

*Alla ricerca del  
tempo libero... perduto.*





# Scuola Elementare di Padergnone

Anno scolastico 1993-94

Hanno collaborato:

Vera Boni

Valentino Mattioli

Elisabetta Walzel

Walter Miori

Monica Origatti

Enrico Corrimi

Alessia Nardelli

Luca  
Gentoni

Stefania Graziadei

Davide Miori

Luiano Miori

Martina Miori

Simone Cristè

Katia Marcellino

Pedrin

Kene  
Graziadei

## GIOCHI DI UNA VOLTA.

Un tempo era facile organizzare giochi di gruppo soprattutto perché le famiglie erano piuttosto numerose e quindi i gruppi si costituivano facilmente. Si praticava nei cortili e nelle aie il gioco della settimana che è stato descritto in questo lavoro. Altro gioco molto frequente era quello della tombola al quale partecipavano pure gli adulti. Si faceva nelle stalle riscaldate dall'alito delle vacche; lì i bambini trovavano un clima molto favorevole. La legna costava e bisognava risparmiare perché si preferiva venderla a Trento per guadagnare qualche soldo in più. Le cartelline si mettevano sulle gabbie dei conigli, e per pedine mettevano dei fagioli.

Molto praticato era il gioco della "gallinella". Occorrevano almeno cinque giocatori. Tutti si mettevano in fila; il primo faceva da "gallina" poi si sceglieva il lupo. La "gallinella" disponeva i "pulcini" canticchiando: "La gallinella la va nel prà cucete lì, cucete là..."

Quando i "pulcini" erano tutti accucciati, la gallina diceva: "Pio, pio, pio..."

Il "lupo" (un bambino) a questo punto correva e cercava di prendere i "pulcini" che scappavano verso la mamma chioccia.



Quando il "lupo" aveva catturato tutti i "pulcini", l'ultimo che restava faceva da "lupo" nel gioco successivo. Descriviamo il gioco degli "osei".

Si cercavano nomi di uccelli poco conosciuti.

I bambini si mettevano tutti in fila e pensavano un nome, uno chiedeva.

"Sei un passero?"

"Sei un merlo?"

"Sei un usignolo?"

Se non lo indovinavano, dopo tre domande, dicevano: "Va per scoati".

Vinceva il bambino a cui non era stato indovinato il nome dell'uccello che si era attribuito.

Allo stesso modo poteva essere organizzato il gioco dei "fiori" e dei "colori".

C'era anche il gioco delle "Belle e brutte statuine".

Tutti i partecipanti si mettevano in fila. Quando il bambino prescelto si girava, guardava quale era la più bella statuina e la sceglieva. Se una statuina si muoveva, era squalificata.

La stessa cosa succedeva per le brutte statuine.

## GIOCATTOLI DI UNA VOLTA.

I giocattoli dei bimbi di una volta erano molto semplici e poveri perché i genitori avevano pochi soldi e li utilizzavano per sopravvivere.

A quei tempi si doveva pure risparmiare la legna per riscaldarsi, per poterla vendere a Trento e guadagnare qualche soldo in più.

Santa Lucia, l'amica dei bambini, che anche noi aspettiamo e festeggiamo, portava in dono soprattutto indumenti per proteggersi dal freddo dell'inverno come: berretti, scarponi, guanti, sciarpe, babbucce...Portava ancora molta frutta come i mandarini, nespole, arance, noci, fichi secchi, nocciole...

Le mamme preparavano la torta a due colori, i biscotti fatti in casa, i "rufioi" fatti con l'impasto delle frittelle, lo "zuccher d'orz", lo "smacafam" e il "tortel". Ritornando a parlare dei giocattoli, possiamo dire che i bambini di allora erano consapevoli del fatto che i loro genitori non avevano soldi, quindi non pensavano proprio a scrivere liste di giocattoli come noi facciamo nella lettera per S. Lucia.

Però, se arrivavano, naturalmente erano felicissimi: potevano essere bambole di pezza imbottite con la segatura e cucite a mano, qualche volta erano bambole di cartapesta, cavalli a dondolo in legno dipinti a mano; qualche camioncino fatto



tutto in legno, qualche pallottoliere e il gioco della tombola. Il pallottoliere serviva per imparare a contare e per calcolare e memorizzare le caselline; spesso veniva regalata la cartella fatta in "fibra", un cartone speciale.



## I PASSATEMPI DI UNA VOLTA.

### IL PASCOLO.

La zia di Martino ci ha raccontato che uno dei passatempi di una volta era andare al pascolo.

Dopo scuola i ragazzini portavano le mucche e le capre a pascolare.

Mentre gli animali brucavano l'erba, i ragazzi e le ragazze mangiavano insieme le patate calde. Di solito si portavano dietro le patate già lessate e le mantenevano "in calda" nel "raminel" una specie di paiolo di rame.

Per loro questo momento era come una festa: prendevano una patata ben calda, la sbucciavano, aggiungevano un pizzico di sale (che si erano portati in un pezzetto di carta) ne mangiavano un boccone, aggiungevano un altro pizzico di sale (ben attenti a non sprecarlo perché era prezioso) e così via finché le patate erano finite.

Questi momenti erano resi ancora più piacevoli dalle storie che una ragazza di nome Giovanna sapeva raccontare; le storie erano così belle e Giovanna le raccontava così bene che tutti le ascoltavano con profondo piacere.



## "SCORZAR" O "SFOIAR".

In autunno si raccoglievano molte pannocchie nei campi di Padergnone e si portavano nelle aie o nelle stalle delle case.

Dopo cena, tutti i componenti della famiglia si sedevano sopra il mucchio delle pannocchie e si iniziava a sfogliare; ad ogni pannocchia si toglievano quasi tutte le brattee, se ne lasciavano solo tre o quattro perché queste servivano per formare dei mazzi che poi erano esposti all'aria e al sole sull'aia.

Le brattee che erano state levate venivano usate per confezionare i materassi per i bambini.

Molte volte, durante la sfogliatura, qualche anziano raccontava delle storie o cantava qualche canzone, così i bambini lavoravano quasi senza accorgersene ed anche agli adulti il tempo passava più velocemente.

Alla fine della serata, si mangiavano delle caldarroste in compagnia e, qualche volta, una fetta di polenta fumante con un po' di formaggio o lucanica, quindi tutti andavano a dormire contenti.



## IL CONGRESSINO.

La zia di Martino ci ha raccontato varie cose riguardanti la vita di quando lei era bambina.

Ci ha spiegato che a quel tempo non si facevano quasi mai gite e che quando ci si spostava, in genere, il mezzo di trasporto usato era un carro trainato da buoi. Ricorda che a Padergnone, se un gruppo di paesani decideva di andare a visitare un santuario, erano soprattutto Porfirio, Benedetto e Domizio che svolgevano tale attività.

Lei ricorda, in particolare, la sua partecipazione ai "congressini" promossi dall'Azione cattolica. Questi si svolgevano in vari paesi del Decanato di Calavino: un anno a Vigo Cavedine, un altr'anno a Castel Madruzzo, a Calavino....Vi partecipavano le ragazzine della zona iscritte all'Azione cattolica, queste si riunivano per pregare, per cantare, per mangiare in compagnia.

Durante tale manifestazione si svolgeva anche una gara: si disegnavano sul terreno figure riguardanti la religione (calice, croce, Maria...) e si ornavano con fiori freschi. Vinceva il paese che era riuscito a preparare la composizione più bella

La zia di Martino ricorda che per lei questa esperienza era molto bella e che tutte le ragazzine l'aspettavano con ansia; alla fine tutte ritornavano stanche ma serene alle loro case a volte a piedi altre sedute sul carro poco comodo dei loro compaesani come all'andata.

## LA LEGGENDA DELLA STREGA DEL BUS DE VELA.

Anna Pedrini ci ha raccontato che si trascorrevano gran parte delle lunghe serate invernali, nelle stalle, al "caldo" degli animali.

Ai bambini si raccontavano molte "storie", aneddoti e si proponevano indovinelli e filastrocche.

Una storia che catturava l'attenzione di tutti i piccoli era quella della strega del Bus di Vela.

Passando lungo la strada del Bus di Vela si indicava loro una casetta, in alto sulla collina, messa quasi a guardia della statale per Trento.

Si raccontava che lì abitava una strega; per poter passare ed andare verso la città, bisognava baciarle le "ciotole".

I bambini che viaggiavano, arrivati a quel punto, si nascondevano sotto i sedili o presso la mamma e stavano zitti zitti, senza respirare, per il timore di vedersi davanti quella strega dai lunghi capelli ispidi, piena di bitorzoli e con un dente solo.

Se vedeva un bambino, si diceva, lo voleva per sé.

Chissà quante brutte cose che faceva a quel poveretto!

Questo nessuno lo sapeva raccontare...

Dicevano anche che ogni tanto andava in città a vendere le uova perché aveva un pollaio con moltissime galline.



Si sa, anche le streghe hanno bisogno di nutrirsi, e quindi anche lei doveva rimediare qualche soldino per poter mangiare.

Una volta, siccome la strada era ricoperta di ghiaccio, cadde rovinosamente con la sua bicicletta e, oltre a rompersi qua e là qualche osso, fece una gigantesca frittata...

Si dice che venne bloccato il traffico per un po' e che la polizia l'abbia trasportata sulla sua automobile al pronto soccorso per medicarsi.

Quindi, a pensarci un po', questa descritta, è sì l'immagine di una strega truce e minacciosa ma presenta pure delle caratteristiche "poco fuori del normale" se non sapeva nemmeno evitare un banale scivolone sul ghiaccio!



LE CONTE.

Ambarabà ci co cò.

Ambarabà ci co cò  
tre civette sul comò  
che facevano l'amore  
con la figlia del dottore  
il dottore si ammalò  
ambarabà ci co cò.

Pum, passa Paperino.

Pum,  
passa Paperino  
con la pipa in bocca,  
guai a chi la tocca,  
tocca proprio a te.

A bi bò.

A bi bò  
chi sta sotto non lo so,  
presto lo saprò.

A bi bò.

Punto rosso punto blu  
resti fuori proprio tu.



Sette, quattordici, ventuno, ventotto.

Sette, quattordici, ventuno, ventotto,  
questa è la storia di Paperotto,  
Paperotto è andato a Roma  
per comprare la corona  
la corona ce l'ha il re  
a star sotto tocca a te.

Sotto il ponte di baracca.

Sotto il ponte di baracca  
c'è Pierin che fa la cacca,  
la fa dura, dura, dura  
e il dottore la misura,  
la misura trentatrè,  
a star sotto tocca a te.

L'uccellin che vien dal mare.

L'uccellin che vien dal mare  
quante pene può portare  
può portarne ventitrè  
un, due, tre.

## FILASTROCCHÉ.

Ecco alcune filastrocche che si recitavano quando i nonni erano bambini:

### PIZOL MAROL.

Pizòl, maròl,  
toca bianca, minzanca,  
min un, min doi,  
min trei, min quatro,  
min cinque, min sei,  
min sete, min oto,  
tira dentro quel bel peoto,  
che l'è già morto.

### TONI, TONI, BORTOLAMONI.

Toni, Toni, Bortolamoni,  
para le pegore soto quel pin,  
ale bevù, ale magnà,  
Toni, Toni parele a cà.

### PERO PERATOLA.

Pero peratola,  
bati la scatola,  
bati el tambur,  
Pero, Pero mal madur.



FILA, FILA LONGA.

Fila, fila longa,  
magna pan e sonza,  
sonza no ghe n'era,  
magna quel che gh'era,  
quel che te vanza,  
metelo en la panza,  
quel che te resta,  
metelo en la testa.

CORDA, CORDA ROSSA.

Corda, corda rossa,  
quanti soldi la me costa,  
la me costa en carantan,  
ale porte de Milan,  
ale porte de Verona,  
en do' che i bala en do' che i sona,  
en do' che i pesta l'erba bona.

*Herba bona fu Finocio  
Ti Catarina breghe de l'ocio*

ROSA, ROSA CHE SA DA BON.

Rosa, rosa che sa da bon,  
volta la carta che gh'è en limon,  
en limon tuto garbato,  
volta la carta che gh'è en pomato,  
en pomato che gh'ha su i fruti,

volta la carta che gh'è do puti,  
gh'è do puti che zuga ala bala,  
volta la carta che gh'è 'na cavala,  
gh'è 'na cavala che trota ben ben,  
volta la carta che gh'è el Meneghin,  
gh'è el Meneghin che fa spazadore,  
volta la carta che gh'è do siore,  
gh'è do siore che va a spas,  
volta la carta che gh'è el Tomas,  
gh'è el Tomas che fila la tela,  
volta la carta che gh'è 'na candela,  
gh'è 'na candela che fa lum,  
volta la carta che no gh'è pu nesun.

BELLA MANINA.

Bella manina,  
dove sei stata?

Dalla nonnina.

Cosa ti ha dato?

Pane e latte.

Gate, gate, gate.

OCIO BEL.

Ocio bel,  
so fradel,



recia bela,  
so sorela,  
la piazza,  
la porta,  
el scagnel dei frati,  
e el campanelin dei mati.

PIOVE PIOVESINA.

Piove, piovesina,  
la gata la va en cosina,  
la rote le scudele,  
la salva le pù bele,  
la va en piazza,  
la compra la salata,  
la compra i ravanei,  
eviva i bei putei.

SALTO BEL ALTO.

Salto bel alto,  
endovina en do che salto,  
salto en Bondon,  
endovina en do che son.

FERA, FERA PE'.

Fera, fera pè,  
che el ferar nol gh'è,

quando el vegnirà,  
el peot del caval,  
el sarà ferà, ferà, ferà.

OPA, OPA, CAVALOTO.

Opa, opa, cavaloto,  
su nel pra del Micheloto,  
Micheloto noi vol che bala,  
perché è mort' la so cavala,  
perché è mort el so bo bo,  
per dispeto balerò.

TERESINA DAI CORAI.

Teresina dai corai,  
leva su che canta i gai,  
canta i gai e la galina,  
leva su ti Caterina,  
la dona Franceschina,  
la va ala finestra,  
con tre corone en testa,  
pasan tre giganti,  
con tre cavalli bianchi,  
bianca la coa,  
bianca la sela,  
adio morosa bela.



ANELE, TANELE.

Anele, tanele,

spinza luganeghe,

spinza borele,

quante feste gh'è;

l'è una, l'è doi, l'è tre sorele,

pipa la pipa le gambarele,

sula testa del formaier,

canta, canta la poiana,

mi de stopa e ti de lana,

moro, moro pescatoro,

chi gh'è dentro vaga fora,

fora ti, fora mi,

la me gata la vol morir,

lasa, lasa che la mora,

nova, novienta,

faren 'na casa brenta,

brenta, brentaia,

faren 'na ca' de paia,

paia paiuzola

e l'Elisa l'è 'na polentuzola.

## INDOVINELLI .

Questi sono degli indovinelli proposti ai bambini di allora che pure noi abbiamo risolto con qualche perplessità.

"Ghe 'na vecia  
su 'n den dos  
che no la ga  
ne pel ne os  
e con en dent  
la ciama tuta la gent".

E' la campana che chiama la gente con il suo battacchio.

"I va cigant  
e i torna sgociant..."

Sono i "crazidei" che vuoti cigolano,  
pieni d'acqua gocciolano.

"Ghe<sup>\</sup> en botesel de vin bianc e de vin ros  
che no se misia mai..."



E' l'uovo.

"Chi la fa, la fa per vendere,  
chi la compra nol la dopra,  
chi la dopra no la vede..."

E' la cassa da morto.



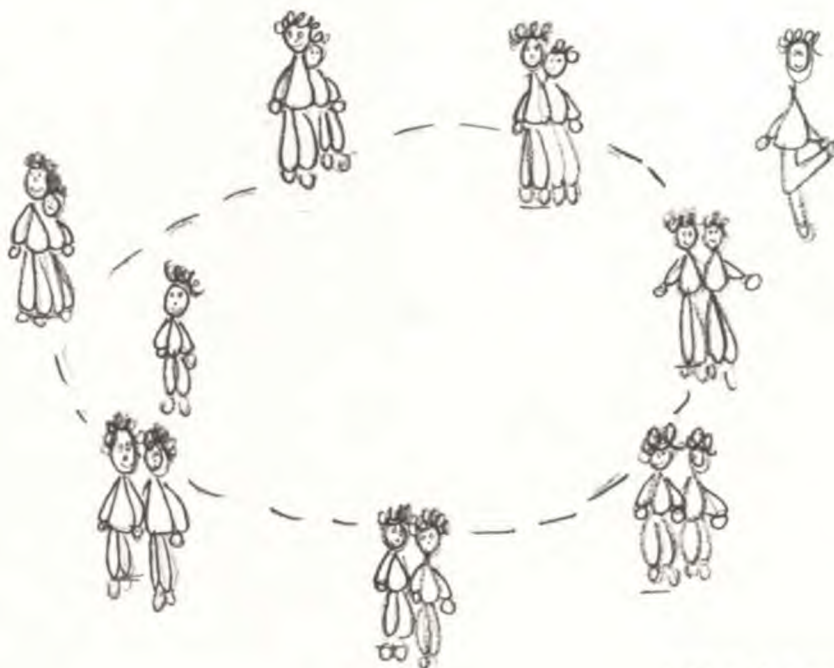
## LE COLONNINE.

Tutti i bambini, dandosi la mano, formano un cerchio.

Si contano i bambini, quindi i numeri dispari si portano davanti ai numeri pari, formando in questo modo le colonnine.

Una colonnina viene sciolta e i due bambini si rincorrono: uno scappa e l'altro cerca di prenderlo. Quando il bambino viene toccato, i ruoli si invertono e scappa quello che prima prendeva.

Il bambino che viene rincorso può salvarsi portandosi davanti ad una colonnina. In questo caso, il bambino che si trova dietro in quella colonnina, prende il posto del primo bambino e deve scappare. L'insegnante, per sveltire il gioco, può di tanto in tanto dire "cambio" e così i ruoli si invertono.



STEFANIA



## IL CERCHIO.

Si prendeva un cerchio di metallo della grandezza di una ruota di bicicletta di ragazzo e, di solito, anche una stanghetta di ferro lunga circa mezzo metro, piegata ad "U" ad un estremo.

Per avviare il cerchio bisognava spingerlo reggendolo fra il pollice e le altre dita della mano, poi gli si accostava la "U" della stanghetta mentre nella mano si teneva l'altro capo di essa.

Correndo di fianco o un po' dietro al cerchio, bisognava farlo rotolare, senza farlo cadere, cercando di dargli la giusta direzione con la stanghetta. Si poteva spingere anche col solo palmo della mano. Correndo con il cerchio, i più bravi potevano attraversare tutte le vie del paese anche quelle non asfaltate e perciò più accidentate.



Mera

## SALTO DELLA CORDA.

Si saltava uno alla volta con la propria corda oppure due bambini facevano girare la corda e gli altri saltavano uno alla volta o in gruppo. A volte i salti venivano accompagnati da una filastrocca o dalla recita dei giorni della settimana, chi sbagliava doveva ricominciare da capo il gioco.



Si prendeva un legno lungo circa 20 centimetri, si facevano le punte alle due estremità e poi si appoggiava per terra. Con un bastone molto più lungo si colpiva la punta del bastoncino piccolo in modo da farlo alzare in aria. Poi con un colpo secco si cercava di colpirlo al volo e di farlo volare il più lontano possibile.





## LA MAPPA.

Una volta, al tempo in cui la mia mamma era bambina, ci si trovava dopo la scuola nella piazza del paese.

Ai giochi partecipavano tutti i bambini che frequentavano le scuole elementari e, a volte, anche i ragazzi delle medie.

Il gioco che si faceva più frequentemente era: La mappa.

I bambini partecipanti (non c'era un numero preciso) si dividevano in due squadre, ognuna sceglieva il proprio capitano e si dava un nome.

La sorte decideva quale squadra doveva iniziare il gioco.

Una squadra rimaneva nella piazza e l'altra doveva andare a nascondersi.

Dopo un po' arrivava il capitano e, davanti agli avversari, per terra (le strade non erano asfaltate) con un bastoncino disegnava la "Mappa" che portava al nascondiglio della propria squadra.

Naturalmente più complicata era la mappa e più difficile era risalire al nascondiglio.

Una volta chiarita la mappa si correva a cercare la squadra.

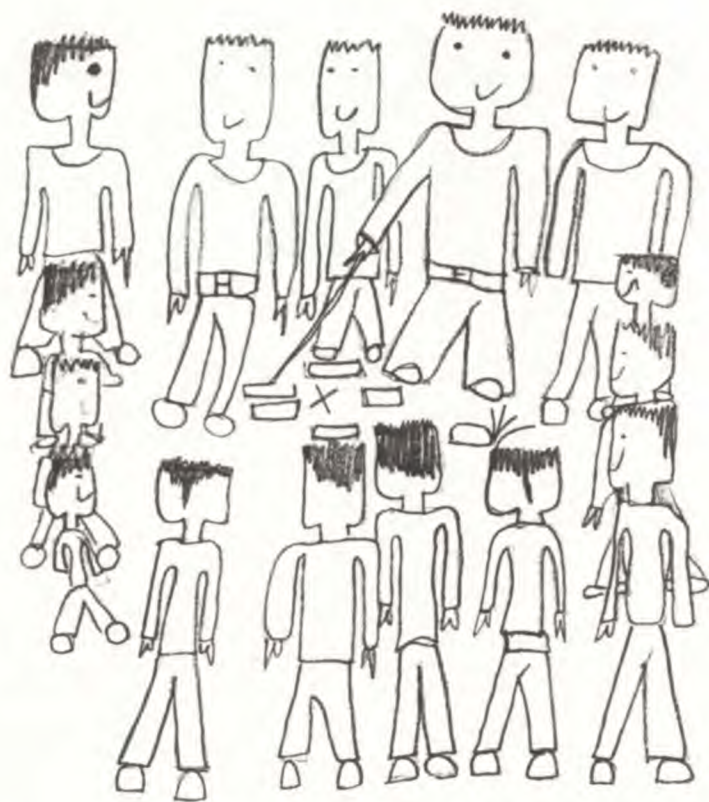
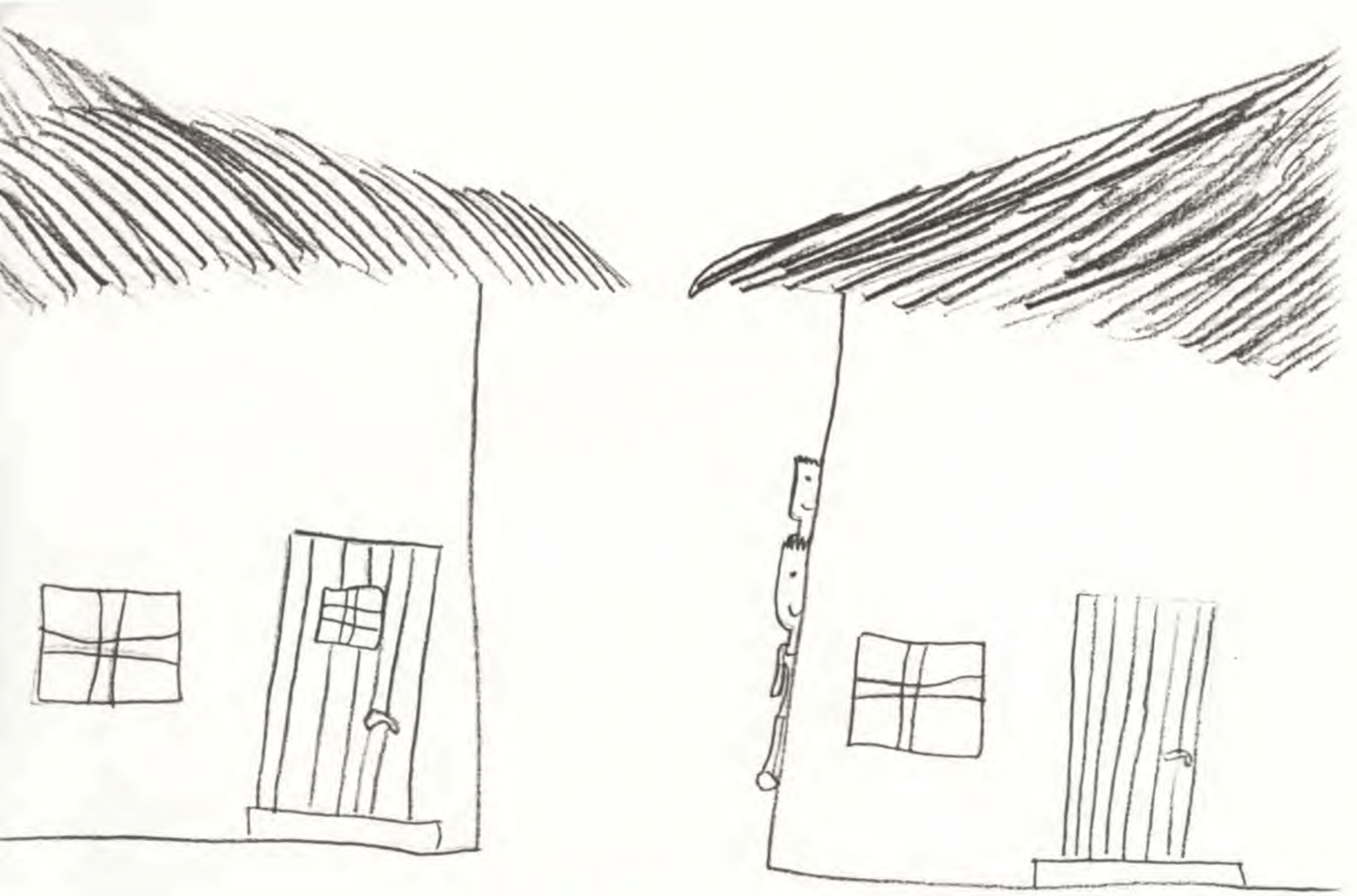
Il capitano aveva a disposizione delle parole d'ordine per comunicare con la propria squadra (sconosciute agli avversari) per suggerirle cosa doveva fare (se stare nascosta oppure scappare).

Questa, per fare il punto, doveva uscire dal proprio nascondiglio e raggiungere, senza essere vista dagli avversari, la piazza.

Esempio di PAROLE D'ORDINE:

ROSA: la squadra doveva correre in piazza e fare il punto.

VIOLA: la squadra doveva rimanere ferma, nascosta.





## L'UOMO NERO.

Un bambino fa da uomo nero e si porta ad un lato del campo, di solito, vicino alla parete di una casa. Poi egli grida a tutti gli altri bambini, che si trovano liberi nel resto del campo, verso il lato opposto: "Chi ha paura dell'uomo nero?!" Gli altri in coro rispondono: "Nessuno!"

A questo punto l'uomo nero corre contro di loro e cerca di toccare qualcuno, poi catturatolo lo conduce con sé verso la propria postazione.

Alla prossima uscita l'uomo, gridando la stessa frase ed ottenendo la medesima risposta, corre tenendo per mano il bambino che ha catturato e, facendosi aiutare da questi, cerca di catturare quanti più bambini è possibile.

Il gioco continua così finché rimane un solo bambino, il quale diventa il nuovo uomo nero.



## MERLER.

Si gioca in due con nove pedine a testa.

La prima mossa tocca al nero.

Ogni giocatore, a turno, posa una pedina su una qualsiasi delle 24 intersezioni delle linee che formano il campo di gioco.

Ogni volta che si riesce ad allineare tre pedine sulla stessa linea, si fa "tris" e si mangia una pedina all'avversario, dando la precedenza a quelle non ancora allineate.

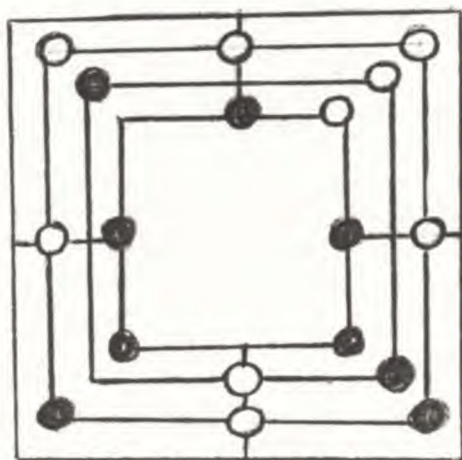
Solitamente in questa parte del gioco è meglio che il bianco cerchi di ostacolare i "tris" del nero, che ha il vantaggio della prima mossa e si preoccupi piuttosto di preparare uno schieramento di pedine favorevole per la seconda parte del gioco.

La seconda parte del gioco comincia quando tutte le pedine sono state giocate; a questo punto ogni giocatore sposta una pedina su un'intersezione libera, adiacente, cercando di fare altri "tris".

I "tris" possono essere aperti e richiusi illimitatamente e saranno tanto più efficaci se sono collegati tra di loro in modo che ad ogni mossa se ne riformi uno.

Il giocatore che resta con tre pedine può saltare in un punto qualsiasi del campo di gioco.

Perde chi resta con due soli pezzi.



ALESSIA



## AM SALAM - FINESTRA O SETTIMANA.

Il gioco consisteva nel disegnare in terra una specie di finestra composta di sei rettangoli, sovrastata da un semicerchio diviso a metà.

Si giocava in due, tre bambini alla volta, non di più.

Prima di percorrere un giro completo, si doveva lanciare un sassolino piatto, detto schiatta, nel primo rettangolo della finestra, poi nel secondo, nel terzo....

Si doveva entrare negli spazi, saltellando su un solo piede, senza toccare le righe; arrivati al semicerchio si potevano appoggiare tutti e due i piedi per riposare (la domenica).

Ogni giro era caratterizzato da una difficoltà diversa, partendo dalla più facile si concludeva con la più complicata:

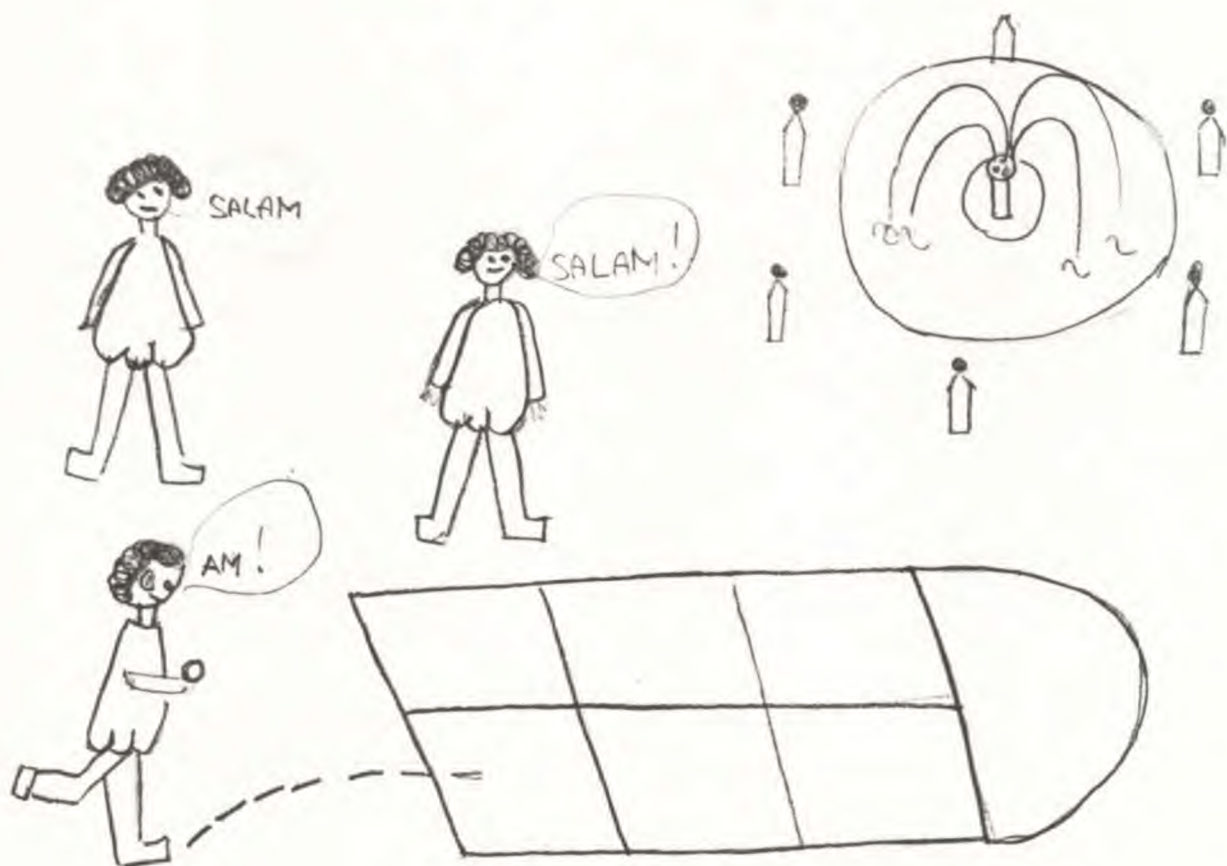
- saltellare con un piede solo;
- camminare con il sasso appoggiato su un piede;
- camminare con il sasso sulla testa;
- camminare col sasso sulla fronte;
- camminare col sasso appoggiato sulla schiena;
- camminare con gli occhi chiusi;

Ogni volta che il bambino entrava in un rettangolo, diceva "Am" e, se il gioco era stato eseguito correttamente, i compagni rispondevano "Salam".(Queste parole si pronunciavano quando il bambino che stava giocando non

poteva vedere le righe della finestra, perché aveva gli occhi chiusi o la testa all'indietro...)

Se si toccavano le righe o non si riusciva a stare su un solo piede o si faceva cadere il sassolino, si commetteva un errore e perciò continuava un altro bambino.

Questo era un gioco preferito soprattutto dalle bambine.



Martina



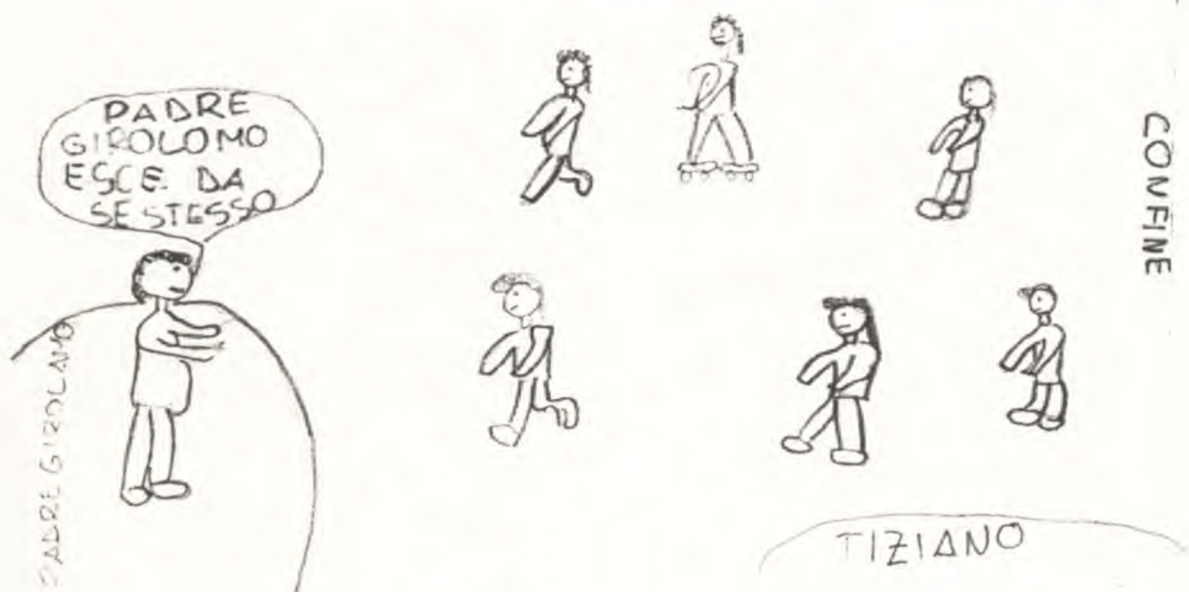
## PADRE GIROLAMO.

Si divide il campo in due parti.

In una parte entra padre Girolamo, nell'altra tutti gli altri bambini.

Ad un certo punto padre Girolamo grida: "Padre Girolamo parte da se stesso!" e quindi esce saltellando su un piede solo e cerca di rincorrere gli altri bambini che, invece, possono correre con tutte e due le gambe. Se padre Girolamo riesce a toccare un bambino, quello deve entrare nella tana di padre Girolamo. Padre Girolamo prosegue il suo giro finchè riesce a saltellare su un piede solo, quando è stanco deve rientrare. Alle prossime uscite il bambino dice: "Padre Girolamo esce con tutta la sua famiglia!"

Ed infatti tutti i bambini catturati devono aiutarlo. Il gioco continua finchè rimane un solo bambino da catturare, quello diventa il nuovo Padre Girolamo.



## IL GIOCO DELLE SEDIE.

Si dispongono in una stanza delle sedie, una in meno del numero dei giocatori.

Costoro, a tempo di musica, devono girare intorno alle sedie.

Quando la musica termina, i giocatori devono cercare di sedersi, colui che rimane in piedi perché non trova posto, viene eliminato.

Si continua il gioco, eliminando ogni volta una sedia.

L'ultimo giocatore che rimane con la sua sedia vince il gioco e dovrà ricevere un premio.

E' un gioco divertente non solo per i bambini, ma anche per i grandi.





## LE SCUDELETE.

Le "scudelete" erano i tappi delle bottiglie (tappo corona).

I giocatori dovevano essere almeno due.

Il gioco consisteva nel far strisciare un tappo, posto con la corona verso l'alto, lungo un determinato percorso, spingendolo con il dito medio, tale dito acquistava più forza quanto più si faceva resistenza col dito pollice che si chiudeva ad anello sul medio (pizatòl).

Vinceva il giocatore che per primo arrivava alla meta.



## IL GIOCO DELLE NOCCIOLINE.

Si deve fare una piccola buca nella terra, si prendono delle noccioline rotonde e, rimanendo alla distanza di un metro circa, si devono lanciare nella buca, chi riesce a lanciarle nella buca al primo colpo vince.



## L'IMPERATORE DICHIARA LA GUERRA.

Ciascun bambino disegna in terra un cerchio e scrive all'interno

di esso il nome di uno stato (Italia, Francia, Spagna...).

Un bambino fa la parte dell'imperatore e delimita un proprio campo.

A questo punto l'imperatore dichiara guerra ad uno stato dicendo, ad esempio : "L'imperatore dichiara guerra alla Francia".

Il bambino che rappresenta quello stato deve scappare rincorso dall'imperatore, se questo bambino viene toccato, viene eliminato e sul suo cerchio viene tracciata una croce dall'imperatore, se riesce a sfuggire all'imperatore può ritornare nel suo cerchio e continuare.

Mentre i due si rincorrono gli altri giocatori si scambiano reciprocamente i cerchi, dandosi la mano e facendo ben attenzione a non farsi "rubare" il cerchio dai due che si rincorrono.

Il gioco termina quando l'imperatore riesce ad impossessarsi di tutti gli stati, meno l'ultimo. Il bambino che rimane ultimo in gara sarà il nuovo imperatore.





## IL GIOCO DEL FAZZOLETTO.

I ragazzi si dividono in due squadre.

Si disegna in terra una linea lunga, alla distanza di circa 10-12 passi da questa linea, parallele ed opposte si disegnano altre due linee lunghe come la prima.

Le due squadre si dispongono, in riga, esternamente alle ultime due linee tracciate.

Ad ogni bambino di ciascuna squadra viene assegnato un numero che corrisponde alla posizione che occupa nella riga.

Su un capo della riga centrale si mette un bambino, che tiene, per un angolo, un fazzoletto in mano.

Questo bambino chiama un numero e subito i bambini delle due squadre che hanno quel numero devono accorrere per prendere il fazzoletto, facendo attenzione a non toccare o sorpassare la linea segnata in terra, altrimenti si perde il punto.

Chi riesce a prendere il fazzoletto e a rientrare nel proprio campo, oltre la linea che lo delimita, senza essere toccato dall'avversario che lo rincorre, vince il punto.



## CURIOSITA'

La zia di Martino è venuta a scuola a raccontarci come era la vita quando lei era una bambina come noi. Fra l'altro ci ha elencato alcuni vocaboli che allora si usavano comunemente, mentre adesso sono caduti in disuso.

Eccone alcuni:

morèr = gelso (pianta, le cui foglie servivano per nutrire i bachi da seta, allora allevati in quasi tutte le famiglie)

grìez = semolino

zolét = capretto

prosàc = zaino

gonèl = giacca

da calt = brodo

cazòt = mestolo

caza = mestolo grande (serviva per prendere l'acqua dai secchi)

crazidèl = secchio di rame per portare acqua

brentòla = pertica che si appoggiava alla spalla per reggere i crazidei.

A questo proposito ci è stato spiegato che una volta nelle case non c'era l'acqua corrente, ma si andava col secchio alla fontana comune a prendere l'acqua che serviva per cucinare e per lavare i piatti, mentre i panni di solito



venivano lavati alla fontana che era adattata per servire da lavatoio.

E' interessante sapere poi che dieci minuti prima dell'inizio della scuola suonava una campana (quella del campanile), per avvertire gli alunni, perché non tutte le famiglie possedevano un orologio.

Le scarpe erano molto "preziose" per farle durare a lungo avevano le "broche", dei chiodi con una grossa capocchia, per conservare il più a lungo possibile il cuoio.

Siamo venuti a conoscenza inoltre che al venerdì il nostro paese ospitava regolarmente i poveri e offriva loro da mangiare, da dormire e qualche indumento.

## INDICE.

1. "Autori".
2. Giochi di una volta.
3. Giocattoli di una volta.
4. I passatempi di una volta.
5. Leggenda: "La strega del Bus de Vela".
6. Le conte.
7. Filastrocche.
8. Indovinelli.
9. Giochi.
10. Curiosità.
11. Indice.