cerca di coprire con un asso, lanciandolo in apertura di mano, e semmai un altro ha il tre o il due secco, e quindi è costretto a prendere e farsi quindi l'asso (cosa sempre massimamente indigesta) gli dice, a mò di sfida e di consolazione personale: "*èt cuàac' pò con 'na chèerta più éelta!*" = copri poi con una carta più alta - e quell'altro gli risponderà: "*Mò tèes, te gh l'avrèe sècch!*" = ma taci che ce lo avrai secco, il due o il tre (intuendo naturalmente la verità).

Sughèer 'na dèecima = giocare una carta decima. Dopo un paio di giri con lo stesso seme restano su almeno un paio di carte di quel tipo. Chi le gioca tenta di mettere in difficoltà un avversario, ma se nessuno prende, perché ha sbagliato i calcoli, saranno guai seri per il provocatore.

La "decima franca" è una carta che non può essere presa dagli avversari, perché è l'unica rimasta in gioco di quel seme e nel caso di brutte carte, la sua presenza rende il possessore molto inquieto.

Il colpo della cento pistole - giocata suprema in danno altrui. Si tratta di un'ironica citazione dumasiana dal romanzo I tre moschettieri " Io mi avvicinai a lui, e siccome vidi che offriva cento pistole per un sauro ... ebbi perduto il mio cavallo con nove punti contro dieci (pensate che colpo!) ". La frase viene pronunciata con grande e sadico piacere, quando uno sprovvisto giocatore, verso la fine della partita, cala una "decima franca" e si becca tre assi di traverso, perché tutti sono secchi a quel seme. Se si verifica questo drammatico episodio, lo sbeffeggio sarà molto pesante con frasi del tipo: "*óo, t'èe ciapèe trii aas a cavàal a la schiina o ind al gruggn!*" = Hai preso tre assi sulla schiena o sul grugno.

Alla fine degli anni '80, ai tempi d'oro del Caffè Teatro gestito da Vittorio, Giancarlo Tartari, detto Taras, ma anche Delòon o Delone per la sua avvenenza, nel gioco cotecchio era la vittima designata e costante di ogni partita: tutti gli assi e le decime erano suoi. Da ciò nacque questa frase ironica: "*Dio al s sèelva da la siilta e dal tròun e dal dèecimi èd Delòon!*" = Dio ci salvi dalle saette e dal tuono e dalle decime destinate a Delone.

Ciàapa e tóorna = Prendi la mano e torna a giocare lo stesso seme. Regola aurea del cotecchio. In tal modo si cerca di rimanere secchi a un gioco o di non farsi tornare in mano con una decima.

Èsser sècch a un sóogh = essere secchi a un seme. Situazione molto favorevole che consente di scaricare di traverso sugli altri, assi o altre carte pericolose.

Guèerda che t ii andèe a Nóov = Guarda che sei andato a nove busche. Al ché lo sfortunato giocatore, con finta e stizzita sicumera, risponde con prontezza: "*A n gh è probléema !! DALCERO, al gh è stèe taant aan a Nóov!*" = Non c'è nessun problema, tale DalCero (un residente immigrato nel vicino comune dal sud) c'è rimasto tanti anni a Novi di Modena!". Nel senso che gli

altri giocatori non si illudano, prima di andare a 10 e perdere .. deve ancora passare un bel po' di tempo.

Dòop Nóov a gh è la Móoia = dopo Novi c'è Moglia. Una frase a doppio senso che in partita deve essere interpretata che quando si è arrivati a nove punti, la successiva e decima busca metterà lo sfortunato o incapace giocatore a mollo (*a móoi*) nella acqua.

*

"Maagna, bèvv e tèés e vâ a ciamèer Malavèés!" Mangia, bevi e taci e va a chiamare Malavasi.

È una frase usata per far tacere qualcuno e indurlo finalmente a compiere un atto, ad esempio un bambino che continua a parlare anche col piatto pronto davanti e non si decide a mangiare

Malavèés ... s la vâ bèin l è un chèés! Malavasi ... se va bene è un caso.

Il Parmeggiani ci aiuta a risolvere il "mistero" di questi modi di dire legati al cognome Malavasi; nei suoi ricordi giovanili di giocatore di cotecchio con persone molto più anziane di lui, Malavèés veniva spesso citato nella locuzione: **"Ormai t i andèe da Malavèés!"** Questo succedeva durante una partita durante la quale un giocatore era ormai sul punto di andare fuori a 10 o, peggio, a 20 busche.

Si intendeva significare che per lui la partita era ormai finita, essendo stato, ***Malavèés***, a loro dire, un antico personaggio carpigiano (1800 ??) che di mestiere faceva al ***busèer***, ossia il fossaiolo, il becchino al cimitero di Carpi.

*

Quando uno è già fuori (10 e passa punti) e due sono a 9, lì lì per uscire, il quarto giocatore potrà fare il furbo e prendere in giro gli avversari: *Duu a Nóov e uun a la Móoia*. Ovvero due a Novi di Modena e uno alla Moglia (cioè già nell'acqua, col culo bagnato). La battuta ... davvero notevole ... di origine ottocentesca era sempre citata dell'indimenticabile **Mauro Prandi** (elegante e spietato giocatore) e voleva tracciare un immaginario itinerario, dai riscontri però ben reali, da Carpi al Po. A piacere ... sullo stesso tono ci si può sbizzarrire e aggiungere ... *Tii a la Zanzara*, ristorante prima di Novi, *al Puunt dla Préeda*, per chi viaggia sulle 7/8 busche; mentre chi arriva a 20 busche, pagando per tutti, si indica, superata *la Móoia*, il mesto arrivo a S. Benedetto Po, con relativa immersione completa e infamante nell'acqua non certo profumata del Grande Fiume.

Un'altra bella e tagliente frase ad effetto che si indirizza al disgraziato perdente da parte di uno della combriccola, ma assente al momento della disfatta e al quale è stata prontamente comunicata la lieta notizia, anche tramite cellulare, è questa:

"Óo, a iò sintii che su a la Sèera a tiira di bée vèint! A gh è da tgnires stricch!" (Oooh, ho sentito che su a Serramazzoni tirano dei bei venti - 20- ! C'è da tenersi ben stretti). Pur colto di sorpresa, prontamente lo sciagurato

risponde ... minaccioso e assetato di rivalsa: " *Stà atèinti ... ch a n gh ò mià la memòria cuurta!*" (Stai attento che non ho la memoria corta e prima o poi avrò la mia crudele vendetta!).

Nel caso vincano partita dei giocatori non reputati particolarmente abili, a scapito di personaggio esperti e blasonati, questi ultimi masticheranno molto amaro (per lesa maestà) e noteranno acidamente: " *L'aaqua la va a la Sèera!*" (l'acqua, contro natura gravitazionale, va dalla pianura a Serramazzone che è in collina!)

Andèer a déés = andare a 10. Quindi perdere la partita.

Andèer a vèint = andare a 20. Queste eventualità è davvero il massimo della ignominia. Significa essere l'unico a perdere per tutti. Il dramma per lo sventurato è davvero grande. La notizia farà subito il giro della sala. Chiunque entrerà successivamente nel bar o nel luogo della partita, verrà immediatamente informato del grave fatto, rigirando il dito nella piaga: *Óo incóo Giig I è andèe a vèint !* = Ohh oggi Gigi è andato a 20. *E sò d cal gnòoch e a tóor èl pèr al cuul* = e giù di quel gnocco per prenderlo in giro. Il fatto, soprattutto se *al sugadóor I è uun d ghiggnà* = cioè reputato un gran giocatore, resterà per giorni nella memoria e non mancherà chi alla prima occasione gli urlerà: *Mò tèés tè che I èeter dè t ii andèe a vèint!* = Ma taci, proprio tu che l'altro giorno sei andato a 20.

Si può ricordare una scenetta che spesso si ripeteva nei caffè del centro e della piazzetta, fino agli anni '80, durante il gioco del cotecchio, allorquando un giocatore, chiamiamolo Mario, faceva una giocata delle più balzane e chi ci capitava sotto, Carlo, reagiva in questo modo:

Carlo: *Tè te n sèe gniint ... T ii 'n ignoràant!*

Mario: *A nn ofènder mià... Ignoràant te I vèe po' a diir a tò surèela!*

Carlo: *Óo, mòRRo ... Mè a n t ò mià oféés ... A n t ò mià ditt t ii un cretèin!...*
A t ò sóol ditt t ii 'n ignoràant ... ch a vóol diir che "Sei uno che ignora"...

E in quel modo si ristabiliva una pace armata al tavolo dei giocatori.

Il noto Mauro Prandi, raffinato giocatore di cotecchio, quando aveva a che fare con un tavolo di avversari non ritenuti particolarmente valenti, così sentenziava: " *A gh è piú pèss che aaqua!*" (Ci sono più pesci che acqua, ne senso che è facilissimo gettare la rete o l'amo e fare una ottima pesca).

Può disgraziatamente capitare a cotecchio di sbagliare clamorosamente una giocata o di rifiutate, pur avendo il seme in mano (peccato massimo). Lo sventurato si può giustificare: " *A gh iiva 'na chèerta frudèeda!*" cioè .. avevo una carta foderata, nascosta e appiccaticcia perfettamente sotto un'altra e quindi ... invisibile.

L'ineffabile e permaloso Mauro Prandi, già sopra ricordato, dopo aver sapientemente manovrato le carte, alla 6^a mano calava la "decima tremenda"; uno dei giocatori buttava con disappunto sul tavolo tutte le carte

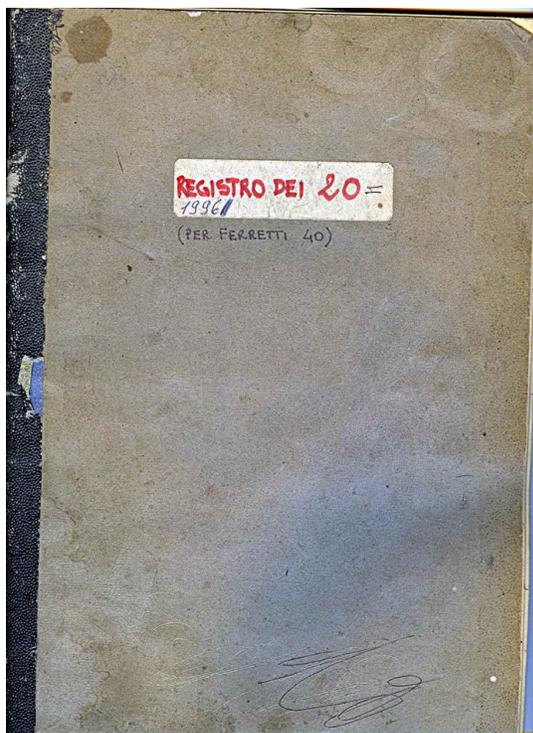
che aveva ancora in mano e prendeva su tutto con aria mesta. Al ch  il nostro Mauro infieriva: "Plucc' ... la ran ina ind al palp cc!" (... la ranina nel pantano!)

**

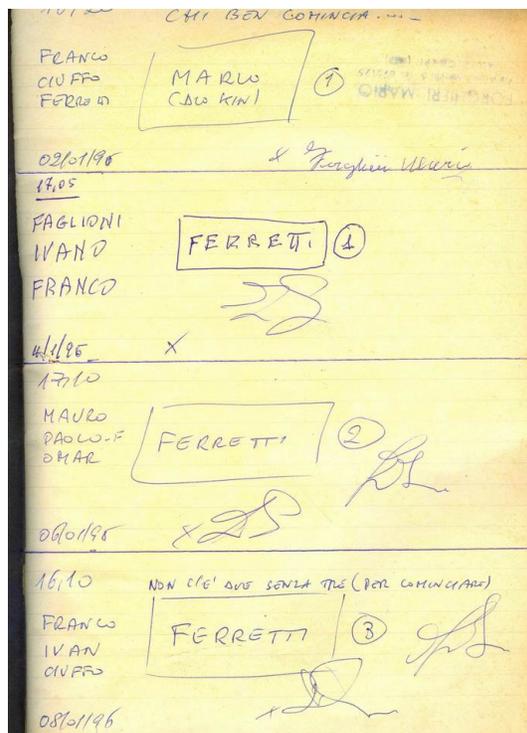
Nota storica, testimoniata da **Attilio Sacchetti**: negli anni '70 nella sede del Club del Corso di Carpi era presente un grosso campanello di bronzo del diametro di 8 centimetri (scartato in chiesa per l'avvento delle Messe post conciliari); il barista avvisava con rigorose scampanellate quando uno sfortunato o incapace *sugad or* era andato a 20 punti: provocando uno sbeffeggio generale.

Franco Bizzoccoli ricorda per  che tale usanza fu ereditata dal *caf  ustari * "Garibaldi" in Piazzetta. Un locale che fu a lungo il pi  vecchio di Carpi. Nei primi del '900 il ritrovo fu dotato, per lo stesso scopo, di un apposito campanello, regalato da don Bertani *dla c esa dal Crisst* al gestore *Gigli  Car obi*. In altri locali, in mancanza, si picchiava rumorosamente sui bicchieri. In altre conventicole venivano, ma anche oggi vengono, tenuti specifici diari giornalieri, redatti con minuziosa cura su appositi registri o quaderni con annotati i vincitori delle Maglie Nere.

Ecco le foto eccezionali del "Registro Nero dei 20 punti" usato nella bottega di Tito Ligabue di Viale Carducci negli anni dal 1996 al 1998 e tenuto con certissima cura da Carlo Alberto Parmeggiani.



**



Un giocatore di grande capacità come **Fabiin Carretti** (vedere nota 3) mi racconta, in confidenza, di avere l'abilità di ricordare e contare a mente le carte giocate e i punti nei mazzi di ogni giocatore, via via che le mani si dipanano. Ciò consentente di calcolare e calare con precisione i semi e le decime, cose fondamentali per non pagare o quanto meno pagare il meno possibile. Con la situazione sempre sotto controllo e con un appropriato smistamento degli assi e delle figure, l'astuto personaggio tenta sempre, quando è possibile, di far raggiungere lo stesso punteggio a due o tre avversari in modo che paghino, come da regola, doppio o triplo.

**

Conclusioni sul cotecchio

Il gioco del cotecchio e in particolare del Pigugno serve in particolare se hai una persona con cui vuoi disgustarti. Un amico mi ha raccontato che un'estate coinvolse il padre e dei vicini di casa a giocare a Pigugno; giocarono parecchio e *sèinsa remisìoun*. Un giorno, dopo l'ennesima partita finita *ad aas èd travèers*, uno dei vicini sentenziò: "*St'èetra vòlta a sugòmm po' cun i curtée piantèe insimma a la tèevla ... !*"... "Quest'altra volta giochiamo poi coi coltelli piantati sul tavolo !" ...

Scherzava o diceva sul serio ???

0

La Briscola

La mia carissima zia materna Valentina Compagnoni (che tirò su *mè e al mè fradlèin* - io e il mio fratellino - mentre i miei andavano entrambi a lavorare e alla quale va il mio grato e commosso ricordo) mi insegnò a giocare a briscola in due a 5-6 anni, un passo successivo al semplice rubamazzo imparato un paio d'anni prima. Il fatto di imparare regole e strategie in ambito familiare fin da piccoli è fondamentale per capire come ci si deve comportare e un anziano parente è sempre un ottimo e premuroso maestro. Successivamente mi dedicai a partitine con i miei piccoli amichetti, ma come al solito il terreno di gioco vero e duro arrivò con la frequentazione del Parco e delle sue scomode panchine; lunghe ore di pratica d'estate, sotto le generose ombre degli alti ippocastani, fra un crocchio urlante di giocatori e spigolisti. Eravamo lentamente cresciuti, senza che ce ne fossimo troppo accorti, ormai adolescenti pieni ... le palline cominciavano a non essere più al centro dei nostri interessi. Si giocava un po' a cotecchio e un po' a briscola. I due che perdevano nel primo incontro, facevano coppia contro gli altri due, nella successiva partita a briscola: *i sfighèe còuntra i brèev* (gli sfortunati contro i bravi). Si cercava la rivalsa, la rivincita per sanare il disonore subito, mentre gli altri cercavano la conferma del dominio totale, fondato su capacità, abilità e fortuna; fattore quest'ultimo importante, perchè *còuntr'al cuul, a n gh è rajiòun!!* (contro il cul non v'è ragione!!)

Il gioco della briscola in quattro o nella più complessa variante in 5 (briscola chiamata) con le carte piacentine racchiude un universo complesso di significati che si sono andati intrecciando alla perfezione con la nostra cultura locale e, naturalmente, con il dialetto. Al punto che le due sfere - la terminologia e la lingua del popolo - si sono perfettamente sovrapposte, sicché la briscola è divenuta un "gioco dialettale" per eccellenza, fucina di espressioni, vocaboli, modi di dire che hanno travestito i ruoli e le combinazioni imposti dalle regole, attingendo per lo più ai codici della sessualità, dei misteriosi significati dei numeri, dell'inganno e della dissimulazione.

Non c'è da meravigliarsi, dunque, che alcune espressioni fossero e siano decisamente crude o politicamente scorrette. Sono solo la sublimazione dell'aggressività insita nella lotta tra chi alla fine deve vincere e chi per forza deve perdere.. Non è un caso che il verbo più significativo della briscola, quello che esprime il trionfo accompagnato dal forte sbattere della mano con la carta vincente, sia *strusèer*. Significa "strozzare", ma a briscola non si è mai sentito di qualcuno realmente "strozzato". O, almeno, non ci risulta.

**

Sóoga un caaregh = gioca un carico da 10 o 11 punti.

Un caaregh muntanèer = carico montanaro cioè un carico che via via aumenta di peso; quando in una mano si giocano alcune figure (fantini, cavalli o re) e la loro somma arriva (o quasi) a fare il punteggio di un carico. E' una mano che dispiace molto lasciare agli avversari.

Al gh à un caaregh addòs = Ha un carico addosso; quando un giocatore ha un carico che non riesce a girare al compagno; ciò può comportare la sconfitta nelle partite più tirate.

La manòn = Ironica definizione di una mano quasi sempre decisiva, dove vengono giocati tre o più carichi. Deriva dalle omonime opere Manon Lescaut di Giacomo Puccini, Jules Massenet e/o Daniel Auber; dubito che i giocatori conoscano anche solo la prima, figurarsi le altre due ...

Andèer (a) liss = Andare liscio giocando una *flinnga* da zero punti.

Fèer al sóogh dla lisòuna = Fare il gioco della "lisciona", cioè andare a liscio per diverse mani in modo da far giocare l' avversario, o perchè si difetta di briscole e non si può fare altro, o perchè, astutamente *a s tiira 'na traapla* = si tende un trappolone agli avversari. Una tattica rischiosa che si usa anche per il cotecchio.

Strusèer = Strozzare; quando si gioca il carico dello stesso seme della prima giocata della man, senza uso di briscole.

Strusèer a la mutta = quando la giocata viene eseguita e vinta senza proferire parola; è un vero schiaffo agli avversari. A chi fa questa giocata *a gh ridd aanch al cuul* = gli ride anche il culo.

Liss ch a stròos = Liscio che strozzo ... si ordina al compagno che gioca per secondo, quando si è ultimi nella mano.

Èsser sòtta stròos = essere sotto strozzo, quando c'è il pericolo che un avversario giochi un carico dello stesso seme della prima carta giocata nella mano; a tale timore si risponde calando *un brisculèin*. La frase viene usata anche nella vita normale per indicare una situazione nella quale una persona non può agire serenamente e in libertà, in quando si avverte un imminente pericolo a cui assolutamente occorre far fronte con atti preventivi.

Sughèer pèr al capòot = Giocare per il cappotto; partita particolarmente ambita e sperata che porta far sì che la coppia riesca a fare tutte le otto mani e i 120 punti con scorno dei tre rivali. La posta diventa doppia.

Ciamèer = Chiamare la futura possibile briscola in base alle carte che si hanno in mano.

Si può passare o chiamarne una più bassa; dopo il due si impostano anche i punti: *A ciàam al duu cun 62, 63, 64, ecc ... puunt*.

Ciamèer(e)s in maan = Chiamarsi in mano; altra ambitissima giocata dove il fortunato ha carte talmente belle che non ha bisogno del compagno e così avrà ben 4 rivali; questa giocata, soprattutto se come da regola fosse fatta in silenzio, provoca forte disorientamento e servirebbero diverse mani prima di capire cosa stia succedendo.

Tastèer in bòcca = tastare in bocca quando si gioca una carta sotto strozzo di piccolo-medio valore, per vedere se l'avversario ha carichi o briscola e osa giocarli.

Fèer ssantùn = servono 61 punti per la vittoria. Finire a 59 punti invece significa *andèer ind al buus di caiòun* = andare nel buco dei coglioni. O anche *al puunt dal caiòun* = il punto del coglione, quello che manca per la vittoria.

La primma l'é di caiòun! = la prima mano di una partita è dei coglioni, modo di canzonare chi andava subito in vantaggio.

Sempre per la prima mano c'è questa filastrocca: *Chi fa duu, armàagn futùu; chi fa trii, armàagn frii; chi fa quàater, va a teàater* = Chi fa due, resta fottuto (perde il segno), chi fa tre, resta ferito (segno difficile da aggiudicarsi), chi fa quattro va a teatro (è quindi facile che vinca). Una variante: *chi fa trii, al s lècca i dii* = chi fa tre, si lecca le dita.

Dopo una mano si può sentir contare: *Trèddes e trii dii ind al cuul ... sèddes* = 13 punti e tre dita nel culo, fanno 16. Prego notare la triviale finezza, dove *sèddes* in dialetto significa anche *cuul* – vedi la ben conosciuta frase: *tóo la ind al sèddes!* Tale numero trova spiegazione nella Smorfia napoletana e cioè ... 16 = o' culo.

*A suun òoreb! (còome un quàai) = Sono orbo! (Come una quaglia), ovvero senza briscole. Situazione deprecabile che facilmente porta alla sconfitta, se non hai un compagno *ch a t tiin su*, che ti tiene su con le sue briscole.*

Con lo stesso significato: *A suun in céesa o in Dòom = Sono in chiesa o meglio ... in Duomo (senza risorse, nelle mani della Provvidenza)*

A n gh ò gniint in maan! = Non ho niente in mano; quando si hanno della brutte carte.

Óoga 'na ròssa ! o 'na chèerta vistiida = gioca una rossa o una carta vestita; sono le figure.

Óoga la Bereniice! = Gioca la Berenice! cioè occorre giocare il due di denari.

Mètt èggh mò un brisculèin ind al cuul! significa buttare, per stringente necessità, un'inutile briscola più bassa di una già sul presente sul tavolo.

Si può anche usare il termine *fermèin*, cioè metterci un fermino, una briscola svestita che impedisce la strozzata.

Magnèer 'na brisscola = significa invece calare una briscola più grossa di una già giocata.

Quando si decide una tattica di attacco, con la giocata di briscole o carichi, si può incitare la squadra con un trascinante: *Dàai mò! Ch a gh sunòmm l'Aida!!!* con riferimento alla celeberrima marcia trionfale dell'omonima opera lirica. Oppure: *Adèesa a v fòmm cantèer "Vivere"* = una nota canzone degli anni '30.

L amiigh (usvii) èd cal dònni = l'asso di bastoni = l'amico (l'attrezzo) delle donne, per evidenti motivi; o anche al s'guravèddvi = il ripulisci vedove, anche qui ogni commento è superfluo.

La Piita o la Pitòoca = l'asso di denari = il rapace raffigurato.

Al bicéer o al campanòun = l'asso di coppe = il bicchiere.

L anslèin o l angjulèin = l'asso di spade = l'angelo con la spada.

Cun brisscola spèeda a viins i gusadóor = con briscola spade vincono quelli che hanno successo con le donne.

Cun brisscola bastòun a viins i caiòun = con briscola bastoni vincono invece i coglioni.

Con briscola coppe si ha: *la maan di puòos = la mano dei "puossi" (di coloro che sono dediti al bere smodato di vino).*

Infine *la maan di sgnóor = la mano dei signori, quando briscola denari*

A briscola a 4 può succedere che chi deve distribuire le carte (il mazziere) millanti minaccioso: *L è da quàand a suun nèe ch a n pèerd mià al mè sèggn!* = è da quando sono nato che non perdo il mio segno. Gli altri giocatori lo guarderanno con evidente commiserazione, mandandolo senza indugio... *in cal pòost = in quel posto.*

Quando le cose per una coppia si mettono davvero male, uno dei giocatori potrà dire rassegnato: *Pèers a s è pèers, èd viinser a n gh è vèers!! = Perso si è perso, di vincere non c'è verso.*

La sughèda dal cèrregh = la giocata del chierico, quando si gioca il 7, un numero che ricorda la fascia diagonale verde del diacono.

**

Chèerta

* *Aas èd brisscola*

* *Trii èd brisscola*

* *Rè èd brisscola*

* *Cavàal èd brisscola*

* *Fantèin èd brisscola*

* 7

* 7, 6, 5, 4 e 2

èd brisscola (dette **fermini**)

* *Caaregh – Aas e Trii*

non di briscola

* Assenza di briscole

Sèggan

labbra chiuse in fuori (quasi a lanciare un bacino)

lieve deformazione della bocca

occhi al cielo

alzata di una spalla

punta della lingua fuori velocemente

segno diagonale sul petto che accenna alla gambina del numero

pollice ed indice sfregati velocemente

rapida apertura delle labbra (amm! carico disponibile da mangiare)

rigonfiamento guance (quando si è impegnati – *A suun piin*)

strizzatina d'occhio o occhi chiusi.

0

Scundròola, cucùu, pòmma, taana

giocare a nascondino nel Parco

Parzialmente pubblicata su Voce di Carpi nel n 29 del 21 luglio 2011
v 30 4-2-2012

Il Parco con la sua vasta superficie e i suoi tanti alberi e cespugli era l'ideale per il gioco estivo del nascondino, ben conosciuto e praticato a Carpi in tutto il suo territorio col nome di *cucùu* o *pòmma*. Un gioco ben noto e praticato in tutta Italia con nomi diversi e leggere varianti. In questo gioco c'è piacere e il brivido dell'avventura legato all'atto di nascondersi e scomparire momentaneamente, il contatto con l'ambiente, la stimolazione di udito e vista, prontezza di riflessi e rapidità, il senso tattico e strategico nello studiare i possibili movimenti verso *la pòmma*.

Nel dialetto (per me) "classico" e fino a circa il '40, il gioco si definiva *scundròola*; ma tale termine già a partire dagli anni '60 purtroppo è stato dimenticato ed è caduto in disuso. Infatti noi lo chiamavano comunemente *cucùu*, un nome che dovrebbe derivare dall'abitudine di quest'uccello di nascondere a tratti la testa per poi riapparire; un moto ripetitivo reinterpretato nei famosi orologi svizzeri. Il bambino dietro un albero, un cespuglio o un muretto si affacciava velocemente allo scoperto con il faccino per studiare la situazione e altrettanto rapidamente si tornava ad eclissare, sperando di non essere stato notato dal cercatore.

I partecipanti si mettevano con molta gravità in cerchio per sancire le regole generali di base e gli accordi preliminari; era meglio essere molto chiari fin dall'inizio, anche perchè c'era sempre qualcuno che poi tentava di fare il furbo. Ai miei tempi erano ammessi maschi e femmine, senza alcuna distinzione e numero; anzi le ragazzine erano sveglie, furbe e belle svelte. L'area di gioco molto vasta e corrispondeva all'intero Parco delle Rimembranze.

Si sorteggia poi un partecipante al gioco per stabilire *chi dviiva stèer sòtta*; la scelta avveniva con un'apposita *còunta* a eliminazione salvifica successiva. Si usavano simpatiche e brevi filastrocche che terminavano sempre con un "*andèer fóora tòcca a tè*" e che poi si ripeteva con quelli che erano rimasti. Colui che dirigeva *la còunta* a ogni sillaba o parola breve sfiorava di seguito col dorso della mano il petto dei concorrenti in cerchio. Spesso c'era qualche imbroglietto nello scandire le ultime sillabe, pronunciate progressivamente in modo sempre più lento, talora con cadenze diverse a seconda degli interessi

(amicizie o antipatie) di colui che contava. Così, dopo vivaci proteste e contestazioni, si sentiva ripetere il finale.

Io mi ricordo questa, ma ce ne sono tante altre, spesso con piccole varianti:

"Sotto il ponte di Malacca
c'è un bambin che fa cacca.
La fa dura dura dura
Il dottore la misura,
la misura trentatre,
an - dar - fuo - ri
toc - ca - a - te."

Alla fine della strofetta, la mano si fermava sul colui o colei che l'aveva fatta franca. Il fortunato faceva un passo indietro, tirando un sospiro di sollievo, assistendo poi con curiosità al prosieguo del rito.



Stèer sòtta

"*Èsser o stèer sòtta*" era un ruolo certo non ambito e non piaceva a nessuno: infatti significava essere soli, in forte tensione, sempre sotto agguato e spesso cocentamente beffati dai vari partecipanti, anche all'ultimo secondo. Gli avversari invece giocavano di squadra e non di rado orchestravano azioni coordinate.

Se a star sotto capitava a una ragazzina, faceva il muso e se ne andava brontolando, ma consapevolmente rassegnata a mettersi, col viso rivolto all'alberone di base, con gli occhi chiusi per non vedere; se era un maschio, faceva finta di essere disinvolto e sicuro di sé.

Il cacciatore con gli avambracci e la faccia appoggiati all'albero (detto *pòmma* o anche tana), le mani davanti agli occhi, senza poter guardare le mosse degli altri, dopo avere contato (uno, due ... cento!) per il tempo concordato, ad alta voce, concludeva la litania dei numeri con il detto INAPPELLABILE: *Chi è fóora ... è fóora! Chi è dèinter ... è dèinter!* (Chi è fuori e fuori! Chi è dentro è dentro! sottinteso dal proprio nascondiglio), una sorta di "rien ne va plus". A quel punto, se non ti eri già nascosto, *t éer fritt ... eri fritto*.



C'era anche chi contava così:
*unci, dunci, trinci, quari, quarinci,
miri, miminci, ott, fant, dies ...
e chi è fóora ... è fóora
e chi è dèinter ... è déinter!*

Il tutto detto a 'na graan velocitèe, pèr catèer un quelchidùun in castaagna,
prima ch a s lughiss bèin a móod.

Oppure
*Am barabàm cicci cocò,
trée sivèttli sul comò,
che facevan all'amor
còn la fióola dal dutóor,
il dottore s'ammalò,
am barabàm cicci cocò ...
chi è fóora ... è fóora!,
chi è dèinter ... è dèinter!*



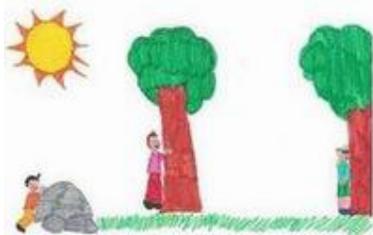
Nascondersi bene!

Non esiste in dialetto una diretta trasposizione del nome italiano del gioco (nascondino), perchè in dialetto il verbo "nascondersi" si dice *lughèeres*. Davvero arduo capirne l'ascendenza. Secondo l'esperta **Anna Maria Ori** potrebbe trattarsi di una volgarizzazione del verbo latino "locare". Esso ha molti significati, come collocare, dare in affitto, in appalto, in moglie, prestare a interesse, investire denaro. Insomma ... mettere al sicuro in loco acconcio, in qualche modo sottrarre alla vista o alla disponibilità di terzi, qualcosa o qualcuno. Chissà? Ci si può limitare a ricordare alcuni modi di dire che

contengono l'uso del misterioso verbo: *lóogh èt o mò vaa t a lughèer*, nel senso di vatti a nascondere. Frasi riferite a chi ha appena fatto una figuraccia, o è stato scoperto in gioco sporco, o più semplicemente aveva vantato grandi possibilità che non hanno retto alla prova dei fatti.

Nel *lughèeres* del *cucùu* si rivelava poi un'ampia casistica di tipi diversi di giocatori. C'era quello egoista, che, trovato un nascondiglio per sé, ne cacciava gli altri, col pretesto che facevano casino e che lo scoprivano; c'era il giocatore immaginoso, che si ficcava chinato dietro i tavoli e le sedie del baretto, fra la gente infastidita; c'era il giocatore incerto, che girava fra un albero e l'altro, senza trovare un cantuccio soddisfacente; c'era quello audace che si metteva semplicemente quasi dietro all'albero, a due passi dalla base, aspettando l'attimo fatale di distrazione del cacciatore e c'era finalmente quello sciocco che si metteva nel posto più facile e intuitivo da scoprire.

Il cercatore a sua volta si poneva con attiva prudenza, astuzia, fantasia e occhio acuto alla ricerca dei partecipanti che si erano nascosti, tenendo sempre ben in vista e a portata di mano la base.



Cucùu nel disegno di un bambino

Come è noto lo scopo del gioco era quello di toccare *la pòmma* con la mano aperta, prima del cacciatore, urlando: *Saalvis!* (di stupefacente derivazione latina ... direi). Quest'ultimo, a sua volta, dopo aver individuato un avversario, toccava *la pòmma* (detta anche *la taana*) dicendo ad alta voce il nome del ragazzo individuato e il luogo dove lo sfortunato giocatore era stato visto. Il giocatore "tanato" era prigioniero ed eliminato dal gioco attivo; ma anche colui che si salvava doveva da quel momento fare lo spettatore.



A t ò visst! Viin mò fóora!

A t ò visst: viin mò fóora! (Ti ho visto: vieni fuori!). Al primo a essere beccato toccava poi l'onere della conta e della caccia nel giro successivo. Se uno dei partecipanti, pur se scoperto nel suo nascondiglio, riusciva di corsa a

precedere e a toccare la tana prima del cercatore, strillando "Saalvis!" si mette però in salvo. E' in questa fase del gioco che si dipanavano fini strategie e si mettevano in evidenza le dote atletiche da piè veloce.

Se poi era l'ultimo a salvarsi, poteva farlo a nome di tutti dicendo "Salvi tutti!" o "Liberi tutti!" e il gioco si sarebbe poi ripetuto con lo stesso cercatore ... beffato e sbeffeggiato.

Nel Parco la superficie era vasta e una "manche" di gioco poteva durare anche mezz'ora. Epiche le corse a perdifiato, quando si veniva scoperti per raggiungere per primi l'agognata base.

Qualche volta dopo qualche sgradevole discussione, essendo un po' *tróia* già da allora, mi allontanavo in silenzio e andavo a casa, che era in via Galvani, quindi molto vicina al Parco, lasciando il cacciatore a cercarmi per un bel po' e a litigare con gli altri. E quando l'ora del pranzo si avvicinava o mentre calavano le prime ombre della sera, il meschino restava lì a girovagare con una disarmante sensazione di ... non finito.



**

Luciana Nora, da sempre appassionata studiosa di etnografia, storia e costumi carpigiani, ricorda che rispetto a questo gioco si possono delineare varie "stagioni di vita": la primissima infanzia, l'infanzia e la preadolescenza. Ecco i suoi ricordi in prima persona:

"Questi periodi li ho vissuti e ho poi potuto osservarli tutti e tre.

Non ho mai giocato al Parco, ma sempre sotto i portici; quelli di Corso Fanti e delle vie Giuseppe Rocca, Via Andrea Costa e Berengario; quando, a differenza di oggi, i portoni delle logge erano aperti e davano su piccole o grandi corti sui lati delle quali si affacciava l'ingresso alle scale che portavano a solai odorosi di legna e di forma *èd gramustèin*, a pianterreno si sviluppavano cantine, lavanderie e laboratori. Persino le porte delle abitazioni erano aperte. Non eravamo mai soli, sul marciapiede o sotto i portici, sedute su sedie basse, sostavano sempre donne che apparivano anziane e forse propriamente non lo erano, vestite di grisaglie o anche in nero integrale, un fazzoletto annodato in testa, un grembiule e stavano lì per ore impegnate ad intrecciare e a chiacchierare sommessamente. Le avresti dette assenti e invece ogni tanto alzavano la voce per richiamare qualcuno: *Fa bèin a móod che s te n al fèe briiša, stasiira al diggh a tò pèeder o a tò mèeder.*

Da piccolissima lo spazio entro cui contenere il gioco era ristretto, vi partecipavano sia maschi che femmine e si attuava in presenza di adulti che qualche volta si facevano complici. Ci si comportava un poco come struzzi: nascondendo la testa non si vedeva più né chi ci cercava, né la *pòmma* e si era convinti di non essere visti. Non c'erano inganni e ci si alternava alla conta senza tanti problemi, dato che il gioco si concludeva in breve tempo per poi riprendere e intanto però, osservando le debolezze degli altri, si affinava l'astuzia, ci si faceva più arditi e pian piano si allargava il raggio del gioco.

Direi che a partire dai sei anni, in coincidenza con l'inizio della scuola elementare, quando maschi e femmine venivano rigorosamente separati e non solo per classi, ma addirittura per padiglioni con diverso ingresso, anche nel gioco ci si ritrovava separati e se una bimba fosse stata trovata a giocare con i maschi veniva ripresa e le veniva affibbiato l'appellativo di "*mas-ciùss*" (maschiaccio). Lo spazio si allargava a tutto il portico su cui si affacciavano tantissime botteghe di artigiani, tutte aperte durante la bella stagione e tutte possibili nascondigli: Brenno il lattoniere, Giovanni *al scarpulèin*, i depositi di legna e carbone *dal Zambéeli, al curtii dla Giasèera, al fóoren dla Bice*. C'era l'osteria ***èd Romildo*** Corradi dove, tra l'altro, mentre si stava nascosti sotto il banco, si cercavano nel cestino i coperchietti delle aranciate San Pellegrino (quelli dorati con la stella rossa), ambiti ***ind al zóogh di cuerciin***, praticato quasi esclusivamente dai maschi, ma averne qualcuno poteva essere utile in qualche scambio di "*fiff*" (figurine) e potevi anche incontrare ***la Regina*** che ti regalava un pezzo di colla di baccalà fritta. Poi c'era Prandi che nessuno si sarebbe mai sognato di chiamare ***marangòun***, bensì ***restauradóor***, l'officina ***èd Paciòun, quella èd Guldòun e po' quella d Camùrr***, la ***butéega d Canùll, al scarpulèin, che al schèerpi al li giustèeva, mò al li fèeva aanch*** e dove, in una vetrinetta, c'era permanentemente allestito un piccolo presepe con statuette di bella fattura. ***La butéega dal cartulèer Forghieri, sèmmper piina d ragasóo ch i cumprèeven al bustèini èd figurèini***, quaderni, pennini: torrette, gobbetti, ***Peri, inciòoster*** e, lì, un bambino ... di più, uno di meno, non se ne accorgeva nessuno e ci si poteva imboscare per nascondersi. Appena di là dal voltone la pasticceria èd San Nicolò, dove se eri buona amica di Maurizio, figlio di Camillo il gestore, entravi facilmente nel laboratorio dal quale quasi immancabilmente uscivi con un ***scartuciin d artàai*** (ritagli di paste); subito dopo il salumiere Berra e, con sua figlia Rossella, era possibile nascondersi nel retrobottega, dove capitava di poter anche addentare e ripulire qualche osso di prosciutto.

Ciò non toglieva però che quando lo spazio del gioco era erroneamente ritenuto fuori dal controllo degli adulti (ci sono sempre state le bacchettone che andavano a riferire ai genitori) si contravvenisse volentieri alla regola

della separazione. Avevamo imparato a contare e anche a sillabare e colui che avrebbe dovuto cercare gli altri era sorteggiato con una conta:

**Sot/to il pon/te di Ve/ro/na,
c'è u/na vec/chia sco/reg/gio/na,
di sco/reg/ge ne fa tre,
a con/ta/re toc/ca pro/prio a te//.**

Mi rammento del grande, cosiddetto "casermome" di via Berengario, ex tintoria Menada del gruppo SIT. Su questo edificio si sentiva spesso ripetere: **"Tùtta ròba lasèda in ereditè da Bertées, quell che quànd al fèeva i cumissi l éera bòun éd diir che i béesi i n faan briisa la felicitè: 'L'ORO E' FANGO!' e un quelchidùun, al l iiva miss in vaaca, perchè al gh aviiva rispòost: "Bè mò alóora, s l è acsè, butt m èn mò bèin 'na sbadilèda!"**

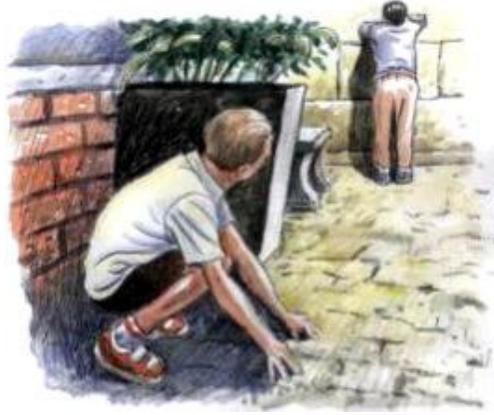
Là, nel casermone dove gli adulti erano molto affaccendati, maschi e femmine si incontravano ed era davvero uno spasso giocare a **cucùu**.

Ci si nascondeva da soli o, più spesso, in coppia: due femmine, due maschi. In coppia ci si faceva più arditi. Il mobilificio di Marchesi, la riseria Beretta (e poi Baetta), l'officina Garuti e Gualdi, la Litografica dove, come grafico, lavorava anche Guerrino Coppi, il grande magazzino di stracci di Faglioni ... L'alta ciminiera, mobili, balle, sacchi, scatoloni, rottami, assi accatastate, angoli bui, due o tre automobili, due furgoni, spesso i camion che caricavano riso, macchine da lavoro. Là eravamo veramente in tanti e il gioco aveva dei tempi lunghissimi, fino al punto che chi era addetto alla conta e alla poma e quindi a cercare i compagni, non raramente veniva aiutato specialmente da chi, avendo fatto poma, non temeva di ritrovarsi poi nel ruolo di cercatore. Si arrivava al punto di sentirsi chiamare: - Dai Luciana, vieni fuori! Sei l'ultima! Se riesci, fai poma per tutti! - Sì, perché, non per dispetto, mi capitava di perdermi ad osservare il lavoro di pennello di Guerrino, quello di Tangerini, e anche il sacchetto di francobolli che mi tenevano da una parte la figlia di Garuti e la signorina Beretta.

Poteva capitare che quando finalmente si usciva per ritornare al gioco si trovassero i compagni impegnati in qualche altro gioco.

Sei, sette, otto, nove anni e, intorno ai dieci, quando si aveva ancora tanta voglia di giocare, ma qualcosa stava cambiando, anche il giocare a **cucùu** mutava nel suo significato. Si arriva a nascondersi in coppia, non più solo femmine con femmine e maschi con maschi, ma un maschio con una femmina e là, nel nascondiglio avvenivano le prime dichiarazioni:- Vuoi essere la mia morosa?- Erano amori da preadolescenti più che platonici, entro i quali un stretta di mano durante una corsa, una carezza sui capelli, l'esporsi di uno per difendere l'altro, davano emozioni fortissime e forse irripetibili."

**



**

La poetessa **Luisa Pivetti** ricorda anche lei questo gioco: "ero una bambina di campagna, nata e cresciuta tra prati verdi e filari di alberi da frutto. Ho gioito intensamente di questo divertimento praticandolo, non al Parco o sotto i portici del centro, ma fra ragnatele e travi umidicce della vecchia "barchessa" vicina alla casa dove abitavo.

Lì, in quel luogo, zeppo di attrezzi agricoli in disuso, vivevo il piacere del nascondiglio sicuro, quasi sempre irraggiungibile dai miei compagni.

Era anche lo spazio per i primi approcci amorosi, davvero innocui, ma pregni di emozioni e trasgressione.

Da lì, si poteva sbirciare "la monta taurina", visione vietatissima ai bambini, ma proprio per questo da essi tanto desiderata".

**

In appendice a questa tematica riporto alcune citazioni e note di vario genere per ulteriori approfondimenti e proficue riflessioni.

Sempre in tema di nascondino, mi piace ricordare un'antica storia ebraica del 1700 che riempie di speciale simbolismo anche questo semplice gioco:

Quando rabbi Avraham, il figlio del grande giusto, il Magghìd di Mezritch, era un bambino, talvolta giocava con un amico a nascondino. Un giorno, il piccolo Avraham corse piangendo da suo padre. "Cosa è successo?", gli chiese questi, preoccupato. Il bimbo spiegò allora, fra i singhiozzi, che, quando era toccato a lui cercare il suo amico, nel giocare a nascondino, aveva guardato dappertutto e non si era dato pace fino a che non lo aveva trovato. Quando invece era toccato all'amico di cercarlo, era rimasto nascosto così a lungo e ... tutto per niente! Il suo amico se ne era tornato a casa, senza essersi dato neppure la pena di cercarlo per un attimo! Con immensa sorpresa del bambino, a quelle parole, anche il padre scoppiò in lacrime, unendosi al pianto del figlio! Subito questi gli chiese: "Papà, perché piangi?" Gli rispose allora il Magghìd: "Anche Dio è addolorato! Egli si nasconde, affinché gli Ebrei

Lo cerchino, e se lo facessero, certamente Lo troverebbero, ma noi ci dimentichiamo di Lui e non Lo cerchiamo!"

*

L'origine della parola "poma" non è chiarissima; sembrerebbe significare una estremità tondeggiate, parzialmente sferica da trattare con facilità con la mano: ed esempio ... la forma di un pomo (mela), il pomello del campanello, il pomo dell'ombrello, il pomolo della porta, ecc ... Siccome la base del gioco è spesso un albero, forse si fa riferimento a un grosso nodo della pianta stessa che veniva battuto a mano aperta rispettivamente per far prigionieri o liberarsi.

In dialetto carpigiano si sente spesso utilizzare, accompagnata da un profondo respiro, la frase *èsser a pòmma* (essere a *pòmma*). Così come quando si gioca a *cucùu* e dopo un impegnativo percorso ci si libera battendo la mano sulla tana, la frase carpigiana esprime il senso di essere arrivati positivamente, sani e salvi, alla fine di una vicenda impegnativa, di un viaggio complicato, ecc ...

Interessante, molto curiosa e per **certi** aspetti attualissima se riferita a **certi** sport attuali è la definizione che ne dà Francesco Cherubini nel suo Vocabolario di mantovano - italiano del 1827, segnalando un robusto gioco mantovano che si può quasi definire come l'antesignano del moderno hockey su prato, nato in Inghilterra solo a fine '800:

"Zugar a la pòma di Mantova, o semplicemente a la pòma. Specie di giuoco che si fa a presso a poco nel modo seguente: Uno dei giocatori tira una pallottola di legno in piana terra perché giunga a un dato punto dove stanno molti altri giocatori divisi in due partiti, i quali con certi bastoni, alquanto ricurvi in cima, danno alla pallottola con tutta forza dei colpi, quei d'un partito per allontanarla dalla meta, e quei dell'altro per rimandarcela e così va in lungo questo giuoco, in cui di sovente infervorati i giocatori, in luogo di dar alla palla, si danno delle mazzate sorde fra loro, convertendo spesse volte lo spassatempo in litigi e in quai. - Esso perciò, e perché anche è pericoloso per gli astanti e passeggeri, è vietato dalle leggi.

- Questo giuoco poi della pòma è da alcuni trasportato a denotar quell'altra specie di giuoco che si fa dai fanciulli sopra una piazza ove, segnata una data linea in terra, e messi da una parte e dall'altra altrettanti giocatori, si vanno ad assalire, e nel battersi e divincolarsi, quello dei giocatori che rimane prigioniero è perdente."

**

Molto molto piacevole e ironica è poi questa

"Tattica e strategia del nascondino"

("Táctica y estrategia de la escondida" tratta da Crónicas del Ángel Gris di Alejandro Dolina, 1987 traduzione di Lorenza Pozzi) che aggiungo, come apporto culturale, per meglio capire lo spirito intimo del gioco.



Non si conoscono molto bene i veri scopi della Società Amici del Nascondino. Ma è sicuro che questi scopi non si realizzarono.

Ciononostante, ormai qualche anno fa, l'ente preparò l'edizione di un libretto intitolato Regolamento, tattica e strategia del gioco del nascondino. In quel momento, il lavoro risvegliò acute controversie.

Oggi che gli animi si sono calmati, abbiamo voluto presentare l'argomento ai nostri lettori, che sicuramente ignorano la maggior parte dei dettagli di questo gioco in via d'estinzione.

Capitolo I: del numero dei giocatori

Può giocare a nascondino un numero qualsiasi di giocatori. Il minimo è uno. Bisogna però far presente che in questo caso il gioco è particolarmente noioso: l'unico giocatore cerca se stesso o – cosa che è ancora più tediosa- cerca altri giocatori inesistenti fino a che si scoraggia e abbandona il gioco.

Con due partecipanti si guadagna un poco in azione e si può dire che il clima ideale si ottiene quando intervengono più di sei e meno di venti persone. Bisogna anche avvertire che risulta sommamente imbarazzante giocare con più di ottanta giocatori. Quelli che stanno sotto (i cercatori) sbagliano i nomi di quelli che si nascondono e il più delle volte si vedono obbligati a tenere un registro scritto nel quale si trovano le persone che sono già state scoperte e quelle che rimangono ancora in luoghi sconosciuti. E inoltre, è facile dedurre che quanto più alto è il numero di giocatori, tanto più faticoso sarà trovare nascondigli vacanti, con il conseguente appannamento del gioco.

Capitolo II: il luogo dove si gioca

Il nascondino si può praticare tanto in luoghi aperti quanto in chiusi anfratti. E' sempre preferibile scegliere orari notturni, poiché le tenebre migliorano la qualità dei nascondimenti.

Così, se si deciderà di giocare in case o appartamenti, converrà spegnere le luci. E risulta indispensabile fornire un chiarimento fondamentale: prima di iniziare il gioco è necessario esplicitare i limiti geografici della sua estensione. Al di fuori di quelli, sarà proibito nascondersi.

Alcuni eresiarchi sorvolano su questa annotazione e ci troviamo quindi di fronte ad un gioco il cui limite è il mondo intero. E così molti giocatori si nascondono in quartieri lontani e persino in altre regioni, ritardando la conclusione della gara fino al punto di rovinarla completamente.

NOTA: il libretto non menziona l'interessante opinione di Manuel Mandeb, che credeva il nascondino un gioco senza limiti. Per il pensatore arabo il nascondino perfetto doveva essere giocato da tutta la stirpe umana, suo scenario era l'universo e la sua durata, l'eternità. Così, il proposito finale della Storia può consistere nella nascita di un Predestinato, che si incaricherà di liberare tutti i compagni in un atto che segnerà la fine dei tempi.



Capitolo III: conclusione del gioco

Il nascondino non ha vincitori né vinti. Per questo la conclusione del gioco deve essere fissata in modo arbitrario, ma esplicito. Molte volte i giocatori abbandonano la gara senza avvisare nessuno e molti partecipanti tenaci rimangono nascosti per ore, senza che nessuno si preoccupi di cercarli. I membri di questa Società conoscono perfettamente alcuni celebri casi di ostinazione. Vale la pena menzionare l'impresa del giovane Luis C. Cattaldi, che rimase quattordici mesi nel cardine di una porta di via Moron, allungando il collo con cautela in direzione della Tana. Gli abitanti della casa se lo trovavano davanti quando uscivano e a volte gli passavano qualcosa da mangiare. Finalmente Cattaldi tornò a casa sua, grazie ai consigli di una commissione di questa stessa Società.

Capitolo IV: svolgimento del gioco

L'idea fondamentale del nascondino è che tutti i giocatori si nascondano, ad eccezione di uno, che avrà il compito di cercare tutti gli altri.



Per dare tempo alla scelta del nascondiglio e alla corretta installazione di ciascuno nel proprio, chi sta sotto (il cercatore) nasconderà il viso contro la parete, come se stesse piangendo, e rimarrà in questa posizione per alcuni secondi. La conta di questo lasso di tempo la effettuerà il cercatore stesso, recitando a voce alta i numeri naturali in serie, fino ad arrivare ad una cifra stabilita in anticipo (per esempio, 50). Per avvertire che ha finito di contare, dovrà declamare un paio di versi rivelatori. I più usati sono "Punto a capo, si arrangia chi il nascondiglio non ha trovato". Il luogo dove chi sta sotto (il cercatore) realizza questo rituale ha nome di Tana. Inizia poi la parte più divertente. Il cercatore percorre il campo di gioco e perlustra i luoghi dove sospetta ci sia qualcuno. Quando scopre qualche giocatore nascosto, esce correndo verso la Tana, la tocca e grida: "Tana libera per Fulano". Dovrà sempre riferirsi alla persona scoperta in modo che sulla sua identità non ci siano dubbi. Questo punto è molto importante, come vedremo anche in un altro capitolo.

A sua volta, il giocatore scoperto può abbandonare il rifugio e correre fino alla Tana cercando di toccarla prima del cercatore. Se ci riesce, sarà lui a gridare "Tana libera" e agli effetti del gioco sarà come se non fosse stato trovato.

D'altra parte, tutti i giocatori possono abbandonare improvvisamente il nascondiglio e correre alla Tana anche quando non sono stati scoperti. Ma se il cercatore li sorprende nella loro escursione e li anticipa nella corsa alla Tana, li si considererà stanati.

Il primo dei giocatori che avrà perso la corsa alla Tana riceverà – come castigo - l'obbligo di contare nella partita seguente. Ciononostante, c'è un'ultima risorsa: l'ultimo dei giocatori che rimane nascosto può anticipare il cercatore e gridare "Tana libera per tutti i miei compagni".

Quando accade questo, il cercatore dovrà contare di nuovo.

Naturalmente, si può facilmente intuire che il partecipante capace di culminare con successo questa giocata riceverà l'ammirazione e il rispetto di tutti.

Capitolo V: diverse tattiche

Esistono cercatori conservatori e cercatori audaci.

I primi non si allontanano mai dalla Tana. Cercano, in generale, di aspettare che qualcuno commetta un errore o cerchi di cambiare nascondiglio. Questa razza cospira contro la qualità del gioco.

Invece il cercatore audace abbandona le vicinanze della Tana e si avventura fino ai confini del campo. Si arrampica sugli alberi, entra negli armadi e rastrella minuziosamente i campi. Certo, corre sempre il rischio di venir sorpreso dai giocatori che si sono nascosti nella zona opposta. Ma il gioco diventa vivace e pieno di sfumature. Abbondano le corse, i sotterfugi e le sorprese.

Esistono anche i cercatori furbi che fingono di dirigersi a destra per tentare quelli che si nascondono a sinistra. In un certo momento, escono sparati fino all'altro settore ed è in questo modo che sorprendono molti giocatori principianti che abbandonano prematuramente il loro nascondiglio.

Anche tra quelli che si nascondono, ci sono scuole distinte. Alcuni preferiscono i nascondigli semplici ma di facile uscita, come le soglie delle porte. Altri li scelgono complicati e di uscita difficile: le fronde degli alberi, il fondo del cesto dei vestiti etc. Ci sono anche quelli che ruotano il loro nascondiglio e cambiano posizione mentre osservano i movimenti del cercatore.

I migliori sono gli squisiti, che inventano rifugi che solo loro conoscono e non li rivelano mai. Questa classe di giocatori è la più temuta da quelli che contano, perché molto spesso liberano tutti i compagni.

Ciononostante, il nascondiglio non deve mai essere impenetrabile. A dire il vero, il nascondiglio perfetto termina con il gioco.

Nel 1959, in un nascondino che si fece in Villa del Parque, l'avvocato Gerardo Joseph si nascose in un modo tanto efficace, che non fu più visto da nessuna parte. Ancora oggi molti suoi amici percorrono il quartiere gridandogli di uscire.

Un racconto riuscito di Edgar Allan Poe sostiene che il nascondiglio migliore sia quello che sta alla vista di tutti. In questa narrazione, tutti cercano infruttuosamente una lettera che in realtà era sempre rimasta alla portata di tutti.

Questa teoria potrebbe essere valida per i racconti polizieschi, ma non serve per il nascondino. Infinità di giocatori han preteso di passare per scaltri fermandosi a un metro della Tana con espressione noncurante. Il risultato è sempre lo stesso: il cercatore guarda meravigliato e poi, quasi con stupore, mormora: "Tana libera per il Pololo, che è qui fermo".

Capitolo VI: infrazioni, errori e malintesi

Può accadere che il cercatore scopra un giocatore nascosto, ma equivochi la sua identità. Questo è molto frequente nei giochi notturni. Quante volte si grida: "Tana libera per la Amanda", dopo aver visto Julian!

Il regolamento permette a Julian di denunciare l'errore al grido di Sangue! Questa espressione deve essere tradotta come Reclamo!, o meglio ancora Obiezione!

Se la pratica si protrae e si comprova l'equivoco, il cercatore dovrà contare di nuovo.

Lo stesso espediente potrà essere utilizzato quando si sospetta che il cercatore spia o quando si verifica qualche fatto esterno che rende difficile la normale prosecuzione del gioco (per esempio una grave lesione di uno dei giocatori o l'arrivo improvviso di un tipo che bisogna salutare).

Capitolo VII: nascondigli individuali e collettivi

Molti sportivi preferiscono nascondersi da soli. Altri, invece, si compiacciono di condividere il loro rifugio, in particolar modo con persone del sesso opposto.

Questa ultima variante è molto ben vista nei circoli eleganti e costituisce un'eccellente opportunità per approfondire amicizie e persino per suggellare storie d'amore.

La cosa più appropriata è scegliere un nascondiglio lontano dalla Tana. Il luogo deve essere piccolo per ottenere una vicinanza incoraggiante, oscuro per invitare alla confidenza e ermetico per evitare di venire sorpresi.

Manuel Mandeb riferisce un'esperienza personale nel suo libro *I miei amori frustrati*. Vediamo:

«In tre anni di giocare insieme a nascondino, non avevo mai avuto l'occasione di condividere un luogo con Beatriz Velarde. C'era sempre qualcuno che arrivava prima di me. A quanto pare, Beatriz aveva i suoi nascondigli prenotati per vari anni.

Una notte di primavera, nel vicolo della Stazione Flores, mentre contava il russo Salzman, vidi che Beatriz entrava da sola nella casa gialla e abbandonata che si trova in un angolo. Le andai dietro e riuscimmo a sistemarci sotto un focolare in rovina.

C'era molto buio e riuscii a notare il suo respiro di chewingum Adams. I sobborghi dei suoi capelli salutavano la mia bocca.

– Ti desidero – le dissi soavemente. – Dimmelo meglio – rispose Beatriz Velarde.

Cominciai a pensare a qualcosa di ingegnoso, quando entrò il russo Salzman e brutalmente sancì la fine della mia storia. – Tana libera per il Turco e Beatriz. – Sangue, sangue – gridai io e ero certo, anche se non mi credettero.

Non riuscii più a restare solo con Beatriz e quella fu l'ultima volta che giocai a nascondino.»

Il libretto della Società Amici del Nascondino presenta alcuni altri capitoli di interesse inferiore: i vestiti più convenienti, utilizzo di automobili in marcia, occultamento nel mezzo di una famiglia in cammino, ecc.

In questi giorni in cui ormai la Società si è sciolta e i bambini preferiscono altri intrattenimenti più scientifici, non è mai troppo raccomandare calorosamente la pratica del nascondino. E' molto tempo che questo umile cronista non trova l'occasione per mostrare la sua destrezza in una disciplina tanto appassionante.

Se qualche pietoso lettore desiderasse invitarmi a giocare, accetto con piacere. Anche se mi sembra ormai troppo tardi.

0

La pelosa

Molti ragazzini che frequentavano il Parco, ogni anno, erano condannati d'estate per qualche settimana a frequentare le colonie elioterapiche e balneari organizzate dal Comune dagli anni '40 in poi a S Martino Secchia, in seguito all'Adriatica Carpi - Soliera a Ponte Marano e infine a Miramare di Rimini fino anni '80.

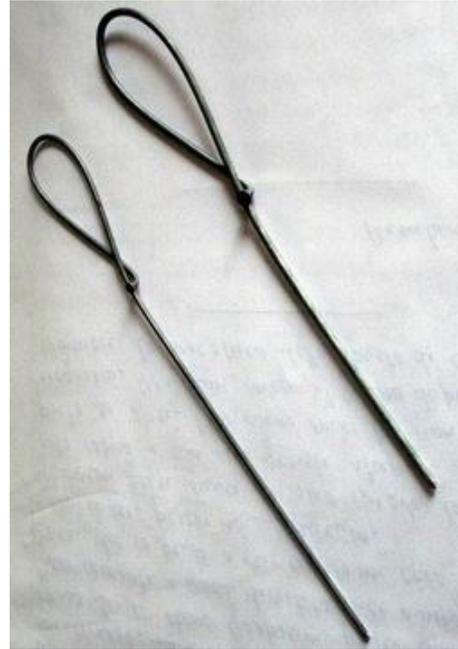
Una sorta di soggiorno coatto, che permetteva ai genitori di tirare un po' fiato, con la scusa che il sole, lo iodio ...*i fèeven bèin!!* Per i soggiorni al mare, la deportazione iniziava con un viaggio in corriera verso la località balneare: sacco in spalla, verso l'ignoto. Era quasi sempre il primo spostamento da solo per ogni bambino, con tutti i dubbi e le paure del caso; a cominciare dagli spazi privati che drammaticamente, all'improvviso, non esistevano più.

Una volta arrivati si procedeva con un severo sistema militare: cancelli chiusi, area recintata tipo **Stalag 17** o **La grande fuga**, suddivisione in squadre comandate spesso da vere proprie kapo, divisa e cappellino da "marinaretto-billy", traumatico uso comune dei bagni, alza bandiera schierati sull'attenti ogni mattina, mensa collettiva tre volte al giorno, distribuzione delle posta come nel film **La grande guerra** di Dino Risi, un cinemino su lenzuolo al sabato sera, un dolce marron - budinoso la domenica a pranzo, ecc ...

Si stava per ore sotto le tende a righe blu e bianche in spiaggia e la cosa che più era lesinata era proprio quella che ognuno di noi desiderava di più: il bagno in mare. Al via, dato col fischiello, tutti di corsa in acqua, con spruzzi e schiamazzi, un brevissimo quarto d'ora di agognato e atteso divertimento e poi tutti su. Al minimo accenno di nuvole o di mare leggermente mosso, la sergente maggiore, comandante la piazza, sopprimeva sadicamente l'abluzione salmastra.

Di tempo sotto le tende ce n'era tanto e un geniale quanto ignoto sconosciuto inventò, presumo negli anni '40, un gioco alquanto singolare e di grande presa: la Pelosa.

Si trattava di un robusto filo di ferro di una ventina di centimetri, da una parte a punta smussata e dall'altro chiuso a occhiello. Eccone qui sotto un paio! Ottenute con una ricostruzione "di gran lusso" utilizzando vecchi raggi da bicicletta; sono opera del mio amico **Graziano Forghieri**, famoso meccanico e campione internazionale di vari giochi, tra cui quello di cui stiamo trattando.



Pelose "di gran lusso" ricavate da raggi di bicicletta da Graziano Forghieri

Il gioco richiedeva la presenza di un piccolo campo di poche decine di centimetri di sabbia secca per far conficcare il piccolo attrezzo di punta, dopo una lunga serie tra le più varie e strane evoluzioni. I bambini erano seduti gli uni di fronte agli altri a gambe incrociate, sotto i tendoni a righe bianche e blu. Si giocava "alla vecchia" (più facile) e "alla nuova" (più difficile) con tutta una serie di figure che partivano dalla mano, per arrivare alla testa e ritorno. Ecco alcuni esempi: si appoggiava la punta sulla testa, sulla fronte, su una spalla, sull'altra; oppure di piatto sul palmo o il dorso della mano o su due dita aperte a "corni", ecc ...

Si lanciava il ferretto facendo perno e appoggio sulla punta o sull'intero asse: la Pelosa doveva fare alcune evoluzioni ... dichiarate e piantarsi dritta o quasi nella sabbia dalla parte della punta. La serie dei tipi di lancio era codificata solennemente all'inizio della gara.

Riporto una classica frequenza di tiri anni '50 "alla vecchia".

Fase 1: si partiva con Pelosa puntata sul palmo della mano e col dito indice sull'anello; si imprimeva una rotazione di 360° (*al giir dla mòort*) e la Pelosa si doveva piantare bella dritta nella sabbia.

Fase 2: *al prill l'éera da fèer* sul mignolo e su tutte le altre dita fino al pollice.

Fase 3: si ripeteva sul dorso della mano, poi si passava al gomito, alla spalla, al mento al naso alla fronte e sulla testa, per finire in posizione in piedi, quando si doveva piantare la Pelosa nella sabbia lanciandola con una rotazione di 180° a guisa di coltello da lanci.

Chi sbagliava *al dviiva paghèer penitèinsa* ... (doveva pagare penitenza).

In colonia il gioco era naturalmente proibitissimo (cosa del resto non lo era?) per vari motivi: perché si smontavano senza pietà pezzi di recinzione, distruggendo la rete divisoria in fondo al cortile, vicino alla casa del bagnino Serafino, e poi perché c'era pericolo per gli occhi, anche se non ho mai sentito di nessun incidente. C'era poi un terzo motivo che spiegava la determinazione posta dalle occhiute vigilanti che erano incaricate della sorveglianza, del sequestro e della immediata distruzione dei preziosi attrezzi, ottenuti con sprezzo del pericolo, destrezza e duri sforzi. Si trattava della efferatezza della penitenza: un rito giovanile - tribale ... spietato, quanto atteso da tutti i presenti al gioco, che si accomodavano compiaciuti per godersi lo spettacolo. Quanto prima il giocatore commetteva un errore nella prevista serie di lanci, tanto più dura era la penitenza che gli altri compagni preparavano e viceversa.

E' proprio nella penitenza che risiede l'origine del curioso nome Pelosa, dovuto al fatto che la *baslètta* (il mento) si sporcava di sabbia e il ragazzino sembrava avesse la barba. E perché il mento si sporcava? Perché quando uno sbagliava il lancio e la Pelosa non si conficcava dritta secondo i canoni, c'era la penitenza da fare. Non posso tralasciare di annotare che, da più testimonianze, mi è stata suggerita un'altra ipotesi di derivazione ben più maliziosa dell'origine del nome, dovuta anche alla forma dell'anella, tondeggiante e schiacciata: come è facile intuire stiamo parlando di una simbologia legata al sesso femminile. Una tesi suggestiva, ma mio parere molto meno provabile.

Il più volte citato **Carlo Alberto Parmeggiani** si rivela dubbioso sulle congetture sopra esposte, suggerendo una terza interpretazione, che riporto per solo dovere di informazione, ma che mi pare ancor più inverosimile: "Le ipotesi che ti hanno suggerito mi sembrano un po' troppo forzate, visto che il gioco della Pelosa è un gioco di bambini. Io propenderei invece per un'ipotesi del tipo che evoca una coda di animale (cane o gatto o porcello addomesticato) con tanto di ricciolo alla fine, che si "impelucca" o si "imPelosa", allorché, umidiccia di saliva, viene estratta dalla sabbia come penitenza imposta al maldestro giocatore."

In ogni caso gli avversari dello sventurato perdente nascondevano la Pelosa sotto un mucchietto di sabbia, sprofondandola con un pugno. A questo punto lo sventurato doveva ritrovare e scoprire il ferretto: in ginocchio e con le mani dietro alla schiena. Si usava, prima il mento, poi prenderla con la bocca o con gli incisivi, lavorando, se possibile, anche col soffio. Una volta spianata la montagnola di sabbia, ci si alzava in piedi con l'anello del ferretto in bocca e infine bisognava mollare la Pelosa; questa si doveva piantare dritta,

altrimenti era tutto da rifare. Nelle versioni più sofisticate si poteva stabilire anche un tetto per i colpi di mento e i soffi concessi.

Da altre testimonianze risulta anche questa variante: in alcune compagnie di ragazzi già all'inizio del gioco si nascondeva la Pelosa sotto una montagnola di sabbia; ogni giocatore per partire doveva estrarre coi denti il ferretto, mordendolo per l'anella.

Ancora una volta ci troviamo di fronte a un gioco del nostro passato semplice, di grande divertimento, a costo nullo e dove era ben presente un certo tasso di crudeltà ... tutte cose oggi quasi impensabili.

Tornati a casa, qualcuno tentò di portare il gioco al Parco, ma con effimero successo. Certo! il filo di ferro finalmente abbondava, ma mancavano l'ambiente, l'atmosfera e soprattutto ... la sabbia adatta. Meglio dunque le tradizionali palline.

**

La pulèinta (La polenta)

Un gioco sempre con la sabbia, ma non certo cruento come la pelosa, era la *pulèinta*. Due o più giocatori, maschi e femmine, formavano una piccola montagna di sabbia, mettendo sulla sommità una bandierina o uno stecchetto. Uno dopo l'altro con la mano si prendeva via delicatamente un po' di sabbia. Subito a mano piena, poi via via pochi granelli col dito. Perdeva chi faceva cadere la bandierina o lo stecchetto. Questo gioco deve proprio il suo nome alla polenta, perché tutti, mentre si era a pranzo o a cena, ne prendevano a turno una fetta fumante, ma all'ultimo resta solo il tagliere vuoto.

**

Al furtèin (il fortino)

In colonia al mare si praticava anche un bel gioco balistico con la sabbia e / *éera ciamèe ... al furtèin* (il fortino).

C'erano due squadre e ognuna costruiva, con un intenso lavoro ingegneristico, un fortino, a 2-3 metri di distanza, l'uno di fronte all'altro. Il fortino era in pratica un piccolo argine alto circa 30 cm e lungo 150 cm. Ogni squadra perforava la sabbia umida con il dito, creando 10 buchini, ovvero 10 soldati, sul lato più nascosto all'avversario. Un arbitro controllava che i fori fossero davvero 10 e non qualcuno di più. A turno si colpiva la muraglia avversaria con un sasso o un pugno di sabbia bagnata; i soldati corrispondenti ai fori che venivano coperti dallo scivolamento della sabbia erano eliminati. L'arbitro sanciva la qualità di vittima. Perdeva chi rimaneva senza soldati. Alcune varianti permettevano al comandante, battezzato prima, di avere due vite e una volta coperto lo si poteva miracolosamente rigenerare.

I faciutèin - Le figurine

Publicato su Voce di Carpi - parzialmente - il 27-4-2012 n 17 e il 24-5-2012 n 21



2006 francobollo commemorativo delle Edizioni Panini

Il Parco e l'Oratorio dell'Eden, oltre che a scuola, erano i luoghi preposti per lo scambio delle figurine. Il mantra: "*Céelo, maanca! Céelo, maanca!*" veniva ripetuto quasi all'infinito, fino alla visione e all'esame completo dal *spighlutèin èd faciutèin* (mazzetto di figurine) che io o i miei coetanei ci eravamo portati dietro per gli scambi. Lo scambio di figurine è un momento centrale del collezionista, soprattutto di bambini e ragazzi. Durante l'incontro, mentre uno mostra le figurine del "mazzo delle doppie", l'altro ne cerca una che non ha. Questo rito ha coniato i termini del "*Céelo*" e "*Maanca*", corrispondenti alle frasi "Ce l'ho" e "Mi manca", che si riferiscono alle possibili risposte di chi nello scambio cerca una figurina mancante.



Un rughlètt èd ragàas degli anni '70

Oggi le mode sono cambiate, ma ci fu un tempo in cui le figurine occupavano un posto di primo piano nella gerarchia dei valori del mondo visto con gli occhi di un bambino. Erano gli anni '50, '60, '70. La tv aveva solo due canali Rai e al pomeriggio interrompevano le trasmissioni fino alle 17, l'ora della "TV dei ragazzi". Svolti i compiti, si andava al Parco o all'Oratorio e lì in alcuni periodi dell'anno le figurine erano protagoniste assolute.

Quello delle figurine è un mondo, a forte prevalenza maschile, che ci fa sempre sentire bambini, ci riporta indietro nel tempo: ai soldi rubati ai genitori per comprarsi una bustina per poi nascondersela e guardarsi le figurine di nascosto. Mi ricordo le figurine scambiate, vinte e perse davanti al cancello della scuola o al Parco. Le grida del maestro quando, tra compagni ci si cambiava le figurine in classe. Un mondo che sembrava fosse sparito, svanito nel nulla, con il trascorrere degli anni. Quelle grida, le litigate con i genitori (*'sa strasiin èt tutt chi béesi lè pèr gniinta?* Cosa butti via quei soldi per niente?), i pianti, le corse dal giornalaio non le ricordavo, non le sentivo più. Ma un giorno rovistando fra vecchie cose *a sèelta fóora* il vecchio album del 1961 che celebrava in modo elegante il Centenario dell'Unità d'Italia edito dalla B.E.A./Album d'Arte. In un attimo tutti i ricordi ... limpidissimi ... mi si parano davanti. L'album vuoto e cinque bustine mi furono regalati, da chi non ricordo ... purtroppo, il giorno della cresima, mentre tornavo dal Duomo, sotto il portico di Corso Fanti, lì dove c'è il piletto, all'altezza dell'allora salumeria di Gualandi.

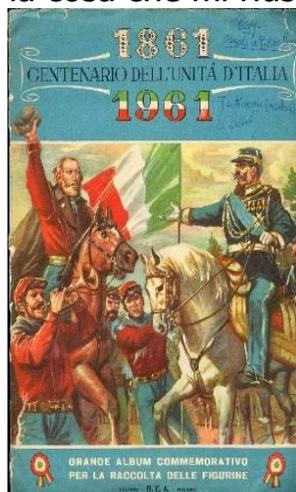
Mio padre scosse la testa, voleva restituire l'album al gentile offerente, ma mia madre, forse per educazione o per un'inconscia propensione al collezionare, insistette per tenerlo. Quello fu uno di quei piccoli e formidabili punti di snodo della mia esistenza e mi cambiò la vita.

Mio padre, ovviamente, brontolò, così come fece puntualmente in futuro per tutte le mie passioni: un nemico costante e implacabile che, per legittima difesa, per sopravvivenza, mi sarei ingeniato continuamente a eludere, con una certa limitata e idiota astuzia o, se proprio messo alle strette, a combattere coi miei scarsi mezzi.

È per questo che, anche oggi, quando vedo un bambino che è sostenuto dal genitore in un hobby particolare, lo invidio moltissimo e penso con amarezza (stupida fin che si vuole) al mio passato denso di incomprensioni e ruvidi attriti.

Nei mesi successivi mi impegnai a fondo, per la prima volta nella mia vita, a intraprendere in prima persona **"un'impresa"** e a portarla a termine da solo.

Completare l'album ... ecco ... **quello** era lo scopo da raggiungere ad ogni costo; la cosa che mi riuscì con inventiva, costanza e notevole sforzo.



1961 Collezione Centenario ed. B.E.A.

Ma non fu il solo. Sempre lo stesso anno, nel 1961, la Panini pubblicò il primo album di figurine sul campionato di calcio. Anche questa raccolta era impegnativa e così decisi di mettermi in società col mio amico Angelo che era già partito con la collezione.



Ecco la copertina e una pagina della prima raccolta di figurine Panini per il campionato di calcio 1961-62, raffigurante Nils Liedholm e La Roma. Questa raccolta aveva però un problema molto serio, non si riusciva a finire, perché mancava la figurina dell'intera squadra dell'Udinese. L'editore per problemi tecnici (non aveva la foto!!) era partito a stampare le figurine senza quella della squadra bianconera friulana.



1961 Scudetto dell'Udinese – Figurine Panini

Per parecchio tempo questa figurina divenne un miraggio e un incubo; era ricercata da tutti e al Parco e all'Oratorio era continuo oggetto di discussioni, illazioni e sospetti. Si ripeteva il caso della figurina del Feroce Saladino del 1934.



1934 la rarissima figurina del Feroce Saladino

Finalmente la Panini avviò all'inconveniente e l'Udinese fu diffusa. La vidi per la prima volta all'Eden da un bambino che me la fece vedere, ma solo in mano sua.

Carlo Lodi, carpigiano allora dodicenne, ricorda molto bene anche lui bene quella raccolta del 1961/62: non si trovava la figurina dell'UDINESE. Ma finalmente all'ennesimo acquisto di ben cinque buste di figurine, dando fondo a tutti i suoi risparmi, presso la cartoleria Berni all'Osteriola, trovò questa benedetta figurina addirittura doppia. E subito, molto soddisfatto, pensò: "A gh ò pròpria avù dal cuul!" E fu così che divenne il primo della compagnia a completare quella fantastica raccolta.

Ma la Panini aveva adottato anche un'altra accattivante astuzia: ogni tanto nella bustina si trovava una figurina **speciale** con il verso occupato da un riquadro **rosso** con la scritta " **VALIDA**" in blu.



1961 Figurina **VALIDA** Panini

Con 100 di queste ambite figurine si vinceva un pallone di cuoio del numero 5 di gran marca: uno di quei mitici oggetti fra i più desiderati da un ragazzino, anche se si gonfiava in un modo maledettamente difficoltoso con un ago e con una pompa.

Le **VALIDE** al mercato di scambio valevano dalla tre alle cinque volte una normale. Incollarne poi una sull'album, dava un'atroce sofferenza di spreco: era meglio lasciare il buco vuoto, in preda a un orribile dubbio, ancora oggi irrisolto.

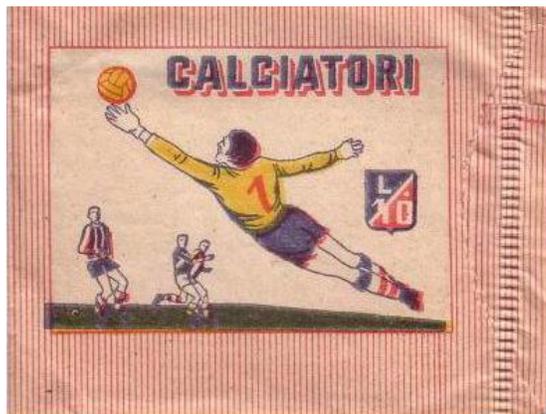
Purtroppo Angelo e io, nonostante l'impegno profuso, arrivammo solo a **63 VALIDE**, un numero che mi è rimasto ben impresso nella memoria anche dopo cinquant'anni.

Le figurine si attaccavano con una colla che si trova dentro un barattolino in alluminio, la Coccoina, dotato di apposito pennellino a setole biancastre. L'odore di questa colla era ... fantastico, **di cocco!**



Barattolo di colla Coccoina

In carenza di colla, mia zia Valentina mi aveva insegnato a usare la farina, sciolta con un po' d'acqua, a farne una pasta semiconsistente. Funzionava benissimo.

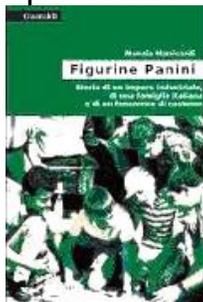


Negli anni '60 il costo di una bustina era di 10 £

0

Un mistero risolto

Scorrendo l'interessante libro "Figurine Panini. Storia di un impero industriale, di una famiglia italiana e di un fenomeno di costume" di [Nunzia Manicardi](#) ed. Guaraldi 2000, dopo tantissimi anni sono riuscito a trovare la soluzione a un piccolo mistero addirittura cinquantennale.



Figurine Panini. Storia di un impero industriale
di Nunzia Manicardi – ed. Guaraldi 2000

Nell'autunno del 1964, le scuole erano appena cominciate, ma dopo pranzo eravamo ancora al Parco a goderci gli ultimi pomeriggi di tepore. A un certo punto arrivò un ragazzino che, concitato, ci disse che nell'area a nord di Carpi, esattamente dove ora che il campo di calcio di Via Torino, c'era un bel mucchio abbandonato di figurine e adesivi di scudetti. Tutto materiale nuovissimo relativo alle squadre dell'album della Panini, appena uscito per quella stagione.



Adesivo di plastica del Bologna dell'album Panini del 1964-64

Ci guardammo increduli, chiedemmo conferme e spiegazioni al messaggero. Pur prevalendo l'incredulità, partimmo subito speranzosi verso questo Eldorado.

Allora a un undici anni giravano tranquillamente da soli per la città con i nostri fidi biciclino.

Arrivati sul posto, in effetti notammo subito, in mezzo al campo fra le sterpaglie basse, un cumulo fumante, formato da figurine e adesivi semicarbonizzati della collezione Panini.

Vari ragazzi erano già intorno e *i éeren adrée a serniir*, spostando la cenere e i detriti; stavano recuperando dei pezzi interessanti, non intaccati dal fuoco ormai spento. Anche io mi buttai subito nella bazza e feci del mio meglio: mi appropriai lestantemente di una decina di scudetti adesivi (ben cinque del Lanerossi Vicenza rossi e bianchi), che servivano a ornare le due pagine dell'album dedicate a ogni squadra di Serie A; trovai anche varie figurine in buono stato.



Il bottino era molto soddisfacente, sia per il fatto che era tutto gratis, ma anche per la strana e avventurosa modalità di ritrovamento. Tornai finalmente a casa a fare i compiti.

Tante volte mi sono chiesto da dove potesse provenire tutta quella roba, ma non ho mai saputo darmi una risposta plausibile.

E invece ecco la spiegazione, grazie al libro che ho prima citato e tutto sommato era anche molto semplice, considerato il tipo di attività molto diffusa a Carpi in quegli anni: il LAVORO decentrato a DOMICILIO!

Oltre alle maglie e le camicie, per le quali Carpi divenne famosissima in Italia e nel mondo, oltre al montaggio dei fiori finti di plastica, anche la ditta Panini, ai suoi esordi, aveva affidato a qualche carpigiano il compito di imbustare a mano dei consistenti lotti di figurine per la raccolta dei calciatori di quell'anno. Finito il lavoro manuale di inserimento e chiusura, consegnato lo stock finito, qualcuno pensò bene di bruciare gli scarti in quel campo di periferia.

Ecco dunque, per puro caso, grazie a questo piccolo episodio auto biografico, la riscoperta di un'attività lavorativa della nostra città di cui si erano completamente perse le tracce.



Adesivi in plastica lucida della collezione Panini
Avevano un odore pungente di plastica e vernice ancora oggi percettibile

0

Giochi con le figurine

Oltre all'attività di collezione e scambio, *i faciutèin* (detti anche *figurèin*, *figurèini* o *fiifi*) svolgevano anche una funzione di "fiches" o di denaro sussidiario e come tali venivano messi in palio in vari giochi di abilità o d'azzardo.

I giochi erano vari, ecco la descrizione di alcuni di essi, suggeritami da Graziano Malagoli e altri amici.

Batmùrr (battimuro). Più anticamente si usavano monete, sassi, biglie o tappi. Il vantaggio della figurina è per vincere non si va spanne, ma è prevista la chiara sovrapposizione di un cartoncino su un altro.

Si sorteggia con una classica conta il giocatore che comincia e l'ordine di gioco.

Si concorda, non senza polemiche, e si traccia una linea per terra alla distanza di 5-6 passi dal muro. E' la linea di tiro, dietro la quale si dispongono i giocatori. Il primo di essi lancia la propria figurina verso il muro. Vince le figurine a terra, colui che riesce a toccare con la sua figurina lanciata una di quelle già sparpagliate a terra, ma solo dopo avere toccato il muro con la propria. Perché il tiro sia considerato valido, la figurina deve obbligatoriamente colpire il muro e rimbalzare indietro. Se ciò non avviene, a seconda delle regole prefissate, essa è persa o si ripete il tiro, eventualmente perdendo il turno. L'abilità è fondamentale per essere un bravo lanciatore, soprattutto per far percorrere al cartoncino l'ampia la distanza di lancio richiesta all'inizio della sessione di gioco. Il lancio va fatto di taglio, tenendo

di solito un angolo del cartoncino, fra il medio e l'anulare, parallelo al terreno, con un rilascio dato da un movimento secco con uno scatto della mano. Il tiro deve essere ben calibrato e con la forza giusta. L'abilità richiesta è notevole, così come la difficoltà a colpire la parete per rendere valido il tiro. Troppa forza o troppa poca sono ... **letali e infauste.**



Tecnica di lancio secondo la scuola di Graziano Forghieri

Esiste un modo di dire legato a questo gioco; una frase che viene pronunciata da che si sente cronicamente ignorato dalla fortuna:

Sa m mètt a sughèer a batmùrr ... a se spoosta al mùrr (se mi metto a giocare a battimuro, si sposta addirittura il muro).

**

Il tabaccaio **Gianni Luppi** racconta che si poteva giocare anche solo a chi tirava la figurina più lontano. Una disciplina di alta abilità per la quale si utilizzavano le tecniche più raffinate, acquisite con perizia ed esperienza nel corso di lunghe sedute di gara e in allenamenti solitari.

Un'altra variante era quella di giocare appoggiando la figurina direttamente sul muro, facendola poi cadere da una certa altezza prestabilita o nei limiti concordati. Di solito l'altezza era libera, ma il limite minimo era invalicabile: "*T ii in bruuša!*" era la frase pronunciata contro chi tentava di giocare sporco. Anche in questa disciplina, vince tutte le figurine già a terra chi riesce a coprirne una, anche parzialmente, con la sua appena lanciata. La strategia da seguire è che ciascuno deve pensare a lanciare la propria figurina lontano dal muro, per non essere facile preda dei giocatori che seguiranno, ma allo stesso tempo deve mirare verso una delle figurine che giace in terra

Per raggiungere questo obiettivo, i ragazzi più bravi usavano collaudate e segrete tecniche, che prevedevano arcature più o meno accentuate della figurina a seconda della traiettoria che le si voleva conferire.

Graziano Forghieri, campione del mondo in gioventù anche in questa specialità e noto esperto in calcoli di traiettorie con gli oggetti più svariati, ricorda che se la carta da raggiungere era vicina al muro, quella da rilasciare doveva essere lasciata pari, ma se era lontana, la propria andava adeguatamente piegata, aumentando così i volteggi e la gittata.



Battimuro

Uguualmente se si giocava per primi, si accentuava la curvatura per far svolazzare la figurina, per mandarla il più lontano possibile.

L'operazione dell'incurvatura veniva fatta all'ultimo momento prima del lancio, in modo discreto col palmo della mano, in base alla dislocazione delle carte per terra e della altezza del rilascio.

Mi è doveroso annotare che il problema balistico affrontato con intuito e applicazione dai ragazzi di un tempo era ed è tutt'altro che banale.

A tutt'oggi, anche con i computer potentissimi e il genio dei migliori cervelli umani dei matematici, infatti, è impossibile calcolare e prevedere l'algoritmo della traiettoria di discesa di un semplicissimo foglio di carta che cade.

Per credere, basta provare alcune volte e vi accorgete subito che a ogni caduta il foglio si comporta in modo diverso. Siamo dentro a una delle branche della matematica più affascinanti e sconvolgenti: quella del caos e della casualità.

Chi ragàas i nn avrèvven màai pinsèe a un lavóor dal gènnner.

Biàanch o ròss. si gioca in due e si mette in palio un ugual numero di figurine che vengono lanciate in aria dopo avere scelto ***mèerca o lissa*** per indicare la facciata o il retro della figurina stessa. Ogni giocatore raccoglie e vince le figurine cadute di fronte o di retro. Ricorda molto il classico testa o croce.

Un altro gioco era ***la piàala***. **Oscar Clò** racconta che si mettevano le figurine tutte assieme in terra, una o più per ogni giocatore. Poi ogni partecipante tirava il suo sasso e quello che si avvicinava di più vinceva tutte le figurine. L'abilità stava nell'andare più vicino possibile alle figurine, mentre il rischio era quello che se i sassi, a volte anche belli grossi, cadevano proprio sopra alle figurine le rovinavano un po'. Però l'autore del colpo formidabile era pressoché sicuro di aver vinto e di portare a casa ***al spighlutèin èd faciutèin***.

Sacaagna - ***Al sacàagn***, ci ricorda **Graziano Malagoli**, è quella pietra a parallelepipedo che si pone a una distanza di 10-15 metri dai lanciatori di

piàala e che deve essere abbattuta. Una delle tante varianti del gioco consiste nell'aver ciascuno posizionato il suo *sacàagn* su una linea perpendicolare al lancio. Il vincitore della gara è chi, alla fine dei lanci, vede il propria pietra ancora in piedi. Il primo a lanciare è chi più si è avvicinato ad un riferimento prefissato, in genere posto in prossimità della linea di lancio.

Citiamo il gioco in questa sede, perché ha anche una variante con l'utilizzo dei *faciutèin*: ognuno mette la sua posta sul *sacàagn* (in caso di vento si pone un sassolino sopra al *spighlòot*), si stabilisce nei modi tradizionali l'ordine di lancio. A questo punto possono esserci due tipi di regole: vince tutto chi abbatte *al sacàagn*, oppure si incassano solo le figurine che sono a contatto con *la piàala* del lanciatore, in questo modo il gioco dura più a lungo e vi possono essere più vincitori.

Negli '40 e '50, mutuato dall'analogo gioco con le carte da briscola, ***levapatàaia*** o ***chevapatàaia***, c'era poi anche questa sfida fra gli inquieti ragazzi di Via De Amicis. **Marco Giovanardi** ricorda che si giocava con le figurine e prendeva il nome di ... ***chevapatàaian***.

I due sfidanti dovevano avere lo stesso numero di figurine da giocare, 20, 30 o 40, impilate e tenute nascoste dietro la schiena. Esse venivano sistemate dritte o capovolte, mescolate, ben impilate nel pacchetto, senza farsi scorgere dall'avversario. Preparati i rispettivi mazzetti, si portavano davanti, ma sempre ben protetti con le mani dalla vista dell'avversario.

Il primo giocatore disponeva sul marciapiedi la prima figurina così come l'aveva preparate nel suo mazzo. Il secondo giocatore calava poi la sua. E così via, a turno. Se la figura era rivolta come quella dell'altro, il giocatore vinceva e prendeva tutto il mazzetto, se era messa al contrario si procedeva, intercalandosi nei turni delle calate. Vinceva tutto chi riusciva a far terminare il mazzetto all'avversario. A volte il gioco, andava per le lunghe e finiva con una situazione bilanciata, anche perché *a gniiva siira e ormàai a n s èggh vdiiva quèesi più*. Da notare che la tecnica di intercalare le figurine dritte o rovesce, dietro la schiena, avveniva senza guardare, ma solo palpanole con mano. Ciò era fondamentale per la segretezza e la vittoria finale; ognuno aveva la sua tecnica.



Spighlutèin èd faciutèin

**

***Al figurèini, i faciutèin o i fiifi che mio padre chiamava anche i
maagna sòold.***

di Luciana Nora 11-1-2012

L'album, assieme a due bustine, lo distribuivano gratis all'uscita della scuola, La prima volta che mi è capitato tra le mani, l'ho portato a casa contenta, ma a smorzare ogni entusiasmo è arrivato un commento lapidario di mio padre: - *L è un magna sòold, a nn è briisa 'na ròoba sèeria, te pèerd dal tèimp e te nn impèer gniinta.*- La sua autorevolezza era tale che non mi sarei mai sognata di fare resistenza e, d'altra parte, le sue non erano negazioni senza alternative, anzi!

Mi arrivavano immediatamente libri, mi passava le dispense del settimanale Epoca, affidandomi il compito di conservarle e ordinarle per essere poi rilegate. In effetti quelle dispense mi catturavano in modo davvero eccezionale: leggevo i titoli, sottotitoli e didascalie alle grandi immagini incomparabilmente più accattivanti delle figurine e, qualche volta, spinta dal bisogno di capire meglio, cercavo di affrontare i testi che però mi disarmavano, perché per me erano troppo lunghi e complessi.

Però, e c'era un però grande come una casa, le figurine erano soprattutto un intrattenimento collettivo, fatto di confronti e scambi: - Ce l'ho, ce l'ho, manca; quante figurine vuoi per darmi quella lì?-

Le dinamiche di scambio tra le femmine erano molto diverse e assai più tranquille rispetto a quelle dei maschi che le figurine se le giocavano e quando si insinuava il sospetto che qualcuno barasse al gioco, si poteva arrivare alle zuffe.

Fatto sta che, di soppiatto, ho cominciato anch'io a fare qualche raccolta. Mio padre sapeva, mi brontolava e non si è mai fatto complice. Per comperare qualche bustina, 10 lire, dovevo rinunciare a qualcosa della mia paghetta domenicale; 50 lire che mi dava il babbo e trenta che ricevevo dalla nonna Stella.

Per la durata della febbre da raccolta, un mese circa, rinunciavo alle Resoldor, 35 lire: piccolissime caramelle di liquerizia con forse una componente di menta forte che mi facevo durare per l'intera settimana. In quanto alla colla, la Coccina che aveva un piacevole odore di mandorla, l'ho comperata una sola volta e poi su suggerimento della nonna ero arrivata a farmi una colla con acqua e farina unita a una polverina che mi aveva dato la nonna Stella.

Ad onor del vero non sono riuscita a terminarne che una sola raccolta con la complicità di un prozio, Mario Gualdi, fratello del nonno materno, che gestiva

una cartoleria sotto il portico lungo, poco più in là del bar Dorando. Mario aveva una nipote di poco più giovane di me, Guglielmina, alla quale non lesinavano certo le bustine e, di conseguenza, accumulava doppi su doppi, che lo zio teneva in un cassetto, e spesso me ne regalava un mazzetto con il quale poi facevo scambi.

Li facevo persino con il cartolaio Forghieri che aveva la bottega sotto il portico di San Nicolò, all'altezza dell'attuale Banca Intesa. Forghieri, a rammentarlo oggi, era un particolarissimo personaggio: un adulto con uno spirito da bambino che, nei momenti di relativa calma commerciale, si lasciava coinvolgere e coinvolgeva volentieri a sua volta.

Io entravo in quella cartoleria con le figurine, ma poi, particolarmente nel periodo invernale venivo catturata dalle sue attività alternative e complementari, in particolare la creazione di maschere e mascheroni in carta pesta e anche dalla sua capacità nel disegno.

Da Forghieri, mentre si diletta a sperimentarli, ho visto per la prima volta i colori a cera: ero andata a casa entusiasta e, non le figurine, ma quei colori mio padre non me li ha mai fatti mancare.

In definitiva il mio rapporto con le figurine si risolse con quattro tentativi forse non sufficientemente convinti di completare una raccolta e uno solo, con tematica storica, approdato alla fine. In effetti però, finito il gioco degli scambi, l'album passava dal comodino della mia camera al solaio, rimanendo chiuso lì per sempre.

**

In età matura, in ambito lavorativo, lungo un percorso di ricerca, quasi inaspettatamente mi sono trovata a riconsiderare le figurine sotto due guide impareggiabili: Giuseppe Panini e Lucilla De Magistris. Mi ero portata a Modena per poter visionare l'archivio fotografico Orlandini, acquisito da Giuseppe Panini e, per farlo, occorreva l'autorizzazione di Panini stesso. È stato uno di quegli incontri che non si dimenticano: una persona gioialissima, curiosa che aveva voluto conoscere tutto del progetto al quale stavo lavorando: le ritualità connesse al ciclo della vita. Permesso accordato e, immediatamente, con una telefonata preannunciava la nostra visita a quell'archivio che si rivelò enorme: oltre ai negativi Orlandini e Bandieri, là erano conservate raccolte di ogni genere. Quando credevo che l'incontro stesse per concludersi, il signor Giuseppe con una radiosità espressiva tipica di chi sta per fare una sorpresa ed è certo che sarà graditissima, ebbe a dirmi che sicuramente nella sua raccolta di figurine potevo trovare immagini utili al mio lavoro di ricerca. Sullo stesso piano del suo ufficio, praticamente di fronte, una sorta di dependance, veniva conservata la sua raccolta di figurine. Mi trovavo di fronte ad una persona trasfigurata, un anziano che mostrava l'impagabile entusiasmo di un bambino sicuro di avere un tesoro godibile all'infinito. Un fiume in piena che mi raccontava come era nata questa sua

passione che, sì, aveva una strettissima connessione con la sua impresa, ma era qualcosa d'altro che aveva a che fare con il suo essere dal quale aveva poi preso avvio anche l'impresa. Nell'illustrare trasmetteva curiosità, stupore e meraviglia. In quelle stanze invidiabilmente ordinate, dopo aver mostrato quelli che reputava i pezzi straordinari, compreso un baule da viaggio tappezzato di figurine, ebbe a presentarmi quella che teneva come una più che preziosa vestale: la signorina Lucilla De Magistris. Una signorina che doveva avere annoverato sessant'anni o forse qualcosina di più, ordinatissima, longilinea, eretta, capelli bianchi acconciati in onde discrete che incorniciavano un volto con incarnato chiarissimo, pulito, dai tratti gentili, con una camicetta bianca dal colletto in merletto sotto un cardigan rosa. Condivideva con il signor Giuseppe la passione per le figurine, tanto che ebbi successivamente a considerare il fatto che in qualche modo le incarnasse fisicamente.

Venni così affidata alla guida della signorina De Magistris che mi mostrò l'incredibile raccolta delle figurine Liebig, non le figurine che avevo maneggiato da bambina, ma qualcosa d'altro, cromolitografie cartonate in serie che sembravano appena uscite dalla stampa, attraverso le quali uscivano usi e costumi di inizio Novecento. Da quel momento, ho riconsiderato l'incredibile mondo delle figurine. Non mi sono mai convertita al collezionismo privato ma, a quanti lo praticavano mi sono poi rivolta più volte e, sempre, ho trovato materiali preziosi.

^^*O*^^



1960 - 61 Bruno Bolchi la prima figurina Panini



1963- 64 [Ardico Magnini](#) sulla copertina dell'album "Calciatori Panini"



La celebre [rovesciata](#) di [Carlo Parola](#), qui raffigurata sulla copertina di Calciatori [1996-1997](#)

****00****

Il prof. **Pietro Marmioli** ci regala questi bei ricordi su un'epoca dove anche le figurine avevano una grande importanza di vita per i ragazzini (pubblicato su VOCE del 17 marzo 2011). I ricordi sono dedicati all'Italia del maestro Meoni e alle celebrazioni primo centenario dell'Unità d'Italia nel 1961.

"Era l'Italia del miracolo descritto da Bocca, dei viaggi in Urss offerti da Crotti, dei compagni di scuola del Sud, del libro Cuore e delle figurine

Il maestro Gian Marino Meoni veniva da Modena, era rimasto vedovo giovane e da giovane si era risposato. Dopo aver fatto la sua gavetta nelle frazioni in quell'anno mirabile 1961 era in servizio alle Manfredi Fanti, scuola elementare storica, unica in verità, di una cittadina baciata dal boom economico e dalla celebrità televisiva. Sì, perché tutta l'Italia catodica aveva già tifato per Lando Degoli e il suo controfagotto a "Lascia o raddoppia?" e Carpi era entrata "in orbita e s'ciao", proponendosi a "Campanile sera", ma rimanendo al palo, sconfitta dall'agricola Bracciano.

Niente paura per la cittadina neoindustriale perché Giorgio Bocca, giornalista di fama, avrebbe presto rinverdito la gloria locale portandola ad esempio e modello del "miracolo italiano" e dopo di lui l'imprenditore Crotti le avrebbe prodotto una fama mondiale, organizzando un'Odissea di viaggi Oltrecortina, alla scoperta del socialismo reale. Nel frattempo, in quel mitico anno ci riconoscevamo tutti italiani; anche i nuovi compagni, Di Sessa e Pellicchia,

amichetti campani dell'Irpinia, appena arrivati in città e alloggiati in appartamenti di fortuna sotto i tetti del Castello, erano italiani come noi, anzi erano carpigiani.

Tutti insieme eravamo alle Fanti e il maestro Meoni per ricucire le due Italie che erano in classe ci educava al senso dello Stato unitario, leggendoci i racconti mensili del libro "Cuore", dove c'era ampio spazio per riflessioni sull'immigrazione "Dagli Appennini alle Ande", molto eroismo risorgimentale nella "Piccola vedetta lombarda", massicce dosi di coraggio nel "Sangue romagnolo", pacchi di altruismo nel "Piccolo scrivano fiorentino". Insomma a nostra disposizione c'era tutta una geografia di virtù italiche di pronto uso che avremmo potuto facilmente emulare.

Esse erano il frutto di un evento storico prodottosi nel sangue e nel valore, a seguito di una serie di guerre di indipendenza, da studiare analiticamente, date e luoghi a memoria, che poi il maestro ci avrebbe puntualmente richiesto. Per favorirci nel ricordo e nell'acquisizione, periodicamente la lezione di storia in classe veniva supportata dalla proiezione di diapositive didattiche che dovevano mostrarci i luoghi, le divise, i teatri di guerra, culla dell'italianità ancor recente.

L'iniziativa del maestro, di visualizzare per noi il Risorgimento, era un album della ditta B.E.A in quell'anno diede alle stampe un albo coloratissimo e seducente dal titolo "Italia '61".

E dentro c'erano proprio le facce di tutti: Mazzini il dubbioso apostolo dell'Italia repubblicana, il gringo macho Garibaldi, eroe di due mondi, l'azzimato snob tessitore di alleanze, Cavour, piemontese, falso e cortese. Picciotti e Menotti, i trecento giovani e forti che sono morti di Pisacane e della sua amica, spigolatrice in quel di Sapri, venivano proposti a tutta pagina in un mosaico che li affiancava ai veneziani resistenti di Fusinato, arresisi agli austriaci solo per fame, conseguendo l'onore delle armi, quelli del "pan ci manca, sul ponte sventola bandiera bianca".

Chi restava fuori dalla collezione, perché scandalosa, era la bella cuginetta di Cavour, quella contessa di Castiglione che era stata immolata sull'altare della patria e nel talamo di Napoleone III per costruire un asse militare italo-francese durante la seconda guerra di Indipendenza.

Al suo posto, più virtuosa appariva Anita Garibaldi, agonizzante tra le braccia del guerriero, in fuga dopo la sconfitta della Repubblica romana e beccata a morte forse da una delle letali zanzare delle valli del Po ravennate.

Per comporre i quadri delle battaglie di Calatafimi, di Castelfidardo, al Volturmo, l'incontro di Teano o la partenza da Quarto dei Mille ci volevano più figurine, incollate insieme, otto o dieci, ma l'effetto finale era garantito, sembrava un film in cinemascope, tant'era grande e colorato. Se te ne mancava qualcuna potevi tentare degli scambi di doppie con altri scolari, sopportando eventuali sovrapprezzi, se la figurina era considerata rara;

qualcuno poteva chiederne anche cinque o dieci. Un altro modo per procacciarsene era il gioco del muro in cui si lasciavano scivolare giù libere, dopo averne messe alcune a terra, come posta iniziale.

Chi ne avesse ricoperta qualcuna avrebbe vinto tutte quelle ammucchiate. L'acquisto di quelle nuove aveva invece un costo, per l'epoca non esoso, ma neppure esigo: quattro pezzi valevano dieci lire, lo stesso costo di un wafer farcito, il *mignin*. Tuttavia malgrado l'impegno, gli scambi, le contrattazioni si faceva sempre fatica a racimolare le trecento figurine e passa degli album e spesso finivano in granaio o in cantina incompleti, con qualche finestra aperta, come quella che avrebbe dovuto accogliere l'introvabile parlamentare Bettino Ricasoli.

Ma cosa importava poi se la raccolta rimaneva incompleta, l'Italia no, lei era tutta intera, unificata con i suoi eroi, le loro gesta, le imprese dei martiri di Belfiore. E tutto questo ci rassicurava, ci faceva sentire italiani."

** --**

I pattini a rotelle

(collaborazione di Marco Giovanardi)

Il Parco delle Rimembranze fu ideato con tre tracciati tondeggianti e concentrici, al centro fu previsto una specie di campo - arena che fin dall'inizio fu destinato, immagino, a manifestazioni di vario genere. Ad esempio per le esibizioni della banda cittadina o anche come campo di calcio, con partite organizzate da tale Amner Anceschi che raccoglieva fra gli squattrinati partecipanti, qualche soldino per affittare il pallone.

Negli anni '50, con saggia ispirazione dell'allora sindaco Bruno Losi e dall'assessore Angela Mora, fu progettata e costruita una bella pista di pattinaggio liscia e scorrevole e delimitata da una robusta ringhiera verde perimetrale. Ancor oggi la pista svolge dignitosamente la propria funzione. E' interessante ricostruire un po' la storia di questa realizzazione e della gran moda dei pattini a rotelle che conquistò i giovani di Carpi dal primo dopo guerra in poi. Ciò anche grazie ai preziosi ricordi di Marco Giovanardi e ad altre testimonianze. Al pari di quella delle "vetre" (*al buciini*) è un'altra delle piccole storie della Carpi prima del "miracolo" che merita di essere raccontata, prima che vada persa per sempre, attingendo a ricordi e memorie personali.

Alla fine degli anni '40, i giovani lasciati gli incubi della guerra, avevano una gran voglia di divertirsi e fra le tante novità dilagò anche a Carpi una grande

passione per i pattini a rotelle, nella nostra città chiamati "scattini". Le strade furono invase da turbe di ragazzi scatenati che, a folli velocità, si producevano nelle più spericolate evoluzioni. Si tratta, anche in questo caso, di vicende e di mode di cui si perdendo il prezioso ricordo, inghiottite da un passato sempre più lontano e incomprensibile. Uno dei tanti piccoli mondi ignorati da un presente sordo e insensibile a "queste minuscole, ma preziose cose".

La cosa bizzarra è che le parole scattini e scattinare, da noi di uso comunissimo, NON esistono sui dizionari di italiano. Ma neppure si può dire che esse appartengano al dialetto, visto la loro tarda comparsa. Si tratta a mio avviso di parole di gergo locale.

Si può aggiungere anche un ardito tentativo di spiegazione; un caso forse unico nella nostra parlata. I due termini potrebbero derivare direttamente dall'inglese "skate" e "to skate" (pattino e pattinare), a loro volta mutato dall'olandese (rispettivamente "schoen" e "schaatsen") e dal fiammingo "schatsen", terre che videro nascere questi attrezzi. L'invenzione è fatta risalire al liutaio belga Joseph Merlin, vissuto nel XVIII secolo), mentre "schettini" sarà anche più corretto, ma traduce semplicemente una pronuncia.

Il termine "scattini" (da cui il verbo "scattinare") non si trova dunque in italiano. La versione corretta, e riportata dallo Zingarelli, è "schettini" e definisce il gioco o lo sport – in perenne attesa di riconoscimento olimpico – più comunemente noti come "pattinaggio a rotelle". Nella vulgata carpigiana, tuttavia, gli "schettini" sono sempre stati ignorati a vantaggio di "scattini", appunto, italianizzazione del dialettale *scaatin*, con l'annesso verbo *scatinèer*.



1908 Patins Roulettes

I primi pattinodromi apparsi in Alta Italia a partire dalla seconda metà dell'Ottocento e che presero a diffondersi ai primi del Novecento si chiamavano infatti "skating" (pron. skèting). E non è neppure da escludere che sia stato l'americanismo dominante nelle mode e nel costume, subito dopo la guerra, a far sì che a Carpi la vulgata *scaatin* e *scatinèer* abbia preso il posto di "pattini" e "pattinaggio".

Questo per un periodo che nella storia cittadina ha segnato i giochi delle generazioni che oggi veleggiano fra i 50 e i 70 anni. E che nelle vite dei singoli andava in genere dai 7 anni ai 13, vale a dire dal regalo per la

Comunione ai primi turbamenti adolescenziali che finivano per condannare gli "scattini" alla soffitta. Dato anche il lungo arco cronologico del suo utilizzo, lo "scattino" era concepito perché se ne potesse regolare il pianale in parallelo con la crescita del piede. Pochi centimetri: ma fra il primo e l'ultimo centimetro di quell'allungamento ci sta il racconto di giochi, di modi di vivere in comunità, di espressioni dialettali, di ragazzi, di bande, di povertà. E di tante cadute e *randoun* (capitomboli) e ginocchia sbucciate.

Oggi quando si parla di pattini vengono in mente preziosi prodotti supertecnologici con scarponcini comodi ed eleganti, tampone di gomma per frenare, mini ammortizzatori, ruote robuste e scorrevolissime dotate di super cuscinetti a sfera; per non parlare poi dei modernissimi esemplari con le quattro ruote in linea.

Ma una volta le cose erano ben diverse e gli attrezzi subivano la limitata tecnologia disponibile all'epoca per questi allora marginalissimi, anche dal punto di vista economico, settori di gioco e divertimento.

Nelle nostre zone uno "scattino" era formato da due rudi piastre sagomate di lamiera in ferro cromata con due nervature che si distendevano per l'intera lunghezza. Queste ultime consentivano di dare nerbo alla precaria struttura e contemporaneamente di far scorrere e poi bloccare, con apposito dado quadrato o esagonale e chiave inglese, le due parti, in modo da mettere a misura l'attrezzo in base alla lunghezza del piede di chi lo utilizzava. Tale modularità era molto utile, anche perché lo scattino poteva facilmente adattarsi al crescere fisico del ragazzino proprietario, oppure in un clima di austerità e risparmio, poteva essere usato a turno da vari fratelli o familiari con caratteristiche podologiche differenti. Due rialzi ferma-scarpa in metallo in punta e una cinghietta di corame attorno al collo del piede assicuravano il serraggio, che restava comunque sempre problematico, in rapporto a una diffusa inconsistenza della suola, dovuta all'usura della stessa.



Naturalmente ognuna delle due parti dello scattino era munita di due ruote costruite con materiale amorfo pallido grigiastro/marroncino o anche in legno e l'attrito era diluito da precari e "tolleranti" cuscinetti a sfere. Tutto il materiale rotabile era costantemente sottoposto a fortissime tensioni e conseguente usura. Si ricorda anche il nome di qualche marca di casa

produttrice tipo Fulgor (i migliori e i più ambiti), Gioca o Itas, questi ultimi più recenti e tecnologicamente più avanzati.



Dopo queste premesse storico - tecnologiche, torniamo alla nostra piccola storia locale.

Un altro capitolo degno di nota del nostro amato Parco fu appunto, come prima si accennava, il fatto che ad un certo punto l'Amministrazione comunale decise di costruire la pista di pattinaggio. La causa determinante fu che i cittadini erano stanchi di correre pericoli girando per le strade, dove sciami di ragazzini comparivano sui pattini a tutta velocità, noncuranti dei passanti, ma seguendo le loro temerarie evoluzioni. Verso la fine degli anni '40 prese piede l'era degli scattini: tutte le bande, abbandonate momentaneamente le palline, si erano munite alla bisogna. Con un totale ed entusiastico coinvolgimento si erano organizzate per questa specialità. C'era il pomeriggio dedicato all'istruzione dei principianti, il momento delle riparazioni, dove si cambiavano le sfere o le si reintegrava. *Infaati a girèer sui saas, su e sò pèr al schèeli, in mèes a la tèera . . . èeter chè ch a s n in perdiiva* (infatti a girare sui sassi, su e giù per le scale, altro che se perdeva). Poi c'era l'ingrassaggio ed anche l'applicazione di rostri a mo' di bighe romane, prendendo esempio dai "peplum movie" americani di quegli anni (è il caso di "Ben Hur" con Charlton Heston)..

Il perché è presto detto. Si organizzavano delle vere e proprie sfide. Si formano due treni di ragazzini che, a gran velocità, tentavano di scontrarsi frontalmente. Ogni formazione era formata da 10 o più elementi. La squadra si lanciava in fila indiana a tutta velocità; nella parte finale ci si chinava restando aggrappati l'un l'altro, mentre gli ultimi due, eretti, continuavano a spingere a più non posso. L'andare sui pattini a gran velocità, chinarsi, ondulando il piede, restare bene attaccati .. non erano cose da poco; in più si doveva pensare a porre in essere tutti i trucchi per castigare gli avversari.



Alcune bande si erano costruite anche uno scudo di protezione che il primo della colonna, *ch l'éera sèmmper al più maat* (che era sempre il più estroso), teneva infilando l'avambraccio nelle apposite anelle posteriori.

Quando si evitava lo scontro frontale (fatto che per altro non avveniva quasi mai, come le sfide frontali in auto dei film americani anni '50), i due treni sfilavano paralleli in direzione opposta, gomito a gomito, si buttava sotto ai pattini avversari un pezzo di corda che bloccava simultaneamente un asse di ruote. *In cla manéera chè a caschèeva un mucc' èd giint pèr tèera* (in questo modo tutta la colonna nemica si ammucchiava per terra, gli uni sopra gli altri). Non paghi ... il duello proseguiva con inseguimenti individuali (come con gli aerei da caccia nei film della 2^a GM): *sòtta i pòordegh, ind i curtii, su pèr al schèeli dla Patria* (sotto i portici, nei cortili, su per le scale della premiata Società Ginnica La Patria - oggi solo del Museo Civico). **Marco Giovanardi** ricorda che fu inseguito da due vigili in corso Fanti; lui e altri due degni comparì, *sèmmper cun i paatin ind i pée* (sempre coi pattini hai piedi), si infilarono in una porticina sottoportico; salita la scala, al buio, si nascosero in un cassetto in comune (o *licet*, locale in multiproprietà tipico *dla miséeria* dell'epoca) a mezzopiano. I vigili arrivarono vicinissimi, ma non li scoprirono.

Minuti di vera vita, intensissimi e indimenticabili. A riviverli, anche dopo tanti anni, al nostro Marco batte ancora forte il cuore per la paura e l'emozione. Sente il vento della velocità, l'odore della polvere, il rumore delle ruotine, le urla, le fughe, la paura.

Ogni giorno c'era una nuova avventura da raccontare e rivivere, sulla quale i ragazzi si soffermavano rumorosamente alla mattina seguente, quando, tutti allineati, si attendeva l'apertura delle scuole Fanti in Piazzale Re Astolfo. A quei tempi prima di entrare in scuola ci si allineava classe per classe nel piazzale, come i plotoni dei soldati all'alzabandiera.

I pattini a rotelle furono dunque un capitolo degno di nota nella vita d'azione dei ragazzini a cavallo fra gli anni '40 e '50. Non si sa con precisione in quale quartiere ebbe inizio la novità dei pattini, ma in poco tempo il fenomeno si sparse a macchia d'olio in tutta la città. I ragazzi della Cremeria in viale De Amicis (che più volte ci hanno accompagnato con le loro storie in questa

ricerca) gli scattini li rimediarono presto, forse non per primi, *mò quèesi subitt*.

Quelli che avevano la possibilità di farseli comprare dai genitori erano pochi; i più se li dovevano guadagnare con lavoretti o andando a raccogliere materiali ferrosi da *purteer da Brani* (portare da Brani), il noto raccoglitore di ferrivecchi, a quel tempo in viale Manzoni.

I pattini e la ghisa

Per tornare ai pattini e nel contempo anche al modo di arrangiarsi dei ragazzi di allora, su cui ci siamo soffermati già varie volte in questa ricerca sulla società di quegli anni, era molto diffuso; era la pratica normale, quasi di sopravvivenza; infatti quasi nessuno aveva la "pappa pronta".

A tale proposito è interessante l'aneddoto di vita del mirandolese **Vittorio Gavioli**, raccontato da Vincenzo Galizia di Modena su Incontri BPER n 63-2000, che si può intitolare "Andar per ghisa". Egli narra che negli anni '60 nella città della Mirandola, a noi vicina, c'era grande attesa e gioia per un importante avvenimento: si sarebbe inaugurata la pista di scattinaggio. Erano un po' tutti in agitazione ma, in particolare, i ragazzi perché, evidentemente, si presentava un evento che, ancor prima del suo verificarsi, dava luogo a tutta una serie di sfide su chi sarebbe stato il più veloce sui pattini a rotelle. In centro, nella vetrina dei desideri del negozio di "Carlone", facevano già bella mostra di loro alcune paia di scattini e i ragazzi si accalcavano davanti per fare approfondite considerazioni tecniche, ma anche sul come rivolgersi ai genitori per convincerli all'acquisto. Vi erano due tipi di pattini a rotelle, quelli da 3.500 lire, che erano quelli *tòogo* (performanti), ovvero di pregio, e quelli da 2.800 lire che erano i *lòofi*, ovvero gli scadenti.

Il povero Vittorio, dalla recente carriera scolastica infelicissima, si attentò a chiedere al padre i soldi necessari. "*St'aan t ii stèe bucèe ! ... Succa!* (Quest'anno sei stato bocciato! Zuccone !) Quando sarai promosso *a s in ciacará!* (se ne parlerà!) ", fu la secca risposta del risentito genitore.

Intanto praticamente tutti erano ormai in possesso dei loro scattini. Soltanto lui e l'amico del cuore Mario erano ancora, è il caso di dire, a piedi. Ma furono assistiti dalla fortuna perché, parlandone con un ex compagno di scuola, che aveva lasciato gli studi per mettersi a lavorare in un'officina, ottennero un suggerimento che si rivelò assai prezioso.

"Perché non andate a ghisa ? - disse loro - *al strasèer* (lo stracciaio) ve la pagherà ottocento lire al quintale", soggiunse. "Ma ... come si fa?" domandarono sorpresi. "E' facile! Voi andate nella zona di scarico della fonderia, in mezzo a quelle montagne di polvere nera, ci sono sempre residui di ghisa, basta prendere un setaccio e una calamita e il gioco è fatto. Le calamite ve le dò io !" concluse, avvicinandosi a uno scaffale dal quale

estrasse due pesanti ed anneriti aggeggi a ferro di cavallo, smontati dall'impianto elettrico di chissà quali vecchi motori a scoppio.

Detto fatto. Tutte le sere, dopo l'orario di chiusura della fonderia, i due ragazzi esploravano e setacciavano i mucchi neri dei cascami di lavorazione. La ricerca, pur disagiata, era però produttiva e riuscivano a riempire polverosi ed anneriti sacchi di iuta.

"Ma che giochi fai durante il giorno?" gli chiedeva preoccupata la nonna, quando Vincenzo rientrava a casa più nero di uno spazzacamino, malgrado i suoi disperati tentativi di ripulirsi alla meglio. Il ragazzo tergiversava ... imbarazzato.

Alla fine riuscirono a comprarsi gli scattini, ovviamente quelli *lòofi* da 2.800 lire e poterono scorazzare insieme agli altri sulla nuova pista. La cattiva qualità dei pattini, tuttavia, non permetteva loro di competere in velocità con gli altri, tant'è che decisero di chiedere al negoziante quanto sarebbe costato il cambio con quelli *tòogo*. "Sono usati - considerò lui - ve li cambio se aggiungete mille lire".

Si trattava di riprendere il lavoro di calamita e setaccio. La nonna però, che aveva nel frattempo capito da dove veniva quel singolare annerimento, mossa, a metà fra amore "nipotale" e compassione, gli diede, prelevandoli dal suo prezioso libretto postale, le mille lire necessarie.

Ancora scattini ... a Carpi

Marco Giovanardi invece riuscì, utilizzando preziosissimi mezzi propri, a comprare i suoi primi scattini, barattandoli dolorosamente con dei giornalini di Gim Toro e di Sitting Bull (che oggi sono valutati una cifretta!!). Ma il vero problema arrivò dopo, perché per indossarli, *a gh vliiva dal schèerpi èd curàam cun al bóord robùsst* (ci volevano le scarpe di cuoio con il bordo resistente) per l'aggancio. Provò allora a legarli con vari giri di corda ... *mò gniint da fèer!* Poi finalmente arrivarono anche le scarpe giuste e fu grande l'emozione di poterli indossare e finalmente partire con il gruppo.

Qualche fortunato che possedeva delle robuste scarpe da calcio, limava i tacchetti e le dedicava solo agli scattini, ottenendo così un accettabile e robusto insieme.

Molti della banda erano già bene attrezzati, ma c'era anche un certo numero di ragazzi che erano appiedati e accompagnavano gli altri correndo. Quanto ai novellini, che ancora non avevano avuto il tempo per imparare, venivano spinti, in una sorta di ruoli iniziatici progressivi, da coloro che erano senza pattini. In questo modo comunque anche i più poveri, si ritagliavano e si garantivano un ruolo: "*óo piàan . . piàaaan!! Féerm èt! Mòola ... Va viaaaaa!*" *Mochè! lóor i continuèeven a cucèer a tutta canèta e dòop i*

finiiven tutt pèr tèera, grupèe e mucèe su! (Invano, questi continuavano a spingere a tutta forza, finché non finivano tutti per terra in un unico mucchio.

Abbiamo ricordato che lo scattino standard era molto spartano, non aveva lo scarponcino e non aveva freni, e ciò, data la velocità, le acrobazie e i salti era un grosso handicap per questi ragazzi autodidatti. Si rimediava mettendo con forza il pattino destro di traverso, subito dietro a quello sinistro che manteneva la dirittura di marcia. Dopo tanto frenare però alcune ruotine cominciavano a essere non più tonde, ma di forma poligonale. Ma poco male! L'officina della banda collocata a cielo aperto sul marciapiede all'inizio di Viale De Amici era spesso in funzione. Lì era il posto dove si smontava e di assemblava di tutto, si rimpiazzavano le ruote e le sferine perdute. Queste ultime di solito si recuperavamo da Brani dai mozzi delle vecchie biciclette. Di profondo spessore filosofico - meccanico, erano le infinite e accese discussioni se era meglio cambiare tutte le sfere con quelle più grandi o se, invece, consentivano più velocità quelle piccole. Un grande enigma mai pienamente risolto.

C'era poi da trovare i pignoni conici che combinassero giustamente con le altre parti meccaniche. E si provvedeva addirittura al montaggio dei rostri *èd fildfèer* (di filo di ferro) per danneggiare gli avversari nei passaggi ravvicinati.
**

I primi scattinatori comparvero a Carpi negli anni '20 e fra di essi erano noti il padre di Raimondo Benzi, Checco Brani, il padre di Mario e *l'inglées* che era un omino piccolino che era stato a Londra vari anni (da cui il soprannome) e che gestiva una bancarella di libri alla "Catena", sotto il portico di Piazza.

Finita finalmente la Guerra, già subito dal 1946, questa passione riprese con grande fervore; vista la diffusione del fenomeno sulle strade, a un certo punto l'Amministrazione comunale cominciò a preoccuparsi per le sempre più numerose lamentele da parte di commercianti e cittadini che, rischiando la propria incolumità, non di rado venivano coinvolti, loro malgrado, nei rocamboleschi inseguimenti nelle pubbliche strade.

A tale proposito va anche ricordato che uno dei luoghi preferiti per le sfide era l'ampio e asfaltato viale della stazione, allora molto meno trafficato, ma pur sempre pericoloso. Appena finita la guerra vari ragazzi, ad es: Mario Brani, Giorgio Adani, Magnani, ecc ... si trovano spesso a fare delle gran volate competitive lungo questo bel viale.

In un primo momento venne messo a disposizione di questi ragazzi poco governabili il locale "Madera", una sala da ballo in fondo a Corso Roma, angolo Viale Garagnani - Via Arletti, allora di proprietà dei Sereni e oggi sede di un ristorante. In quell'ambito, grazie a un bel pavimento levigato ci fu un ulteriore perfezionamento delle tecniche autodidatte del pattinaggio. *I ragàas i sfrecèeven a dal velocità da maat* (i ragazzi sfrecciavano a velocità

pazzesche), ma quando c'era il capitombolo, o per collisione o per disattenzione, *i n fèeven gnaanch 'na piiga* (non facevano nemmeno una piega) ... si riprendeva subito e **Viaaaaaa** ...

Il Madera era aperto per il pattinaggio due giorni alla settimana e un fattore molto importante consisteva nel fatto che il locale/palestra era frequentato anche da qualche ragazza.

L'intensa attività di pattinaggio al Madera, preceduta la sera prima da balli da sala, provocava sul campo la diffusione nell'aria di un'impalpabile polverina e i ragazzi quando tornavano a casa, dopo ore di rullaggio, avevano le sopracciglia e i capelli leggermente imbiancati: ma niente paura! non era altro che il borotalco sparso sulla pista dai ballerini per strisciare meglio.

In un secondo momento il locale Madera fu destinato a usi diversi in ambito sportivo e il Comune finalmente decise di costruire la pista al centro del Parco, con l'intento di radunare i ragazzi e toglierli dalla strada.

La còvva (la coda). A metà degli anni '50 **Graziano Forghieri** frequentava anche lui la pista tutti i giorni. Si legava a fatica gli scattini a delle suole quasi inesistenti e bucate, ma non desisteva. Allora era il più giovane in mezzo a un gruppo di ragazzi già cresciuti: Brani, Abele Luppi, Salvarani, ecc ... Questi si agganciavano per fare il treno nella pista del Parco e a Graziano toccava l'ultimo posto, a causa della più giovane età. Il treno partiva, un giro due; la velocità aumentava .. 10, 15, 30 kmh a un certo punto per la forza centrifuga la coda cominciava a sbandare sempre più verso l'esterno della pista, finché il nostro sventurato scattinatore sbatteva violentemente contro la paratia verde in legno e volava fuori.

I ragazzi più abili si esibivano da soli e frenavano in curve strette svirgolate sulla pista con stridori da far accapponare la pelle. Quanto alle "figure", solo dopo aver acquistato una certa padronanza del mezzo, si poteva effettuare le curve inclinandosi e collocando con eleganza un piede davanti all'altro, anziché *fèer spadiir i dèint* (sgradita sensazione che si può liberamente tradurre con un far venire i brividi ai denti in bocca) agli astanti con il rumore prodotto dalla strisciata a pattini paralleli indirizzati con convulse pressioni sulle caviglie. O effettuare una giravolta su se stessi per poi procedere disinvoltamente all'indietro con leggero moto ondulatorio per imprimere la velocità voluta. O approfittare delle apposite pedane collocate qui e là per ingobbirsi nella rincorsa, prendere slancio e decollare in salti di qualche metro. Per tutti, provetti o principianti, bastava comunque la minima asperità del terreno per provocare cadute rovinose rimaste nella memoria.



Carpi 20 settembre 1959 Festa dell'Infanzia al Parco

A quei tempi chi usava gli scattini si distingueva per i vistosi crostoni alle ginocchia dovuti ai numerosi *ranòun* (cadute rovinose), un curioso termine che sta a indicare nel nostro dialetto una caduta clamorosa, quanto eclatante. La pista del Parco era all'inizio di pubblico accesso e venne subito occupata da questi scalmanati. Col loro comportamento violento, però scoraggiavano quelli che intendevano pattinare normalmente.

Quando una scuola di pattinaggio provava ad entrare in pista, si poteva assistere a scene del genere: l'istruttrice volteggiava con grazia e leggiadria al centro della pista, insegnando il movimento. Tutti i ragazzi erano appoggiati al parapetto di contenimento e osservavano attenti e quando gli allievi ad uno ad uno provavano a ripetere l'esercizio, ecco che, senza il minimo rispetto, qualche ragazzaccio si buttava sulla pista scimmiettando gli allievi, ma con una perfezione e sicurezza nelle rotazioni e salti da far invidia alla maestra stessa.

La situazione divenne insostenibile e a un certo punto fu poi negato l'accesso alle bande di quartiere alla pista del Parco, ma ormai la stagione delle bande sui pattini, come rapidamente era nata, finì. Si era ormai dopo il 1955 e Carpi stava cambiando profondamente ... e anche il "piccolo mondo" dei pattini subì delle profonde trasformazioni

Da allora in poi di ragazzi con gli scattini sulle strade non se ne videro praticamente più, mentre varie società sportive, nei successivi decenni, iniziarono centinaia di giovani a questo bellissimo sport che mise in mostra anche dei veri talenti nostrani.



1997 Romano Reggianini

Negli anni '60, oltre a Fabio Gobbi, ne ricordo uno per tutti ... Romano Reggianini, forse il migliore, vincitore di tanti premi, virtuoso acrobata, veloce in pista come su strada asfaltata; ora è un noto titolare di azienda di successo, collezionista di auto d'epoca e indiscusso promotore di gare ciclistiche di prim'ordine.



Carpi 20 settembre 1959 Festa dell'Infanzia al Parco - Pista di pattinaggio

La costruzione della pista di pattinaggio nel Parco fu di grande aiuto per gli allenamenti dal 1959 in poi della prima squadra di pattinaggio della nostra città; la società sportiva si chiamava allora "Sandro Cabassi Carpi ". Il team era coordinato dall'instancabile e generoso Walter Galliani, *al biciclista èd via Ròmma*, che tra l'altro era consigliere comunale con una specie di delega allo sport; infatti a quei tempi non c'era ancora un apposito assessorato alla bisogna. La "Cabassi" partecipò con grande successo alle Olimpiadi dei piccoli azzurri organizzata da Uisp e Csi insieme ad Imola per il Centenario dell'unità d'Italia. Reggianini, con l'aiuto di una squadra eccellente, fece il primo posto nei 500 mt, 1.500 mt, 3.000 mt e 10.000 mt.

Egli, assieme a Gianni Giovanardi, dipendente comunale ed ora in forza alla Protezione Civile, Giuliano Setti, Giovanni Forti, Giovanni Cattini e tanti altri costituirono la squadra più forte e temuta di tutta l'Emilia Romagna.

Questi compagni aiutarono Reggianini a conquistare un rispettabile quarto posto in una prova dei mondiali svoltasi a Carpi nel 1962. La prova si svolse praticamente sullo stesso tracciato del Circuito Ciclistico delle Palme, che si corse, organizzato poi proprio dal nostro, per tanti anni su Viale Biondo e Viale Carducci con i raccordi di Via Volta e di Viale De Amicis.

Praticare il pattinaggio agonistico era allora abbastanza costoso e di grande aiuto per i più *boletari* (persone scarsi di mezzi economici) fu Alcide Palmati, al quale i ragazzini si rivolgevano, frequentando il suo originale negozio di antichità e cose strane, situato sotto il portico del vescovado, per avere i vari ricambi, tipi di sfere, ecc ...

Nonostante la sua fama *èd pèela* (termine dialettale per indicare una persona un po' ... tirata), lui era sempre pronto ad aiutarli con grossi sconti e ad aspettare nei pagamenti. Evidentemente si identificava nelle aspirazioni dei ragazzi e nella loro voglia di vivere.

**

Gianfranco (Gigia) Sgarbi ci racconta già di un'epoca successiva in pieni anni '60. Suo padre, grande meccanico e appassionato di tutto ciò che di muoveva in velocità con le ruote, gli raccontava delle ore passate al Madera. Nel '64 Gigia ebbe i primi pattini in regalo e per 3-4 anni "frustò" (consumò) la pista del Parco, affrontando e provocando continue sfide contro tutti, preannunciando i futuri e numerosi *garèin* (gare di moto sulla pubblica via, proibitissime, fra giovani) che poi avrebbe vissuto in moto e auto.

Conserva ancora a casa 4-5 medaglie d'oro, *èd laméera piturèeda* (lamiera dorata), vinte nelle gare di velocità alla tradizionale Festa dell'Infanzia che si teneva la Parco in settembre per la chiusura della stagione estiva. Gigia non era certo un esteta delle figure artistico-acrobatiche, *mò quàand a gh éera da dèer èggh da pistèer, a n s tirèeva mià indrée d sicùur* (ma quando c'era da mettercela tutta in velocità, certo non si tirava indietro). Non ho avuto coraggio di chiedergli se una delle sue trentacinque fratture (subite nell'arco di un lungo periodo di vita di ardimento) sia stata causata dal pattinaggio.

Gli attrezzi che usava erano naturalmente ipertecnologici, per il periodo, e ricorda che addirittura provò in anteprima delle nuove ruotine in gomma, ma esse offrivano troppo "grip" sulla pista del Parco e decise di restare sul legno. Finito quel periodo di grande passione, non ci fu più seguito, anche perché l'amore per moto e motori (trasmessagli dal DNA paterno) gli riempì quasi totalmente la sua sfera di passioni. Oggi i suoi figli ne hanno un paio a testa, pattini moderni con le quattro ruotine in linea; ma l'uso effettivo è stato di poche decine di minuti in tutto ... oggi ci sono troppe alternative concorrenziali ...

**

Quanto a me .. siamo alle solite ... *umètt* (ometto) dalle mille occasioni perdute. Mi sentivo una spiccata predisposizione per andare sugli scattini in velocità, certamente avrei passato ore e ore sulla pista del Parco, ma ci fu il blocco totale disposto dai miei: "**NO !** *Te t fèe dal mèel!*" PUNTO !! E così dopo un paio di fallimentari e precari tentativi segreti con attrezzi presi in prestito al momento, desistetti. Quando forse avrei finalmente potuto, *a iéera già tròop chersùu* (ero già troppo cresciuto) e una grande passione aveva già conquistato anche me ... anima e corpo: **la moto !** Alla quale dedicai con fervore ben trent'anni di vita.

Ma questa *l'è 'n'èetra stòoria* ... che racconterò in un altro scritto dal titolo "Bici, mòoto e muturèin".

Ròobi vèeci e robivèeci (cose vecchie e robivecchi)

L'attuale società è impostata sull'usa e getta, sullo spreco; si tende a dare poca importanza alle cose, al loro riuso o conservazione. Un esempio per tutti: molto spesso un'automobile di pochi anni, in buono stato e basso chilometraggio e che potrebbe svolgere egregiamente la sua funzione per ancora molto tempo, ha valore ZERO: cioè significa che deve essere rottamata.

Un criterio di spreco che assolutamente non esisteva fino agli anni '60, quelli precedenti al nostro cosiddetto boom economico, dove nulla veniva buttato via e quando una cosa era proprio inutilizzabile veniva presa da una strana e pittoresca categoria di persone: *i robivèeci*. Personaggi molto particolari che diventavo presto molto noti sia in città che in campagna.

Si raccoglieva di tutto: i metalli in primis, ma anche vetro, lana da materassi, capelli di donne in trecce tagliate, mobili vecchi, **unghie e ossa di bestiame** ecc ...

Costoro giravano per le strade con un *barusèin* (carriolino), sia *a la séerca* (alla cerca), che su precisa chiamata e spesso segnalavano la loro presenza con urla o frasi con brevi e geniali cantilene, che li ponevano subito all'attenzione delle persone. Spesso venivano anche incaricati di leggeri o piccoli trasporti, in alternativa ai birocciai.

Con l'avanzare del progresso qualcuno era pure motorizzato con idonei motocarri a pianale marca Alpino o successivamente Ape Piaggio. Molto spesso con cane senza guinzaglio, li seguiva docilmente e senza creare guai.

I robivèeci hanno avuto anche loro una specifica evoluzione e finale scomparsa; hanno girato per Carpi fino agli anni '80, dedicandosi negli ultimi tempi alla raccolta dei numerosi cartoni che venivano lasciati di fianco ai

caissonetti. Erano gli scatoloni scarto dei tantissimi laboratori di maglieria, confezioni e terzisti in genere.

A un certo punto, però, quasi improvvisamente, con la dipartita fisica degli ultimi rappresentanti di questa singolare categoria, queste figure sono completamente sparite.

Oggi si ... conferisce all'AIMAG. Un modo di dire innovativo, per obbligare i carpigiani a portare i rifiuti ingombranti negli appositi centri di raccolta, dove occhiuti e spietati controllori, danno ordini spietati ai poveri e disorientati cittadini, che si avventurano nell'OPERAZIONE CONFERIMENTO, per altro costretti e vessati da apocalittiche minacce di terribili sanzioni e messa al pubblico ludibrio con l'accusa di insensibilità ambientale. *Mò andèe bèin in cal pòost !! Andèe a fèer èv tusèer a leonciina* (cioè pronti per l'impiccagione).

In passato a queste incombenze, in una società a misura umana pensavano invece *i robivèeci*, attività dalla quale traevano un sostentamento non proprio sostanzioso, ma che permetteva loro di vivere una povertà dignitosa e non di rado di consentire ai figli un'esistenza diversa.

Il materiale ferroso e i metalli pregiati: rame, ottone, ecc ... venivano rivenduti a peso alla ditta Brani, che aveva la sede con un ampio spiazzo di deposito in Via Manzoni, in precedenza in via Andrea Costa.

Il nome di Brani, legato ai rottami, divenne ed è famoso per i carpigiani e fece nascere anche gustosi e ironici modi di dire.

Ne cito uno legato all'attività di questo prezioso imprenditore *dla rusśna* (della ruggine). Quando una persona aveva qualche acciaccio, rottura o indisposizione, gli si poteva dire scherzosamente: *guèerda ch a t pòort da Braani!* (Guarda che ti porto a rottamare da Brani!); oppure, con tipico umorismo carpigiano, fu creata la parodia della famosa canzone cubana Guantanamera, modificando il ritornello in un irresistibile:

Quàanta-laméera. ♪

Da Braani!! Quàanta-laméera. ♪♪

Quàanta-laméera. ♪

Da Braani!! Quàanta-laméera. ♪♪

**

L'attività di raccolta negli anni '50 e '60 riguardava anche i tanti ragazzini che, completamente in bolletta, volevano rimediare, d'estate, un po' di soldi per comprare qualche gioco o un paio di scattini.

Queste bande si mettevano in giro e tiravano su tutto quello che potevano; si dice anche qualche cancellata, quando l'occhio degli abitanti della casa era distratto.

Sempre questi ragazzacci erano capaci nottetempo di scalare la recinzione della Ditta Brani e "recuperare" materiale già depositato in precedenza, che poi veniva riproposto nei giorni successivi.

**

Tornando ai robivecchi, ricordo di averne sempre visti; la loro presenza era costante nelle nostre strade. Mi viene in mento ad esempio un certo Ognibene che era soprannominato *Rangiin*, cioè che si arrangiava, dedicandosi forse anche a raccolte non proprio autorizzate di beni altrì. **Carlo Alberto Parmeggiani** racconta che *Rangiin* passò per antonomasia nel linguaggio infantile e adolescenziale col detto "*T ii pròopria un rangingiin colombo!*", "*te graat e te scaap via cóome un clòmbb*", inteso come epiteto ammollato a persona lesta nel minuto e amicale freghereccio, sempre in voga nel nostro Principato. "*Rangigiin*" è pure un termine dialettale che indica il piccolo esile ragnetto che sciabatta lungo le pareti della casa, indice peraltro di sanità dei muri, già che se altrimenti fosse, con l'umidità la ragnatela, che il Rangigiin si perita di fare, sarebbe in proporzione pesante come un tendone del Circo Medrano.

Giuliano C., era un uomo straordinario, un personaggio pieno di curiosità geniali e strampalate, ma anche di inventiva talvolta un po' sconsiderata: ad esempio una volta costruì un barcone di lamiera nel solaio che non passò poi mai dalla porta e per le scale; oppure fabbricò un razzo a carburo che finì dritto dritto in un fienile che prese fuoco. A un certo punto si mise anche a *strulghèer* (a ... indagare inventando) su binari, rotaie e ruote che permettessero a un treno di fare delle curve meno ampie e più veloci. Come robivecchi, la leggenda narra che rivendette per ben sei volte al vecchio Brani, nella stessa giornata, una pompa da bicicletta arrugginita, buttandola, anziché ai piedi del muretto dove gli era stato detto di gettarla, dopo la pesata a 40 lire al chilo, aldilà dello muretto di cui sopra. Ossia nel posto fra le ortiche dove egli stesso la prontamente la recuperava, una volta uscito col denaro, per riproporla poi, con noncuranza e la bronza sorniona che lo distingueva, una mezz'ora dopo allo stesso Brani. Il quale troppo preso dal via vai dei suoi rottami, si era dimenticato d'aver già avuto quella pompa sotto gli occhi, dalle mani di C.

Ho conosciuto anche **Danilo Federzoni**, buonissima e onesta persona, propenso a un uso non proprio moderato del lambrusco. Ebbene, quando tornava a casa, sotto il portichetto di via Matteotti, si sentiva interrogare, in modo inesorabile, con questa frase impertinente, pronunciata dai terribili F.lli Forghieri (biciclisti), che avevano la loro bottega sull'itinerario di rientro del nostro: "*é I pasèè Daniilo??* (E' passato Danilo ? ovvio ... passato di vino)"



E poi c'era **Radamèes**, aveva il viso rotondo con un naso importante, pochi capelli e cappello di paglia (*al pairiss*), statura medio altre e con un po' di pancia.

Famosissimi i suoi annunci pubblicitari vocali, a grossolana rima baciata, urlati e cantilenati lungo le contrade per avvertire del suo imminente passaggio:

"Dònni! Dònni! A gh è al strasèer!! Gh ii v di cavii, di òos, dal fèer, dal pèesi da marchées, dal véeder? Mè a tóogh su tutt ... dòniiiiiii!?!?" (Donne! Donne! C'è il robivecchi! Avete dei capelli - trecce tagliate -, delle ossa o del ferro, degli assorbenti usati, del vetro ?? Io prendo su tutto .. donneeee !!)".

Radamèes mandava un messaggio semplicemente stupendo ed efficace, tanto che, nonostante il tempo passato, esso è ancora ben presente nella memoria di molti concittadini.

Al mulètta (l'arrotino) invece gridava, con forti sottintesi: *Dònni gh ii v quèel da gusèer? Fòorbsi, curtée, fèer da sghèer?* (Donne avete delle cose da affilare, forbici, coltelli, ferri da segare ?)

Tale "**Nibàal**" Luppi era invece un tipo molto particolare e viveva di espedienti, parlava a voce alta con se stesso. Spesso passando vicino alla bottega del fabbro Bizzoccoli (il nonno di Franco) si infilava lesto sotto al tabarro, che indossava allo scopo, un qualche pezzo di ferro o metallo che poi sarebbe andato a rivendere.

Stanco di questi continui furtarelli, il Bizzoccoli, vedendo il nostro avvicinarsi da lontano, preparò un ferro rovente, ma non più rosso, per dissimulare meglio la trappola crudele, e lo mise davanti fuori di lato alla porta. *Nibàal* (Annibale) vide l'oggetto e ne appropriò subito con la mano e lo nascose di slancio sotto i panni. Ma contemporaneamente, ustionato urlò un tragicomico: *"Mò che calóor ch a gh à Nibàal sòtt al tabàar!!"* (Ma che caldo che ha *Nibàal* sotto al tabarro!). Frase che passò subito per canzonatorio proverbio. Anche nella versione: *"Sa gh èe t chèeld ? ... cóome Nibàal sòtt al tabàar!"* (Cosa hai? Caldo come *Nibàal* sotto al tabarro!) nel caso che si tenti di nascondere qualcosa.

L'episodio di trasformò in una piccola leggenda. La tradizione orale, che sempre tende a ingrandire le cose per glorificare l'occasionale racconto di qualche ciarlatano affabulatore (penosa figura umana che in dialetto si definisce efficacemente con il termine *ciavadaari*) che, in cerca di facile protagonismo guadagnato dalla narrazione enfatica di vicende altrui, le esalta ingrandendole, ce ne regala diverse versioni, tra le quali la seguente, ulteriormente comica.

Una volta dei ragazzini per fare uno scherzo a *Nibàal*, prepararono sul suo consueto itinerario di raccolta un bel pezzo di tondino di ferro, dopo averlo ben scaldato. Lo sventurato vide l'ambita preda e subito con la mano si chinò a raccoglierla, ma la lanciò subito urlando: "*Mò che calóor 'Nibàal! Mò che calóor!*" E quando vide i ragazzi che sghignazzavano, con rabbia ringhiò loro contro: "*A sii bèin ... a ... a sii bèin ...* (siete bene)" e i ragazzi: "*Mò 'sa gh è a Sibèin* (Cibeno frazione di Carpi)" e lui: "*A ... a... a sii bèin di caiòun !!*" (Siete bene dei coglioni!!).

**

La Marina *Trintèina*



Eccola in una rara foto degli anni '60 in Via Cesare Battisti (oggi davanti alle poste) - La Marina rientrava a casa spingendo il suo carrettino di mercanzia varia verso *Cuntrèeda Teranóova*, o *L'Uultma* (Via Giordano Bruno) *indù la stèeva d ca*

La Marina Trintèina (Trentini di cognome) è un ricordo indelebile nella mia memoria; la vedo ancora spingere il suo carro sotto il portico di Corso Fanti, inveendo pesantemente contro chi la prendeva in giro. Vale la pena di ricordarla con la testimonianza di alcuni carpigiani, proprio perché ha rappresentato quasi un'icona della nostra città. E come spesso ipocritamente

accade per questi personaggi scomodi, che si detestavano, ridicolizzavano, sbeffeggiavano, quando erano in vita, si arriva poi a ricordarli quasi con affetto tanti anni dopo la loro morte. Un processo mentale auto assolvente, più che altro rivolto a una nostalgica rievocazione di se stessi e non al "disgraziato" di turno, che apparteneva a una categoria dalla quale si era ben contenti di essere lontani.

In noi ragazzini degli anni '50 e '60, la sua inquietante figura è rimasta fortemente impressa nei nostri lontani ricordi: alta, secca, sempre vestita di nero con il fazzoletto dello stesso colore in testa.

Ci faceva molta paura a vederla e le stavamo a debita distanza; non di rado prendeva delle balle orbe e tirava delle sequele ben articolate di briscole, soprattutto contro i monelli cattivi che, con tutta la pungente crudeltà tipica nella loro natura, le facevano degli scherzi feroci o la offendevano. Da giovani spesso si è inutilmente crudeli. Una volta alcuni ragazzi le tolsero il fermo di una ruota del carretto, con l'esito disastroso che possiamo ben immaginare. *Al barusèin a cavàal a su, tutti al malgarèini pèr tèera e di siigh e dal madònni ch a s-ciflèeva l'aaria.*

Marina abitava in contrada Terranova (*L'Uultma* - Via Giordano Bruno), altro luogo di profonda carpigianità; stava subito dopo la bottega da lattoniere di Ardiglio (*Cavasùu*) Cavazzuti, fratello di Ersiglio e Doviglio. L'artigiano era famoso per la messa in opera di *un fugòun da bugadèera ... in lèggn*. La saracinesca di questa antica attività si può ancora vedere tale quale, chiusa ormai da decenni. Fra qualche anno, con la prima ristrutturazione scomparirà di sicuro.

Pare fosse anche attirata dal fascino di un allora noto enologo carpigiano, che devotamente ogni settimana andava riverire e nel contempo a farsi omaggiare di qualche bicchiere. "*Ciiròò, mò ...s t ii bèel!*" era solito dirgli. Teneva banco il piazza al giovedì e alla domenica (solo recentemente si è passati al sabato). La sua postazione era di fronte a quella del fabbro Bizzoccoli che si collocava sotto il torrione degli spagnoli, proprio ai piedi della lapide per Presa di Roma - XX settembre 1870.

Ho cercato fra la gente ricordi personali sulla Marina, ottenendo tante tessere per un mosaico un po' frammentato, che dà però un profilo verosimile, anche se approssimativo, del personaggio. Sono convinto che l'interessata non si sarebbe mai immaginata una sua rievocazione.

Primo Saltini ricorda: "Era quasi un divertimento per noi ragazzini di allora, passargli vicino e sussurrarle: *imberiajàosa!* Un'ingiuria che immediatamente scatena una litania furente di madonne, cancheri ed epiteti vari. Tutto un vocabolario gergale interessante che poi si poteva ripetere insieme agli amici,

sghignazzando. In più la seguivamo, quando andava verso i giardini a fare pipì (all'antica maniera delle donne padane); la faceva stando in piedi e dandosi una asciugatina con il vestito! Eravamo proprio dei delinquenti."

Alfredo Copelli abitava in via Marco Meloni e nel retro della casa c'era un cortile con una tettoia. Spesso la Marina si fermava lì a dormire per *scuasèer la baala* (per smaltire le dosi alcoliche), così come era ... *cun al barusèin* abbandonato con tutte le povere merci.

Ersilio Spezzani rammenta che le piaceva anche bere un buon quartino di vino, ma forse anche di più. "Tante volte chiedeva a noi ragazzi se le andavamo a prendere il vino, perché a lei non lo davano all'osteria vicino a San Rocco. *Puvrètta !! La fèeva cumpasiòun, già da ragàas ... , mò aanch adèesa, dòop taant aan, a pinsèer cum la viviiva, la t fa pinsèer che la solitudin l'è 'na graan tristèssa.*

La pariiva catiiva, mò l'éera sóol 'na pòovra dòonna, sèinsa nisùn intóorna ch la iutiss.

I éeren mumèint dificcil aanch alóora, sperèmm ch i n tóornen più, aanch se a m sèmmbra che incóo a nn andèmma pèr gniinta bèin.

Anche ad **Annamaria Loschi** *la gh fèeva 'na faata paùura ... Aanch perché a n s capiiva gniinta d quell ch la dgiiva.* Essere vecchi e poveri era ed è una vera disgrazia.

**

Anna Bulgarelli ha bene in mente la Marina *Trintèina*, abitando nella sua stessa contrada: "Io sono nata e cresciuta in via Giordano Bruno e me la ricordo bene. A noi bambine incuteva un certo timore: così alta e vestita di nero, spesso alterata dal vino. Ma quando era lucida e la incontravo uscendo di casa, mi riempiva di complimenti e mi diceva con grande dolcezza " *Indù vèe t pricipèssa?*"

Una volta la nipote la stava aspettando da ore in via Giordano Bruno, più o meno preoccupata. A un certo punto la vide arrivare senza il carrettino, dimenticato chissà dove, *la girèeva d galòun* penosamente ondeggiando con un piede sul marciapiede e uno sulla strada. " *Bè mò ... Cus'ée la? 'Na baala nóova?*" commentò amareggiata la nipote, commentando lo strano incedere della zia ubriaca.

**

La prof. **Anna Maria Ori**: "Ricordo vagamente la Marina *Trintèina*, perché non mi ha mai né spaventato, né intenerito, né (lo ammetto) interessato, ma era una specie di arredo urbano di cui semplicemente prendevo atto. Mi dispiace di non averla osservata con più attenzione, in pratica di non averla vista, anche se entrava nel mio raggio visivo."

**

Gilda Lugli: "Mia madre, Fernanda Bertolazzi, mi raccontava che la Marina era di buona famiglia, ma che a un certo punto suo fratello aveva preso le distanze da lei.

Quando avevamo la ditta di legnami in via Carducci, la Marina entrava dal retro in via N. Biondo e cercava di venderci la sua mercanzia. Mi faceva paura, ma anche tanta pena ..."

**

Enrico Rancan, al fióol dal pròofugh: "Ce l'ho in mente, ma ero veramente piccolo. Suonava a casa mia, in viale Nicolò Biondo, per offrire la sua mercanzia e mia madre, per mandarla via in fretta, le comprava sempre qualcosa. A me piacevano le carrube, che evidentemente lei vendeva, e che ho conosciuto proprio per questo.

**

Margherita Panzani: "Io me la ricordo bene, abitavo in Corso Fanti e lei passava, vestita sempre con un grembiulone nero e un fazzoletto in testa, col suo carretto pieno di scope, secchi, spazzole e tante altre cose. Molte volte si fermava, chiamava mia nonna e chiedeva il permesso per andare al gabinetto che era in cortile, gabinetto che era poi un buco, con sopra un coperchio. Altre volte, semplicemente, apriva le gambe e faceva la pipì lì dove si trovava. Non mi faceva paura e la nonna mi diceva che non era cattiva."

**

Mauro Marri ricorda bene questa strana donna; sua nonna, infatti, comprava i giochi da lei per i nipoti, quando erano buoni, il che succedeva molto raramente. La Marina era ... avanti: faceva già il porta a porta tanti anni fa.

**

Ecco un'incisiva immagine che ci lascia **Luciana Nora.**

La Marina

Se la Filimede fu un personaggio caratterizzante di via Cantarana, l'esprimersi della quale aveva come confine le contrade attigue, ci fu anche un'altra figura femminile particolarissima, completamente fuori dagli schemi, conosciuta in tutta Carpi per via del fatto che svolgeva un'attività ambulante: *la Mariina Trintèina ch la stèeva in cuntrèeda Teranóova.*

Aveva un carro a due stanghe che tirava lei stessa, con il quale portava le sue mercanzie per tutte le contrade carpigiane. Una struttura corporea segaligna, vestita di un nero stinto che aveva virato al grigio: un fazzolettone annodato al collo, i cui lembi estremi venivano usati per asciugare il sudore della fronte e del petto, sottana lunga e larga quasi fino alla caviglie che, estate e inverno, spuntavano nude da larghe, nere scarpe maschili.

Dalle maniche arrotolate fino ai gomiti, uscivano le braccia secche e nervose. Le mani erano lunghe e nodose le mani su cui, dopo una sosta, come erano

soliti fare gli uomini, sputava, per poi sfregarsele, prima di riagguantare le stanghe del suo carro e riprendere il suo giro.

I capelli grigi, dritti dal taglio pari appena sotto le orecchie, qualche volta tenuti indietro da un cerchietto metallico, incorniciavano un volto austero, rugoso, dai tratti sottili. Un'ambulante strana che passava senza segnalarsi e bandire la propria merce. Aveva sul carro dal pianale piatto *dal malgarèini e dal ramaasi*, *'na quèelch traapla pèr sòrregh*, un po' di pentolame e varie altre cose. *'Na spéecie d Righètt èd Limmid* ambulante ... in miniatura.

Il tempo aveva tinto di grigio anche il carro. Sicuramente girò per Carpi fino alla prima metà degli anni '60. Se la ripenso oggi, anche il mio ricordo si spoglia dei colori e vira al grigio come in un film in bianco e nero e in parte perde la voce. Incontrarla era un fatto pressoché quotidiano. Almeno a me, ma sono certa di non essere stata la sola tra le mie coetanee, la sua comparsa incuteva qualche timore, specialmente sollecitava un interrogativo: Ma chi era la Marina?

La fantasia infantile poteva associarla a una qualche strega o, più improbabile, a una fata. Avevo capito dove aveva una posta per il suo carro in una delle mie visite alla zia Ernesta, che abitava in Cantarana. Entrando in quella contrada da Santa Chiara, sulla destra, poco più in là del palazzo sede del cappellificio Losi, lì doveva far sostare il carro la Marina. Era pomeriggio inoltrato e uscendo da quella corte affollata da una quantità di famiglie, ero rimasta folgorata sull'ingresso, perché, in quella strada stretta, mi ero ritrovata a un passo dalla Marina che stava smanovrando il suo biroccino. Mi ero fermata ad osservarla, forse cercando qualche risposta.

Di lì a qualche minuto, ebbi a vederla sollevare un poco la sottana, divaricare ampiamente le gambe e, come si usava dire a quel tempo, *spènder aaqua in mèes a la strèeda*. Mentre realizzavo mentalmente che doveva essere senza mutande, fui scrollata da un rauco e perentorio: "*Vèe, tè, ragasóola, 'sa gh èe t da guardèer? N èe t màai visst spènder aaqua?*" No! Non avevo mai visto farlo in quel modo. Ero poi filata via come un fuso.

Col tempo però i timori erano arrivati a dissolversi, fino ad avvertire un certo fascino per quella figura femminile particolarissima, la cui filosofia doveva ritrovarsi pienamente nel dantesco "non ti curar di loro, guarda e passa". Filosofia praticata fino a quando, come una sorta di maledizione, uscì la canzone intitolata a Marina, che divenne, *taant pèr sùntèer al raam a la mèsscla*, una sorta di perfido dileggio che i ragazzi e anche qualche stupido adulto, usavano cantarle per farla uscire dai gangheri. Marina usciva allora dal suo silenzio, prendeva una scopa dal suo carro e, brandendola, imprecava: "*Dio ché! Dio là! Viin ché vigliàach. S a t ciàap a t la sbrèegh ind la schiina!*"

Non so quando e come Marina sia uscita di scena, ma spesso mi è ritornata alla mente, particolarmente quando, tra le mie letture anni Settanta, ho

incontrato Le streghe del Nagual di Carlos Castaneda. Mi piace pensare che, chissà, in quel suo continuo e faticoso peregrinare, più che dettato dal bisogno di un'esistenza grama, Marina cercasse e avesse trovato l'essenza dell'essere.

**

Francesco Bezzecchi, detto Il Mimì, ricorda che la Marina comprava le scope (*al malgarèini*) dal suo principale Francesco Pacchioni, il mestichero di fianco al cinema Fanti, in via Mazzini, che gestì per molti anni una rivendita di colori e affini. Allo speciale prezzo di costo che le veniva praticato, la Marina applicava poi il suo guadagno di venditrice ambulante.

La Marina spesso andava all'osteria di Cimbro in via Matteotti sotto il portico, e dopo due o tre bicchieri, apriva le gambe e faceva la pipì sotto il tavolo. Arrivava Pippo (Saetti, figlio di Cimbro, in seguito noto e valente ingegnere e arredatore) che, con la segatura e la scopa, puliva senza fiatare.

**

La poetessa **Luciana Tosi** ricorda di averla vista diverse volte, ma a quei tempi lavorava duramente, faceva almeno 10 ore al giorno e *a n gh éera mià taant tèmp de stèer a guardèer chi pasèeva ...* Si ricorda una la donna alta, un po' curva, con un abito lungo e *scuur, al carètt cun dal staanghi acsè lunghi*. Aveva una figlia di nome Norma.

**

Infine *'na poVesìa* degli anni '60 di **Micin** (Cinzio Micheli) dedicata alla Marina

LA DONA ED TERANOVA

*Col prim sol, po' fin a sira,
per le vie della città,
la Marina, gira, gira,
col carretto se ne và.*

*Và gridando: sùca fina!
pir e persègh, figh e mlòun,
cun nà vòs ardònda e pìna
da desdèr tutt al riòun.*

*Ma un brutt dè, s'oscura al mond,
vengon giorni tristi, amari,
dove tutt un po' s'counfond
se sbarchèr s'vol al lunàri.*

*Fu così che quel carretto,
invece ed sùca o portogall,
di portare fù costretto
quel ch'tuliva su "NIBAL".*

*Passa un giorno, passa l'altro...
poi il boom viene della lana
dove Carpi, per lo scaltro,
l'è dvintéda nà cucagna.*

*Lei di nuovo butta all'aria
tutt, baraca e buratein,
e di merce, la più varia,
l'impiniss al barusèin.*

*Marletèin, candeli usedi,
automatich, pan d'savòun,
e (chisà dove scuvèdi)
scatli d'luster d'Furmigòun.*

*Per stà dòna ed Teranova, (Teranova = Via Giordano Bruno o l'Uultma)
al baròs l'è seimpr' impgné,
le un po' tutt la mett in ovra
seinsa bsér la qualità.*

Chissà quanti di questi bizzarri personaggi hanno attraversato le strade di Carpi! Gente certamente non comune, che vissero esistenze di sofferenza e di fatica, ma anche di grande libertà, senza padroni, senza orari, gioiando alla fine della giornata di una semplice bottiglia di vino in qualche osteria o bar.

Collaborazioni e ringraziamenti

Ringrazio per i fondamentali e preziosi contributi per strano affresco di piccole storie carpigiane: Anna Maria Ori, Sandro Bellei, Pietro Marmioli, Carlo Alberto Parmeggiani, Franco Bizzoccoli, Attilio Sacchetti, Gianfranco Imbeni, Florio Magnanini, Luigi Lepri, Giorgio Rinaldi, Gianfranco Guaitoli, Dario D'Incerti, Marco e Stefano Giovanardi, Graziano Forghieri, Gabriele (Lele) Forghieri, Jolanda Battini, Luisa Pivetti, Graziano Malagoli, Luciana e Livio Nora, Enrico (Mendel) Scacchetti, i fratelli Giuliano (Buky) e William Bucchignoli, Giuseppina Bertolazzi, Pietro D'Orazi, Mario Attolini, Stefano Discosti, Romana Carra, Giorgio Bassoli, Gianfranco Pavarotti, Primo Saltini, Alcide Boni, Giliola Pivetti, Gianluca Vecchi, Vanni Fregni, Luigi (Gigi) Matteotti, Claudio Silvestri, Francesco (Bra-Ghery, Garibaldi, Garibba) Abruscato, Zeno Gelmini, Giorgio Riva, Mario Brani, Carlo Gozzi, Daniele Saltini, Gianni Luppi, Norberto Magnani, Valler Cestelli, Glauco Baccarini, Marco (Carro) Carretti, Gianfranco (Gigia) Sgarbi, Renato e Dafne Corsi, Daniele Diacci (D.D.), Ercole Losi, Andrea Massari, Alfredo Coppelli, Anna Bulgarelli, Franca Camurri, Franco Pantaloni, Giorgio Gasparini, Ruggero Canulli, Francesco (Mimin) Bezzecchi, Mauro Prandi, Nadia Minichiello, Mario Martinelli & Deanna Steffanini, Giorgio Adani, Lauro Veroni, Luisa Lancellotti, Romano Reggianini, Giovanni Bulgarelli, Margherita Panzani, Tiziano (Tizianèin) Meschieri, Micin (Cinzio Micheli), Donato Marciello (Bar Tazza d'Oro), Vanni Previdi, Giorgio Maccari, Massimo Michelini, Mauro Marri, Davide Cattini, Donato Marciello (Bar Tazza d'Oro), Giorgio Adani, Corrado Cattini, Alice Ianniciello, Claudio (Claudino) Volponi, Erminio Ascari, Carlo

Lodi, Emilio (Millo) Cerretti, Gilda Lugli, Enrico Rancan, Tiziano (Pace) Depietri, Paoli Pasini, Mauro Magri, Paolo Vandelli, Angela Andreoli, Mario Guidetti, Maddalena Zanni, Corrado Cattini, Giuliano Lugli, Vincenzo Galizia (da Incontri BPER n 63-2000), Claudio Sterpi (di Roma) e Centro Gioco, Natura, Creatività "La Lucertola" Ravenna lucertolacomra@racine.ra.it, professor Baldassar, alias Roberto Papetti dell'Università delle Biglie - Ravenna.

In particolare poi sottolineo il contributo del costante lavoro di ricerca del Gruppo di Facebook "Chi parla dialetto *carpsàan*" e del *rughlètt* di affezionati del bar Tazza d'Oro alle 7 del mattino.

0

Note

Nota 1.

Il Gioco del Pallone è l'attuale Piazzale Astolfo sito dietro al castello di fronte alle scuole elementari Manfredo Fanti, l'antico Castelvecchio; l'origine del suo nome era stata in un primo tempo attribuita al fatto che nel 1500 si praticava una specie di calcio-rugby, sul tipo di quello giocato a Firenze in quell'epoca. Tuttavia da più attente ricerche, come dimostrano alcuni saggi di Gianfranco Guaitoli (ufficiale di marina, grande cultore di storia locale), quel nome deriverebbe dalla pratica di un gioco simile alla "pelota" spagnola o allo squash; qualche cosa che potrebbe essere identificato con la "pallapugno" di cui esiste anche una Federazione. Due o quattro giocatori si proteggevano con strisce di cuoio il polso e l'avambraccio e colpivano una palla, facendola rimbalzare contro un alto muro. Guaitoli ha trovato anche tracce in archivio, compresi i disegni del "cesto" applicato all'avambraccio. Le partite si svolgevano in piazzale Re Astolfo dal Seicento in poi, sfruttando la muraglia cieca del Castello, quella sotto le bocche da lupo delle ex-carceri.

Nota 2.

Nel luglio 2010 si è spenta all'età di 90 anni **Vanda Carretti**, madre di **Fabiin Carretti**. Una icona di Carpi e l'ultima portatrice di quel soprannome collettivo trasmesso per successione esclusivamente femminile che da quasi un secolo i carpigiani conoscono come "Zambella" ("Zambelle" per connotare l'insieme). Con la sua scomparsa finisce un'epoca di Carpi; qualcosa di irripetibile, che ha visto la nostra città passare dall'età "antica" a quella "moderna". La *Zambèela* per il suo professionismo, per il suo carattere ... diciamo ... discorsivo, fu attenta testimone del tessuto più intimo di Carpi e, per quanto di sua competenza, attivissima coautrice, con azione e parola, della vita della città. Il soprannome proveniva dalla nonna materna, Dorina Zambelli. Insieme al marito Ermete Galli aveva gestito dagli anni Venti, in via Rocca, angolo via Paolo Guaitoli, una rivendita di legna e carbone ereditata successivamente dalle figlie Libera, Zola, Elsa e Gorizia. Le due ultime condurranno la rivendita, luogo imprescindibile per l'approvvigionamento di carbon

dolce, coke e legna dell'Appennino, tagliata dai se-gantini a misura di stufa. L'attività si protrasse fino alla fine degli anni '60 e al completamento della rete del gas metano.

La mamma di Vanda, Zola, sposata con Ciro Carretti, poco prima dell'ultima guerra ebbe invece un'idea: visto che la famiglia possedeva, tra viale Nicolò Biondo e viale Carducci, un locale di deposito di legna e carbone che faceva da magazzino per la rivendita, perché non acquistare una licenza per sali, tabacchi e generi di monopolio e ricavarci un negozio al servizio dell'area Pallotti in rapida espansione residenziale? La tabaccheria che segnerà lo sviluppo di questo ramo dal *Zambèeli*, giunto fino ai giorni nostri, aprirà l'1° gennaio 1938 e Vanda, con la sorella Hermada (un nome - un monte vicino a Trieste - che come quello della zia Gorizia, erano chiari segnali di quanto profondo fosse stato il senso patriottico impresso nelle generazioni dalla Grande Guerra).

Vanda gestirà *al paltèin* per 58 anni, fino al 1996, assistendo all'evolvere dei consumi in materia di generi di monopolio e dintorni, dal tabacco da fiuto al trinciato alle Marlboro, dal chinino al "gratta e vinci" e alle caramelle, di cui furono sempre generose dispensatrici ai bambini. La bottega era anche, considerata la consistente frequentazione, luogo di scambio di notizie, fatti e informazione in tempo reale e il cosiddetto *braghiriisem* (che oggi possiamo tradurre con i modernissimi "gossip" o "rumors") trovava lì una delle più importanti scuole di alta specializzazione.

Anche dal punto di vista toponomastico, il lato e i dintorni della tabaccheria di viale Carducci resteranno chissà ancora per quanto tempo indicati, per farsi subito capire dall'interlocutore, con un bel "*là da la Zambèeld*".

Nota 3.

Attilio Sacchetti ci tiene a stilare alcune esemplificative e ammirate annotazioni su Fabio Carretti e così mi scrive: "Mi è molto piaciuta la descrizione che hai fatto di Fabio Carretti. Io l'ho conosciuto solo 5 anni fa, non al Bar Roma o alla Banca Popolare di Piazza Martiri, ma a Pechino. Sì! proprio a Pechino, in Cina, dove siamo stati insieme ad altri per turismo. E' un uomo simpaticissimo, un affabulatore e un commerciante ineguagliabile. L'ho visto nel più grande magazzino di Pechino di merci taroccate del mondo del lusso occidentale. Trattò l'acquisto di una borsetta (Prada ... mi sembra) rigorosamente falsa, parlando in dialetto carpigiano con i commessi/commesse cinesi. Alla fine ha comprato la borsa al prezzo che ha voluto lui! E tutti i turisti del gruppo lo chiamavano preventivamente per consulenze e tutoraggi negli acquisti. Sembra impossibile, ma è vero. Da quel che scrivi di lui, sicuramente lo vedi periodicamente: portagli i saluti di Attilio Sacchetti. Carpi, 25-6-2010"

Aggiungo anche la descrizione del personaggio, estratta dal mio scritto su Il Bar Tazza d'Oro nel dicembre 2009 - *Fabiin* Carretti, detto anche *al Cichiin* (il piccolino). E' sagace, impertinente e impenitente; è certamente la persona meno adatta per raccontargli delle storie o per trarlo in inganno. Viaggiatore ed esploratore, un tempo, dei mondi dell'azzardo e quindi profondo conoscitore del "prossimo" e di ogni possibile lato debole e/o nefandezza legata all'animo umano. Laureato all'Università Italiana della Briscola, "magna cum laude" e bacio in fronte; è rarissima la volta che sbaglia una giocata. E anche quando ciò malauguratamente accadesse, ci sarebbe sempre comunque alla base un validissimo motivo, che verrà poi ampiamente sviscerato con un'opportuna "lectio magistralis" con lunghe e ripetute spiegazioni. Ha come un computer in testa che, inserendo tutte le informazioni possibili, gli dà un quadro della situazione praticamente perfetto. Quando potevo, io mi sedevo di fianco a lui per godermi l'Arte dell'Assoluto nella briscola. Dopo una giocata difficile, mi guardava per avere la mia approvazione, ciò in

qualità di ricoprente la modesta mansione vice - spigolista: una marginale figura senza diritto di parola, che si colloca nel gradino più basso degli accettati attorno al tavolo. " Se il carico è là abbiamo vinto, se invece il re è lì abbiamo perso!". Io, che regolarmente non capivo nulla, gli rispondevo di sì, facendo finta di aver ben afferrato la raffinatezza del pensiero tattico /strategico e della giocata.