REGIONE DEL VENETO

ReteEventi 2014 cultura

Regione Veneto Provincia di Treviso

PROVINCIA DI TREVISO

Poco, gnente e fantasia

Incontro di sogni e memorie

case piavone

MUSEO ETNOGRAFICO

PROVINCIA DI TREVISO

Poco, gnente e fantasia

Incontro
di sogni
e
memorie

Riscoprire le nostre origini, gli usi e costumi di un passato dimenticato, modi di vivere che sono parte della nostra identità.
Ed è così che la ricerca in tema di cultura popolare trova un ambiente fecondo: il Museo Etnografico Provinciale delle Case Piavone.

Chi non conosce le proprie radici perde la sua identità e non si sente bene in nessun luogo. Per questo è forte l'impegno della Provincia di Treviso nella salvaguardia della propria storia e nel far rivivere la propria identità collettiva, in particolar modo partendo dai più giovani, dalle nuove generazioni.
Per diventare adulti responsabili, infatti, è indispensabile conoscere chi siamo e da dove veniamo. C'è un bagaglio di tradizione e di storia che stiamo perdendo e che dobbiamo insegnare ai nostri figli.

La mostra, dedicata ai giochi della nostra infanzia, è una nicchia di indagine particolarmente affascinante, che si presta a diversi approcci di analisi in primis quello etnografico. Il compito principale della mostra è innanzitutto quello di aiutare i nostri giovani a comprendere le coordinate sociali, culturali ed economiche che governavano la quotidianità di un'epoca passata anche attraverso il gioco e che rivive, oggi, per noi attraverso queste preziose testimonianze.

Colgo l'occasione, quindi, per ribadire il pregio di tutte le iniziative del Museo Etnografico Provinciale "Case Piavone" che hanno il lodevole obiettivo di restituire alla Comunità Trevigiana la sua memoria storica e in definitiva la sua identità.

Leonardo Muraro
Presidente della Provincia di Treviso

Nel dibattito culturale che in anni recenti ha animato la nostra società si è imposto all'opinione pubblica con forza crescente il concetto di "capitale territoriale" per indicare l'insieme di beni materiali e immateriali che non rientrano nel PIL e non sono suscettibili di quantificazione monetaria, ma pure sono indicatori significativi della qualità della vita in un dato territorio.

In questa categoria rientrano elementi diversissimi, dalla cura del paesaggio alla ricchezza di offerta enogastronomica, dall'architettura spontanea alla flora autoctona, dall'associazionismo alle attività ricreative tra cui il teatro amatoriale e le varie attività musicali di cori, bande, gruppi folcloristici.

Nello spirito di quest'ottica, l'Amministrazione Provinciale ha deciso di sostenere direttamente la mostra tematica "Poco, gnente e fantasia" organizzata da Soraimar e dal Gruppo Folcloristico Trevigiano che documenta in profondità le attività ludiche nelle quali si è espressa buona parte della creatività delle nostre popolazioni nel segno di una tradizione che è sempre più importante per la nostra identità in tempi di globalizzazione, come antidoto contro l'omologazione culturale che minaccia di appiattire la nostra civiltà.

Silvia Moro
Assessore alla Cultura della Provincia di Treviso

La mostra, che ha come tema i giocattoli della nostra gioventù, fa fiorire, in ognuno di noi, dei ricordi così presenti e stabili, che neppure i tanti anni passati li scalfiscono minimamente.
Aspettavamo con impazienza l'arrivo della Befana, ma nel frattempo era tutto un lavoro continuo, per cercare nelle siepi delle forcelle per fabbricare le fionde che, con elastici e un piccolo cuoio, erano già bell'e pronte. Mi ricordo un nostro vicinante, il signor Bizzarro, che suonò al nostro campanello e brontolò vivacemente con mia madre, perché gli era arrivato un sasso in testa.
C'era tanta fantasia e buona volontà, non c'erano soldi, e le visite alle botteghe, di Sudessi prima, e poi di Pinton, cioè il "Paradiso dei Bambini", erano sempre limitate al guardare le vetrine da fuori.
Andavamo a scuola all'Istituto Turazza, e nel passare in via Cornarotta, quattro volte al giorno, c'era il piccolo negozio delle sorelle Nardari, e specie in dicembre era un fiorire di casette, statue, cieli e montagne, e lì la sosta era scontata. Ci dovevamo accontentare di giocare con le *baète de fragna*, facendo un percorso tra i sassi, e poi con con tappi di bottiglie di birra trovati fuori dalle osterie, oppure con gli ossi delle prugne, che con una piccola paletta venivano schizzati avanti.
Poi via via con la fabbricazione di piccoli camion in legno, alla ricerca di ruote, sulle tracce di piccoli artigiani della città: ecco così la torneria in via Ferrarese del signor Romano, o in Cal del Vento, dai Ravanelli dove si fabbricavano bocce e birilli, per il gioco della borella.
Ci accontentavamo di poco, l'ascoltare la radio, il ritrovarci in tanti per giocare a *scondicuc*, al pallone, e poi in via Nervesa, dove si trovano ancora i fossi, per pescare, con bussolotti e aste, le famose *spinariòl*, piccoli pesci con tante spine attorno, mentre in via S. Bortolomeo con fossetti ai lati, prendevamo i marsoni, e così è passata la nostra gioventù, lasciandoci ricordi indelebili di giochi spensierati e intramontabili.

Gianfranco Crespan
Presidente del Gruppo Folcloristico Trevigiano

MOSTRA O MANIFESTO?

Per molto tempo ho pensato in che modo testimoniare un periodo bello e importante della vita come quello che ho avuto in infanzia e gioventù: perché lo è stato e vorrei in qualche modo poterlo trasferire ai miei nipoti, visto che per i figli sarei eventualmente in ritardo. Specie in questo momento di rivoluzione sociale e tecnologica ovvero culturale, sento il bisogno di agire, di raccontare, di sottolineare la necessità poetica dei primi anni e la sua importanza per un possibile buon esito futuro della razza umana. Poesia come ammortizzatore in grado di fiaccare la prepotenza dei molti bisogni futili indotti da questa decadente-indecente civiltà dei consumi, arroganti come l'alta definizione della TV che vede più dell'occhio umano, come il suono confezionato dei CD che supera le capacità percettive del nostro orecchio, come l'effetto del 'Sapientino' dell'iPad che, incollato alla mano, risponde anche alle domande più eccentriche! Mi sono chiesto dove il megamagazzino dell'informazione virtuale possa portare senza il conforto della relazione diretta col corpo e il mondo esterno!

Sono stato cacciatore di lucciole: sono piccole ma allora ero piccino anch'io e le ho tenute pure in mano, le ho lasciate percorrere tratti delle dita o della mano e il loro zampettare si percepiva come si vedeva il loro lampeggiare andare dal giallo tenue al verde e ognuna pulsava per sé. Non pensavo a crudeltà mentre le imprigionavo per qualche minuto nel bicchiere rovesciato; giocavamo 'ai lumini' e vinceva quello che brillava di più. Anche il loro rilascio era senza rimorso e perfino il segno fosforescente di qualche immancabile vittima del gioco mi allettava col rendermi un dito magico, che durava nulla. È l'innocenza che salva la poesia, che redime perfino la crudeltà lasciando transitare l'esperienza come monito ai gesti futuri, alle scelte possibili. Per questo, anche se bella, l'infanzia non è lieve, e neppure la gioventù.

'Giocare', come termine futile, non esiste(va); giocare è un continuo meraviglioso imparare: a essere, a fare, a condividere (a difendere, pretendere, convincere, concedere) e, soprattutto, a rispondere ad impegni con responsabilità: è un fatto personale e di gruppo; ma per imparare occorre provare e anche sbagliare: è la pratica che fa la teoria e non viceversa. Oggi non sembra: l'educazione è a protezione totale; tutto òciu qua, òciu là (occhio a…); modificati i finali del Barba Zucon (che muore trafitto di spilli anziché morsicare Piereto); la Befana è diventata una vecchietta dolce, confondibile con la nonna (altro che la mitica *Redò§ega* che sbudellava le donne pigre!); i diavoli di San Nicolò sono finiti in pensione per non spaventare i bambini e via dicendo. Patrono San Telefono Azzurro, c'è sempre qualcuno che ti evita ogni paura: non serve un vicino che ti possa-debba-voglia aiutare, cui ti debba legare condividendo [e poi c'è chi si meraviglia del disfacimento della famiglia].

Ogni passo ormai va delegato a 'professionisti' che

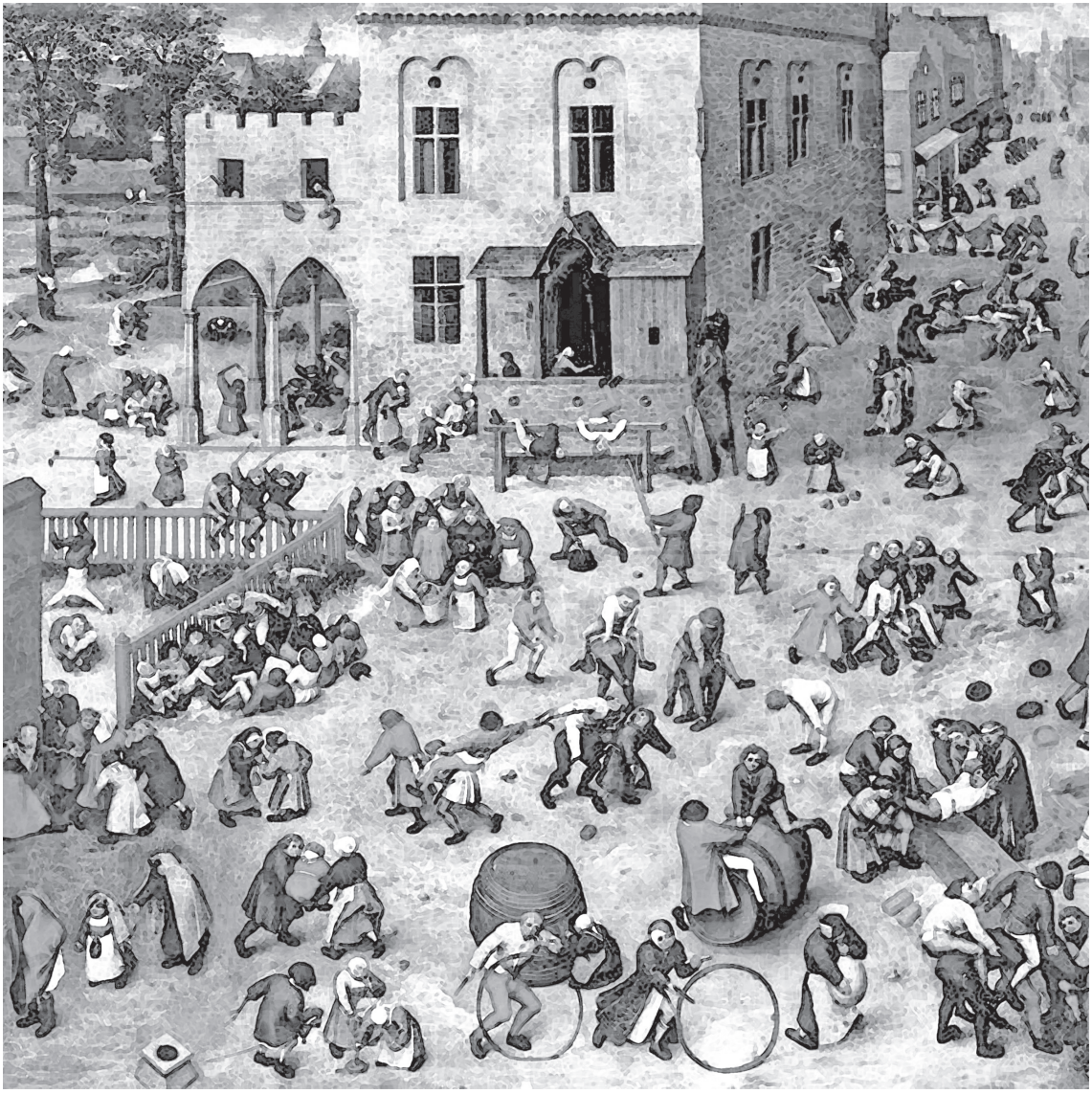
dispensano informazioni senza obbligo d'amore (non tutti per fortuna): si va dal maestro di scuola, a quello di musica, di piscina, di tennis, di nuoto sincronizzato, di ceramica artistica, di e di e di e di! Così: tanta teoria e poca poesia; e poi ci si domanda come oggi i giovani trovino difficile affrontare la vita! Secondo me hanno giocato poco e male, abbandonati persino dai rimproveri e da qualche salutare sventola dei normali tutori, data ai fini di una più rapida memorizzazione, a titolo amoroso, d'altra parte messo in conto da chi rischia e impara in proprio! Con lo smarrimento della tradizione si è disfatto quel mondo di competenze e responsabilità che erano, ad esempio, pratica quotidiana dei nonni, educatori privilegiati di un tempo giacché i genitori erano spesso lontani per lavoro. Loro dettavano tempi e metodi, sempre con l'occhio lungo anche quando la briglia appariva molle o sciolta.
Mio nonno Giovanni decise l'ora giusta per regalarmi un coltellino (*el britolin*), e in epoca successiva, il momento di insegnarmi a segare la legna sul cavallo di legno, quando tagliarla con l'accetta, quando e come affilarne la lama sulla ruota di pietra molare, ma avevo già un paio d'anni di anzianità sul farla girare con la manovella a ritmo giusto e col necessario compenso di potenza – due anni ad osservare l'acqua scendere tangente alla lama, a raccogliere la polvere di deposito (ogni tanto) per utilizzarla come abrasivo da giuntare alla segatura per far brillare i rami da acqua di mia nonna. La quale teneva una bellissima bambola col vestitino fatto da lei, di lana rosa e azzurro.
Si chiamava Graziella, aveva gli occhi azzurri e spalancati quando stava seduta, che si chiudevano quando veniva messa supina. Stava in centro al sofà come una regina, entrambi sempre immacolati e non mi era dato toccarla perché ero un maschietto. Invidiavo mia cugina Anna che aveva il telaio con la tela tesa per fare i disegni coi fili colorati, a punto croce, che poteva utilizzare i ferri da maglia e farci le sciarpe per le sue bamboline, belle come quelle di Missoni perché realizzate con ogni sorta di filo d'avanzo. Io copiavo con gli occhi anche se fuori competenza, e ho imparato (e provato di nascosto) a calare e a crescere col filo e nulla più.
Per i giochi leggeri, non specifici, quelli tesi a sviluppare destrezza e prontezza nella manualità i maestri erano i compagni di categoria più vecchi che, quando passavano alla superiore, sembrava non ti conoscessero più, ma tu eri già a tua volta maestro.
Giochi di potenza, di abilità, di astuzia che prevedevano una conoscenza approfondita e gran pratica del territorio, delle sue acque, delle sue terre, di pietre, piante, animali in ogni momento di ciascuna stagione. Solo allora si poteva passare dall'allenamento (dal girotondo a salti, corse, passatempi con giocattoli auto realizzati) alla caccia per i maschietti, a far le 'mamme' e alla raccolta per le femmine. Si diceva gioco perché si gareggiava a chi trovava più gamberi, a chi cacciava più rane, più chiocciole e uccelletti o a chi raccoglieva più fragole, more, lamponi, mirtilli, erbe profumate o salutari o magiche come quelle che si staccavano

per San Giovanni… intanto si mangiava un po' di più in famiglia. C'erano perfino scherzi che implicavano una credulità perlomeno da riorganizzare, con un invito a ragionare e discernere comunque, come quando ti mandavano dal vicino a chiedere in prestito *el curarece* (curaorecchi) *o l stamp pa i saladi* (lo stampo per dar forma ai salami) e nessuno di quelli che avevano già fatta l'esperienza ti diceva nulla perché la regola era questa e andava rispettata.
E andare a sassi (a ghiaia e sabbia); tirare sassi; far fuoco coi sassi (con le pietre focaie); cercare, dar fuoco e sciogliere i sassi (il ciclo della calcina): sono giochi o che altro! E andare a canne palustri: far suonare le canne (pifferi e flauti); fare canotti per cerbottane; raccogliere i pennacchi per gli scopini; legare i fusti per le *grisiole da paredana, da olt, da cavalier* (fare i graticci per le tramezze, le volte, per le lettiere dei bachi): sono giochi o che altro! E chiamare per nome ogni erba, ogni bestiola di campo, ogni odore, ogni fiore, ogni suono, ogni vento: sono giochi o che altro!
Per questi motivi, a 'questo evento', ho proposto di dare il titolo POCO, GNENTE E FANTASIA, e un sottotitolo chiaro: incontro di sogni e memorie con passatempi e giochi infantili di ieri.
Di poco o nulla si tratta, infatti, se si cercano ricchezze in oggetti e materiali, ma se si guarda oltre si apre un mondo infinito di fantasie grandi e piccole che sorpassano la sensazione del loro tempo e offrono spunti di grande attualità non nel senso della nostalgia ma che vanno nella direzione dell'equilibrio e buon senso che ne rimangono indicati. Perciò l'abbinamento ideale è stato quello con gli Artisti che, voce di popolo, sono i grandi che non riescono a staccarsi dal loro io bambino, e coi nonni, che sono ritornati piccoli per insegnare i loro giochi ai nipoti lasciandosi riprendere dalle telecamere per oltre un centinaio di filmati-documento che rappresentano il cuore pulsante della mostra. Invitiamo cordialmente tutti gli ospiti a guardare l'esposizione con questo spirito.

Gianluigi Secco, ideatore di questa mostra
Treviso, Case Piavone, 18 ottobre 2014

IL PERCORSO ESPOSITIVO

La disposizione dei giocattoli ha questa logica: nella parte museale, che ricostruisce l'ambiente domestico rurale trevigiano, ci sono i tipici giocattoli locali.
Le tre chiocciole espositive della sala centrale sono dedicate rispettivamente ai bambini, alle bambine e agli strumenti sonori popolari. I materiali presenti raccontano il passaggio del giocattolo europeo dal novecento ad oggi, con materiale integrativo proveniente dal cosiddetto terzo mondo che evidenzia l'analogia dei percorsi.
La gigantografia dei 'Giochi di bambini' (1560) di Pieter Brugel e i dipinti degli artisti contemporanei illustrano invece l'identità e diffusione dei passatempi popolari degli ultimi secoli, oggi in fase di rapida estinzione.



Giochi e giocattoli dei nonni

UN MONDO DI GIOCHI

Per le nuove generazioni "connesse o digitali o linkate" è quasi impossibile entrare nella dimensione che caratterizzava il gioco fino ad un passato che sembra remoto ma che è soltanto prossimo.
Nei nostri paesi, fino all'avvento dell'industrializzazione negli anni 50-60 del secolo scorso, giochi e giocattoli non erano prodotti commerciali o manifatturieri, ma frutto della creatività personale nel solco della tradizione locale.
Ogni cosa poteva trasformarsi in materiale di gioco: animaletti come il grillo o il maggiolino, elementi vegetali come le foglie di acacia o quelle di acero, l'acqua delle pozzanghere che diventava un laghetto per barchette fatte con gusci di noce oppure una trappola per pesciolini, la terra argillosa con cui modellare palline o statuine, un sasso piatto per i rimbalzi sull'acqua, una scheggia di tegola o mattone per segnare lo schema del gioco del mondo.
Ogni gioco poi aveva la sua variante di paese, di contrada o di quartiere e molti erano scanditi da conte e filastrocche, spesso di origine antichissima, o accompagnate da canzoncine semplici e vivaci che i musicologi definiscono autòmele o melodie spontanee ispirate dal divenire del gioco.
Per una società che ricorreva largamente a lavoro minorile, sia in ambito agricolo che industriale, l'*homo ludens* era funzionale all'*homo faber* e le attività ludiche erano propedeutiche a quelle lavorative: ai piccoli contadini si preparavano attrezzi agricoli in miniatura da usare in giochi che si potevano considerare anche lavori, come rastrellare il fieno o sarchiare il granoturco, mentre alle bambine di campagna e di città si regalavano le *piàvole sartorele*, elementari bambole di pezza su cui divertirsi con prove di ricamo.
In comunità scarsamente scolarizzate, il gioco non presentava solo un carattere di divertimento, di ricreazione o di liberazione, ma aveva anche una valenza educativa, formativa, aggregante, socializzante e talvolta rituale. I giochi si succedevano seguendo l'avvicendarsi delle stagioni, proprio come le attività legate alla terra, ricalcando le ricorrenze calendariali e in questo modo anche il microcosmo degli umili svaghi infantili si inseriva armonicamente nei cicli naturali dettati dal ritmo dell'universo.

GIOCHI CON LE UOVA

Il gioco che, quasi come un rito, annunciava il ritorno della primavera e quindi l'apertura della stagione dei giochi era il *rugoleto* che si effettuava esclusivamente nel periodo pasquale, preferibilmente nella scampagnata di Pasquetta, con le uova colorate; era diffuso in tutti i paesi della provincia con vari nomi: *rodoleto, righèla, rìgola, rigolana, ròdula, scociéta e ponta-culi*.

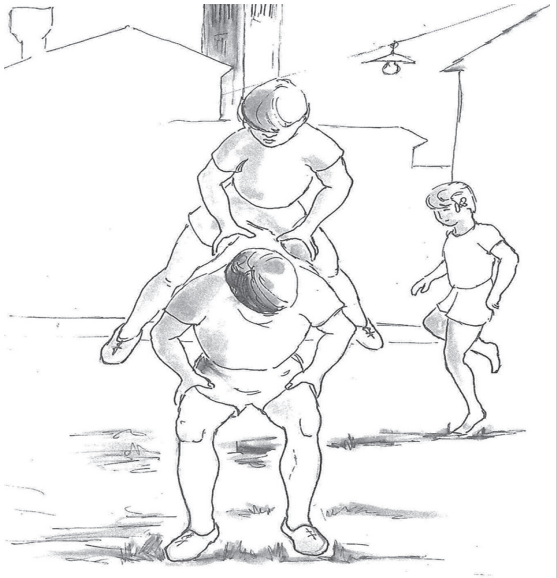
Il gioco consisteva nel cercar di far ruzzolare lungo un piccolo pendio un uovo sodo per rompere un altro uovo sodo posto in fondo alla discesa; se l'uovo colpito si rompeva, passava in proprietà di chi aveva tirato l'uovo e l'inverso succedeva nel caso opposto. La gara si concludeva poi quasi sempre con una grossa scorpacciata delle uova giocate, che molte volte provenivano dalla questua pasquale dei chierichetti nelle case della parrocchia. Dagli incontri di *rugoleto* erano severamente bandite le uova di *pitona* o tacchina, perché il loro guscio è molto più duro delle uova di altri volatili. Per costruire il pendio di lancio si formava il *sopal*, un rialzo inclinato di terra composto da *sope* (zolle), terriccio o *lea* (posatura di limo) o ancora con la *crea* (argilla); la pista veniva quindi levigata e cosparsa di cenere e poi circondata da una striscia di muschio oppure da bordi di terra pressata. A volte la pista veniva costruita in un prato, ma c'era chi preferiva prepararsela nel cortile di casa o magari sotto il portico della casa colonica per poter giocare anche con la pioggia. Nel gioco si distinguono due varianti: dalla testa lungo le sponde (o *rugoleto co le rive*) o dalla testa verso il mezzo. In quest'ultimo caso si parlava di *rugoleto col copo* o *rugoleto co la tola* perché l'uovo veniva fatto rotolare partendo da una tegola o un'asse inclinata posta in cima al *sopal*. Nel *rugoleto co le rive* si giocava con i *vovi da banda* cioè uova appuntite; nell'altra variante si usavano i *vovi de mezo*, senza punta. In ogni caso le regole del gioco vietavano di *far zagne*, cioè fare le prove prima di far partire l'uovo, per vedere se faceva *ponta e culi*, cioè se rotolava malamente.

Il gioco del *rugoleto* è praticato molto nella fascia collinare, soprattutto a Pieve di Soligo, dove a Pasqua si tiene una gara tra i due quartieri quello di *contà* che usa il *copo* e quello di *trevisan* che usa le *rive*. Al gioco delle uova il poeta solighese Andrea Zanzotto ha dedicato anche una lirica.

Recentemente nella zona ha preso piede l'usanza di una sfida alla *righela* fra sindaci di paesi confinanti in occasione del Lunedì dell'Angelo.

IL SALINCERBIO

Il gioco del salincerbio, chiamato nel trevigiano *mòmola, scaramussa, saltamussa, o saltamorer*, era uno dei più diffusi perché si poteva praticare in ogni stagione.
Si giocava in due squadre, una delle quali *stava soto* e l'altra *stava sora*. La squadra che *stava soto* si disponeva in fila indiana in modo che il primo componente, con le gambe divaricate e il corpo piegato in avanti si appoggiasse a un albero, un muro, oppure a un ragazzo che fungeva da arbitro (*el palo*), riparandosi la testa con le braccia, il compagno successivo si metteva in posizione curva anche lui allargando le gambe abbracciando alla vita il compagno avanti a lui, e così via, fino a formare una fila o *mussa*.



La squadra che *stava sora* allora mandava il richiamo *mòmola*; se l'altra squadra era pronta rispondeva *vegna*, allora il primo avversario prendeva la rincorsa gridando *el cul me tegna*! oppure *la mussa me tegna* e, appoggiando le mani sulla schiena dell'ultimo che *stava soto*, si lanciava in modo da arrivare il più vicino possibile all'inizio della *mussa* tenendosi in arcioni. Seguivano tutti i suoi compagni fino al completamento della squadra.
A questo punto si iniziava il conteggio di un tempo prestabilito e ogni formazione cercava di resistere fino al termine. Se la *mussa* crollava per il peso, oppure i cavalieri perdevano l'equilibrio e cadevano il gioco era finito; era vietato ai cavalieri toccare con i piedi per terra e a tutti fare spostamenti bruschi. Se vinceva, la squadra che *stava soto* prendeva il posto dell'altra, altrimenti doveva ancora fare da cavalcatura.

IL NASCONDINO

Il gioco del rimpiattino o nascondarello, in trevigiano *scondicuco, scondìa* o *batarìn* o *topa* o *titiòla* o *tìngolo* si giocava con un numero di partecipanti variabile. Mediante la conta si determinava il giocatore che *stà soto*; questo contava fino a cento (oltre cento se i giocatori erano più di nove) per dare agli altri il tempo di allontanarsi e nascondersi; durante la conta era proibito guardare; scaduto il tempo, andava a cercare gli altri entro un limite di territorio stabilito in precedenza. Quando il cercatore avvistava una persona doveva batterla in volata sul punto dove si era fatta la conta, ma la scoperta non era valida se il cercatore la chiamava con

un altro nome, nel qual caso, si parlava di fiasco. Il primo che veniva scoperto doveva a sua volta *star soto* nel giro seguente, a meno che l'ultimo giocatore ad essere scoperto non riuscisse ad anticipare il cercatore, nel qual caso il primo scoperto veniva liberato e il cercatore doveva stare alla conta anche nel giro successivo. Per ingannare il cercatore gli altri giocatori molto spesso si scambiavano il berretto o altri indumenti, rendendo così più difficile la ricerca; la scoperta dell'inganno veniva rivelata dal cercatore con la formula *strigheta squajada*.

IL GIOCO DELLA LIPPA

Il gioco più praticato dai maschi, soprattutto in autunno, era il gioco del *pito* o *lippa*, l'antenato povero del *baseball* e del *cricket* di importazione. Si giocava tra due squadre con uguale numero di giocatori, di solito cinque o sei, una delle quali doveva far entrare il *pito* in una tana mentre l'altra doveva allontanarlo. Gli strumenti indispensabili erano il *pito* (un fuso di legno) e la *massa* (un bastone di 30-40 centimetri che i giocatori erano soliti costruirsi da sé).

Le varianti del gioco erano riducibili a due: il *massapito* (o *massapìndolo*) e il *ciribiri*.

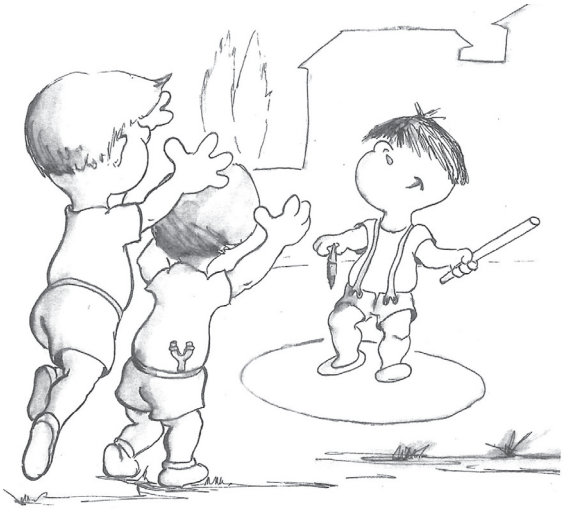
Nella prima versione si segnava per terra una base o tana a forma di rettangolo sul cui lato superiore si ponevano, una sopra all'altra, due *piere* o mattoni che segnavano la posizione della squadra ricevente.

Con la conta si sorteggiava la battuta: il battitore della squadra prescelta gridava *massa* e, se gli avversari rispondevano *pito*, egli doveva far arrivare il *pito* oltre una *strissa* tracciata vari metri dietro la tana; gli avversari, allineati in fila indiana dietro i mattoni, dovevano cercare di afferrarlo al volo.

Il battitore effettuava la battuta picchiando sul pito a terra per farlo alzare e colpirlo al volo: aveva tre tiri a disposizione per mandare il *pito* oltre la *strissa*. Se il *pito* veniva afferrato al volo dagli avversari, che potevano a tale scopo usare le mani o un berretto, ma non il corpo, il battitore veniva *brusà* o *cusinà*, cioè cotto, eliminato.

Se il *pito* veniva fermato col corpo si gridava "sangue" e la ricevuta era nulla. Se invece il *pito* riusciva a oltrepassare la *strissa*, un avversario doveva tentare di farlo entrare nella tana, mentre il battitore doveva respingerlo al volo colpendolo con la mazza, se il *pito* entrava in tana il battitore veniva ugualmente *brusà*, ma se riusciva a respingerlo aveva a sua disposizione tre tiri per sollevare il *pito* dal suolo e allontanarlo dalla tana.

Finiti i tiri il battitore calcolava a occhio la distan



za e la proponeva ai suoi avversari in termini di *masse* o *pèine* o *peche* (cioè la misura di un piede) e, se questi concordavano con la sua valutazione, gliele accordavano dicendo *tòtele*; se invece ritenevano eccessiva la valutazione del punteggio, rispondevano *fale* e si procedeva alla misurazione. Se essa corrispondeva o superava la misura chiamata i punti proposti erano validi; in caso contrario il giocatore era eliminato.

Nella seconda variante del gioco, nota anche come *ci-bè*, la tana era un ovale di circa due metri di diametro, diviso da una *strissa*; il battitore stava all'interno della tana tenendo il *pito* sospeso a una mano e, colpendolo dal di sotto, chiamava *ciri*, mentre gli avversari, a cinque piti dall'ovale, rispondevano *biri*; le distanze si misuravano in *piti*.

In altre varianti il *pito* si collocava per la battuta su un appoggio (una *mùtara* di terra, un mucchio di sassi, un treppiede); nel gioco contava molto la prontezza di parola e, soprattutto nei casi incerti, valeva la regola di chi parlava per primo. Ad esempio, nel misurare il punteggio, se veniva urlato per primo *ponta da drio* si includeva nel conteggio anche la lunghezza del *pito* a terra, se invece si urlava *ponta davanti* il *pito* era escluso; quando un giocatore colpiva solo di striscio il *pito* ma riusciva a gridare *strussoleta bota data* il colpo era valido; se gli avversari lo anticipavano dicendo *strussoleta bota non data* il tiro andava ripetuto.

Il gioco era conosciuto nei nostri paesi con nomi diversi come *bot, tana mia, giubol, bianca, gian-bati pian, sìdola-èvola, pàndolo-stràngolo, schibaeba*.

In alcuni paesi, come Casier, per la battuta non si usava la mazza, ma una paletta simile a quella del *cricket*.

IL GIOCO DEL MONDO

Un gioco altrettanto diffuso del *pito*, ma, a differenza di questo, prevalentemente femminile, era il gioco del mondo, chiamato in dialetto *pantoco, campanon, pantòfolo, casele o scalon*. La diffusione del gioco (chiamato *hop-scotch* in Inghilterra, *Iuche* in Spagna, *jeu de la marelle* o c*loche-pied* in Francia). Il modo più semplice di giocare, chiamato più frequentemente come *campanon* o *casele* consisteva nel tracciare su una superficie solida e liscia un rettangolo diviso in sei caselle numerate progressivamente e sormontato da un semicerchio. Il giocatore doveva percorrere il tragitto dal rettangolo iniziale fino al semicerchio, tenendo la testa alzata e gli occhi al cielo, oppure chiudendo gli occhi, cercando di passare da una casella all'altra saltellando a *piè sòto*, cioè su un solo piede, senza toccare

la *busa* o linea divisoria delle caselle, pena l'arretramento al punto di partenza, lasciando libero il posto a un altro giocatore. A ogni salto i compagni di gioco gridano *salan*, in risposta al grido *an* del giocatore, se il piede non ha toccato la linea; rispondono *salamon* in caso contrario. Il vincitore è chi riesce a completare il percorso per primo.
Alcuni schemi di *pantoco, campanon, pantofolo, casele* o *scalon*.

GIOCHI CON PALLINE E TAPPI

Alle biglie o palline, conosciute da noi con il nome di *bocin spanèa* o anche *nàpio*, si giocava con le *balete de fragna* o *balete de caràmus* cioè palline di terracotta, colorate spesso a vivaci tinte, in vendita anche dai *casolini* di paese o con quelle costruite mettendo a cuocere la creta nel forno di casa oppure usando sassolini rotondi oppure le *borelete* o frutti del cipresso. Per giocare si segnava sul terreno un quadrato o un trapezio, lungo il cui tracciato, a distanze regolari, venivano scavate le *busete*, piccole buche dove si collocavano le palline in palio.In mezzo al quadrilatero si scavava la *cèca*, una buca più grande, la quale costituiva la meta del gioco. Il giocatore si portava con la sua pallina alla distanza di una *spana* o *quarta* da una qualsiasi delle biglie nelle busete, posava la sua pallina tra il pollice e l'indice oppure tra il pollice e il medio e poi, facendo scattare le dita, doveva *s-cecàr la baleta in buseta,* cioè far uscire con un solo colpo la pallina prescelta dalla buca mandandola verso il centro della figura e poi, con un altro colpo soltanto, farla entrare nella ceca. Se riusciva si guadagnava la pallina, in caso contrario il gioco passava agli altri giocatori. Si giocava con lo stesso numero di biglie per ogni giocatore e chi aveva a disposizione più colpi poteva tentare di fare un *en plein* o *cappotto*. Una variante del gioco era simile a quello delle bocce: si doveva colpire una pallina lontana con un certo numero di colpi; se non si riusciva, si misurava la distanza a *spane* e vinceva chi si era avvicinato di più. In un'altra variante si tracciava un cerchio per terra e ognuno dei due giocatori vi metteva dentro un numero uguale di palline; da una certa

distanza prestabilita a turno ogni giocatore lanciava una pallina cercando di colpire quelle avversarie e farle uscire dal cerchio; risultava vincitore chi riusciva a farne schizzare fuori di più. Un altro modo di giocare alle palline era quello del "Giro d'Italia"; nella terra o su un mucchio di sabbia si scavava un circuito con curve, rettilinei, salite, cavalcavia; si potevano vincere le biglie o arrivando per primi al traguardo o centrando le palline degli altri lungo il percorso. Giochi simili a quelli delle biglie si potevano fare coi *quercieti*, i tappi a corona delle bottiglie di bibite soprattutto di birra.

Nella forma più praticata comunemente i due giocatori si inginocchiavano l'uno di fronte all'altro, di solito a una distanza di tre metri che però poteva venire aumentata se si voleva che il gioco durasse di più, ognuno doveva cercare di lanciare il *quercieto* come una pallina e colpire quello dell'avversario; se riusciva ne conquistava il possesso, se falliva il tiro passava all'antagonista. Se invece di centrare il *quercieto* si colpiva la mano dell'altro giocatore *se faseva sangue*, cioè il tiro veniva annullato e il *quercieto* doveva ritornare al punto di partenza. Una variante del gioco prevedeva di far eseguire ai *quercieti* una specie di circuito di sabbia o di terra come nel gioco del "Giro d'Italia". Un gioco scomparso, fatto con biglie o *quercieti*, era *suchin val do*: stando sul bordo della strada ognuno faceva rotolare lungo la via la sua pallina; chi arrivava più lontano vinceva le due palline più vicine alla sua. Con tappi o fagioli si faceva anche un altro gioco: ognuno metteva per terra il suo tappo con cui doveva *cicar*, cioè centrare, un tappo qualsiasi di un mucchietto comune; se lo colpiva se ne appropriava, se no il tappo restava nel mucchietto a disposizione degli altri giocatori; vinceva chi guadagnava più tappi. Con gli ossi *de pèrsego* si giocava poi a *capurion*: ogni partecipante allineava al suolo una riga di noccioli e poi a una distanza convenuta, con il suo osso prendeva di mira una delle file avversarie; se riusciva a centrare il *capurion* (il nocciolo in testa alla fila), vinceva tutta la riga e le righe che venivano a trovarsi tra questa e il lanciatore.

Un altro gioco effettuato con le palline era la *sghiba* nella quale i giocatori disponevano una fila di monetine o noccioli di pesca contro un muro, un rialzo di marciapiede o un asse, in modo che stessero in piè appoggiati al sostegno; poi, da una distanza convenuta, ogni giocatore lanciava una biglia, generalmente di ferro, cercando di *andar a peca* cioè avvicinarsi a una monetina o nocciolo per farli cadere e quindi diventarne proprietario.

PALLA E PALLONE

La palla è certamente uno dei giocattoli più antichi e ha dato vita a numerosi giochi e sport in ogni parte del mondo; prima della gomma e della plastica, chi non poteva permettersi il cuoio, se la costruiva con stoppa, stracci e magari segatura. Tra i giochi più amati vanno ricordati i *s-ciavi* o palla-schiavo e *bala invelenada* o palla avvelenata.
Meno diffuso il gioco dell'asino, che richiede molti partecipanti: un ragazzo tira una palla a un compagno e se questi non riesce ad afferrarla gli viene assegnata la lettera A; se fallisce un'altra volta gli viene assegnata la lettera S e così via, finché si arriva a formare la parola ASINO che pone termine al gioco. Altre varianti del gioco della palla, praticate spesso dalle ragazze, erano molto più complicate e richiedevano destrezza non comune; la più nota è forse palla nove, che si può praticare da soli oppure in gruppo, con un giocatore che subentra ogni volta che sbaglia chi è in gara e la vittoria assicurata va al primo che riesce a completare tutti gli esercizi richiesti.
Si inizia cantilenando la strofetta *diese fradei, tuti birbantei, fora che uno, de nome Bruno* e si parte chiamando palla nove e facendo rimbalzare la palla a terra per nove volte di seguito; poi si chiama palla otto e si fa rimbalzare per otto volte la palla sul muro usando entrambe le mani; si passa a palla sette con sette palleggi sul muro impiegando una sola mano; a palla sei si fanno sei lanci in aria della palla, battendo le mani senza farla cadere; a palla cinque si getta la palla in aria per cinque volte girando su se stessi; a palla quattro si appoggia il palmo di una mano sul muro, mentre con l'altra

mano si fa ruotare la palla intorno al braccio appoggiato al muro, riprendendola con la mano con la quale si è tirato, per quattro volte di seguito; a palla tre si alza una gamba e si fa passare la palla al di sotto di essa in modo che rimbalzi contro il muro e riprendendola per tre volte con entrambe le mani; a palla due si fa rimbalzare la palla sulla testa per due volte senza farla cadere; infine a palla uno si lancia la palla sul muro prendendola con le mani dietro la schiena per una volta. C'erano varianti anche più difficili, come palla dieci e oltre.
Dopo la prima guerra mondiale si diffuse molto rapidamente il calcio che, da sport per pochi eletti, divenne un gioco popolare.
Bastava uno spiazzo di terra e una palla, magari di stracci, e i ragazzi si arrangiavano, ricavandosi le porte con le cartelle dei libri di scuola e giocando anche a piedi scalzi. I primi palloni erano di *macadisso* o mascherecio, un cuoio molto duro che si usava anche per le fruste e i finimenti ed era molto resistente agli urti.

Nel secondo dopoguerra al calcio si affiancò il *Rugby*, dialettalmente trasformato in *Rebli* che trovò nella Marca uno dei suoi punti di forza e un vivaio inesauribile di giocatori. Chiamato anche *Rusbi* in città, questo gioco era in realtà già stato portato dai militari anglo-americani di stanza a Dosson nella Grande Guerra e rientrati in patria nel 1919; la palla ovale ebbe un suo piccolo campionato trevigiano già nel 1920.

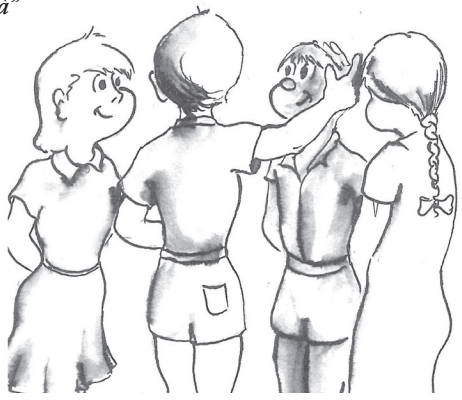
L'ALTALENA

L'altalena è un gioco universale che si può praticare in due modalità: in sospensione o in bilico.
Il tipo più diffuso era il *biscolo* o altalena a corde, formato da un sedile sostenuto da due funi o catene fissate a due pali o alberi. Si chiamava anche *vìscol* o *briscolò*.
In mancanza, le funi si potevano sospendere a una trave degli archi del portico: in campagna si utilizzava di solito il travicello sul quale, durante la maialatura, si appendeva con il *mulinel* il maiale ucciso per squartarlo.
Un'altalena meno diffusa era la *biciàncola* o altalena a bilico, derivata dall'asse di equilibrio; in dialetto si chiamava con il termine *binca-banca* che richiamava foneticamente l'analoga *see-saw* (altalena inglese) oppure *scassa-bassa*.
Per assicurare a tutti lo stesso tempo di permanenza sull'altalena, vigeva il simpatico costume che, chi si sedeva per dondolarsi, cantasse una canzoncina o filastrocca, finita la quale doveva cedere il posto a un altro che ricominciava la stessa canzone.

LE CONTE

Ai giochi si accompagnava una serie nutrita di *conte* o filastrocche che potevano servire a diversi scopi; prima di tutto a tirare a sorte, poi a determinare la durata di un gioco, oppure sottolineare le fasi di un gioco. Alla prima categoria appartengono filastrocche come le seguenti.

"Uno-due-tre, un gelato fa cocodè e pò el fa be e bao a chi xe fora sbaro!"
"Pié penin, gamba fin, quara quaréla, sucheta mortéla, boton da novese, questo fa diese, Susanna dentro e fora"
All'ultima specie si può ricondurre la filastrocca per la mòmola:
"Mussa vegno! - vien che te tegno! Se vegnarò - Te tegnarò"
E quella per il Campanon che si recitava saltando nelle case disegnate per terra:
"An, salan, toco de pan, dente de can, torno doman, ghe resto?"
A volte le filastrocche si ottenevano mettendo assieme una serie di nomi come: *"Storia beloria, Bessega e Loria, Ramon, poggiana, salto de rana"* che elenca alcuni paesi della Castellana.
E, per finire, riportiamo alcune brevi filastrocche di uso comune:
"An ghin gon, tre galine e tre capon, per andare alla cappella, c'era una ragazza bella, che contava fino a tre: un,due tre - tocca proprio a te!"
"Bisi bisinella, corona così bella, salta Martin, Salo salò, corpo de bò, scato de man, prendi, to – so, van"
"Olì, olì, olago, salta fora un mago co la pipa in boca guai a chi la toca – chi la tocarà – mile franchi el pagarà"

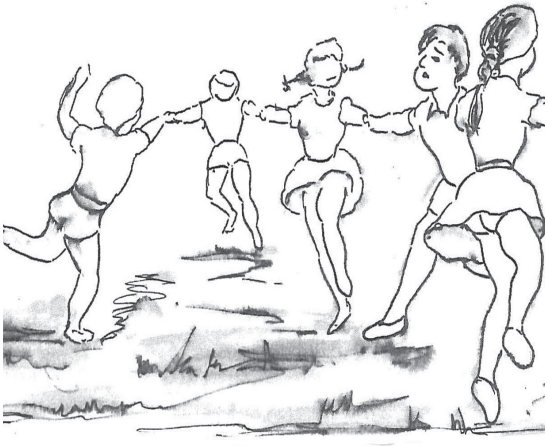


GIOCHI A FILE

Parecchi giochi infantili sono ispirati a figure geometriche, come il girotondo, basato sul cerchio, e "i quattro cantoni" basato sul quadrato; non mancano poi i giochi a file, che vedono i concorrenti allineati in file contrapposte.
Una versione ormai estinta è quella della ***rigalonga***, che si praticava soprattutto nei giorni di festa quando le strade erano più affollate. Una squadra di amici, a volte sole donne, si prendevano sottobraccio formando un'unica fila che occupava tutta la strada e cantando "*Riga, riga longa, la Piave cussi longa, la strada cussì larga, tuti da 'na banda*" si cercava di travolgere e buttare fuori strada la squadra avversaria o anche i malcapitati passanti.
Con il traffico sulle strade di oggi si capisce bene perché questo gioco sia scomparso. Sopravvive invece il gioco del *pestarei*: si forma una fila di persone di numero pari, alla distanza di tre piedi una dall'altra e ci si muove uno alla volta, facendo un passo avanti o indietro; il compagno vicino a chi si è mosso deve muoversi in senso contrario; chi sbaglia viene eliminato e si continua finché resta un solo giocatore che vince.
Anche nel gioco *di giorno e note* due squadre (il giorno e la notte) si dispongono su due linee parallele, divise da una linea mediana da cui il direttore di gioco comanda alle squadre vicine a lato e rivolte verso l'esterno delle linee, chiamando "giorno!" o "notte!".
La squadra chiamata deve correre verso la linea di fondo inseguita dall'altra squadra che deve toccare gli avversari prima che arrivino alla meta per farli prigionieri.

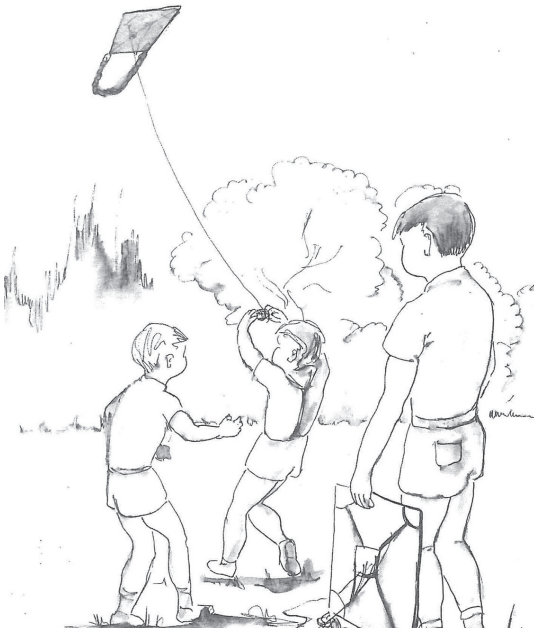
GIOCHI IN CERCHIO

Il girotondo è un gioco universale da cui provengono svariati altri giochi e balli; tutti hanno provato almeno una volta il gioco di *Madama Doré* e molti ricordano altri svaghi a schema circolare, come *petafassoleti* o *spussa inciodada* o *spussacucieti*.
I componenti si siedono a terra in cerchio cantando la canzoncina "*Fassoleto penapè, chi lo cata ghel darè, chi lo cata in t'un canton, che darò un bel :sculasson*" mentre un compagno gira attorno al cerchio tenendo un fazzoletto in mano e lo fa cadere di nascosto dietro a uno seduto.
A ogni giro che fa, tutti cercano con le mani dietro la schiena, senza voltarsi per trovare il fazzoletto; chi lo trova deve raccoglierlo e, senza dire niente, correre attorno al cerchio in senso contrario a quello del compagno che gira, il quale va a sedersi nel posto lasciato libero. Chi non trova il fazzoletto o sbaglia la direzione di corsa paga pegno.
Un altro simpatico gioco basato sul cerchio è quello della *bela ueta* in cui una decina di ragazze, allargando le braccia e tenendosi per mano, formano un cerchio, all'interno del quale altre due ragazze si scambiano queste battute: "*Ueta, bela ueta, parcossa megatu magnà la me ueta?*" "*Parché la me piasea*". "*E se mi te dasse un scopelotin?*" "*passarìa par quel busin*". "*E se mi te dasse un scopeloton?*" "*Passarìa par quel buson*". "Dai che provemo". Allora le due ragazze cominciano ad inseguirsi. entrando e uscendo dal cerchio. La ragazza che viene raggiunta diventa l'inseguitrice, mentre l'inseguitrice va a far parte del cerchio e viene sostituita da un'altra giocatrice che a sua volta diventerà l'inseguita. Le ragazze che compongono il cerchio possono allargare o restringere o piegare le braccia in modo da favorire od ostacolare l'inseguimento.



L'AQUILONE

Nel dialetto trevigiano con il termine "bandiera" si indicano due giochi completamente diversi. Come prima accezione bandiera corrisponde all'italiano aquilone o cervo volante. Questo gioco tipicamente primaverile si praticava costruendo il giocattolo con i mezzi a disposizione: con cannucce o listelli di legno leggero si formava la *crosiera* o telaio, al quale si fissava la *testa* di carta velina a vivaci colori usando colla o spaghi; all'estremità inferiore veniva infine aggiunta la *coa*, costituita da una catena di anelli, sempre in carta velina colorata.
La corsa con la bandiera per gareggiare a chi la faceva salire più in alto era una vera e propria festa. Come secondo significato bandiera indicava un gioco a squadre in cui si traccia per terra un quadrato, su due lati del quale si contrappongo-



no due squadre di 5 giocatori ciascuna. All'esterno del quadrato, dalla parte della formazione che chiameremo B, si traccia a una certa distanza una striscia che funziona da meta. Un componente della squadra B esce e va verso la meta mentre i suoi compagni stanno fermi; allo stesso tempo la squadra A al completo insegue il fuggitivo per impedirgli di tornare al quadrato dopo aver toccatola meta. Se il fuggitivo, toccata la meta, riesce a rientrare nel quadrato senza farsi prendere, la bandiera e il gioco passano all'altra squadra. Se viene bloccato deve restare fermo nella sua posizione finché un suo compagno di squadra riesce a toccare la meta e liberarlo prima di essere bloccato.
Il gioco continua finché tutti i membri di una squadra siano riusciti a tornare nel quadrato. Se tutta una squadra viene bloccata fuori del quadrato vince la squadra avversaria.

Nel gioco della *bandierina*, in cui due giocatori di squadre diverse si affrontano per cercare di strappare una bandierina o un fazzoletto penzolante dalla mano di un compagno, tentando di arrivare col trofeo fino alla propria squadra senza farsi toccare o sottrarre il panno dall'avversario.

GIOCHI CON LE BESTIOLINE E LE PIANTE

Nelle case moderne il regno animale è rappresentato più che altro da animaletti domestici, ma quandol'agricoltura era l'attività preminente si giocava anche con animali liberi. Nella bella stagione, quando si trovava una chiocciola, si provava a farle fuoriuscire le antenne cantandole la canzoncina: "*Toni, Toni, buta fora i to corni, uno par mi, uno par ti, uno pal vecio contadin*".
Una filastrocca simile si usava poi anche per stanare i grilli dai loro rifugi nel terreno: "*Grio grio campanaro, salta fora da chel gnaro, salta fora che xe dì, grio grio vien co mi*".
Un'altra poesiola risuonava frequentemente nelle calde notti estive per adescare le lucciole, numerosissime prima che l'inquinamento atmosferico le riducesse drasticamente: "*Lusariola vien da basso, che te daga pan e late, el pan del re e de la regina, lusariola vien vicina*".
Un'altra fonte di divertimento per i bimbi era la *scarpansa* o maggiolino che veniva fatta volare nel cielo tenendola legata per una zampetta ad un filo.
Nelle nostre campagne moltissime famiglie contadine allevavano anche per puro divertimento dei loro piccini, gruppi di *rinci* o cavie che convivevano tranquillamente nella stalla con gli altri

animali. Molte famiglie tenevano in casa uccelli canterini, frutto a volte di razzie nei nidi.
Quando l'ambiente non era compromesso dall'inquinamento e dall'urbanizzazione massiccia, la familiarità di bambini e adulti con la natura era una condizione di vita normale e fin da piccoli ci si abituava a riconoscere le piante e le loro proprietà, che spesso venivano usate a fini di gioco. In primavera, per esempio, dal gambo dei *fratoci* o *pissacani* o *radicicol boton* (noti in italiano come tarassaco o dente di leone), percosso tra pollice e indice al suono della filastrocca "*piva piva sona, to mare te bastona, to pare xe in preson, co na gamba picolon*", si poteva ottenere una piva usa-e-getta.
Nella pedemontana si faceva anche il gioco del *portar verdo*: per tutta la durata della quaresima i ragazzi si impegnavano a portare sempre su di sé qualcosa di verde in omaggio alla primavera entrante (di solito una foglia di edera) e, ogni volta che incontravano un compagno, dovevano dire "portoverde" mostrando il verde che avevano con loro; se qualcuno non l'aveva, pagava un pegno che veniva soddisfatto a Pasqua. Con i fiori di *boca de lovo* o bocca di leone si giocava percuotendoli con un dito affinché il movimento provocasse l'apertura delle fauci del calice, rafforzando il gesto con la minacciosa filastrocca "*boca de leon, te vèrzitu o votu un s-ciafon?*".Con i fiori di bubbolino, schiacciati contro la fronte o una mano, si ottenevano allegri schiocchi che hanno valso alla pianta il suo nome dialettale di *s-ciopetin*. Con gli steli di piantaggine i bambini più abili riuscivano a eseguire lavori di intreccio che davano vita a seggioline in miniatura, treccioline o animaletti.

GIOCATTOLI MUSICALI

Tra i divertimenti dei ragazzi non poteva certo mancare la musica e se anche le disponibilità dei genitori non si spingevano oltre l'acquisto di una spinetta o di un'ocarina, la fantasia e l'ingegnosità si incaricavano di creare suoni e ritmi con strumenti di fabbricazione casalinga. Con le *canavere* si potevano ottenere per esempio dei flauti primitivi e, lavorando rametti di salice, sambuco o altea si ricavavano *subioti*, zufoli e fischietti.
Uno strumento particolare era lo zufolo a pettine, una canna con un solo foro sopra l'imboccatura e con un suono sibilante che veniva modulato spingendo avanti e indietro un pistone di legno o di sughero.
Sulle bancarelle delle sagre si trovavano anche le *pivele*, speciali linguelle di carta e metallo, da mettere in bocca e suonare a fischio con la lingua per produrre richiami per uccelli e motivi musicali, a

seconda dell'abilità del suonatore. In mancanza di quelle, si poteva sempre suonare un pettine ricoperto di carta velina e in ogni caso ci si poteva arrangiare a far vibrare con le labbra le foglie di *gazìa*.
Anche le foglie o i gambi di altre piante erano utilizzate per produrre suoni e a Carnevale si potevano vedere gruppi di piccoli musicanti che si divertivano a suonare con i loro strumenti vegetali la cosiddetta "musica boschiva".
I più esperti giungevano perfino a ricavare suoni musicali dai *maneghi de suca* soffiati con forza, ma l'aspirazione dei bambini, soprattutto nella pedemontana, era di avere in regalo il *cuco*, un fischietto di terracotta a forma di uccello, decorato a colori vo del cuculo.
Come strumenti ritmici, oltre ai tamburelli e ai cembali si usavano vari tipi di raganelle e tabellioni (*ràcole, racoloni, bataroni, martarei, batarei*)

derivati dall'uso liturgico della Settimana Santa.
C'era poi uno strumento, esso pure chiamato *cuco* che in realtà era un adattamento locale del *putipù* napoletano, uno strumento simile, chiamato *recube* veniva usato nel Cansiglio: un tamburo formato da una botticella con un foro nella quale veniva fatta scorrere una corda che per sfregamento produceva un suono cupo.

CACCIA E PESCA

In un territorio prevalentemente agricolo, anche la caccia e la pesca diventavano occasione di svago infantile. Ogni bambino si impegnava al massimo per costruirsi da solo la sua *fiondra* per *séleghe*, *stornèi* o almeno qualche *sborétola* o una *maissandra*. Per la necessità si sceglieva su una pianta la *forçela* giusta, ai due rebbi si applicavano due *làstici* o due *striche di càmara* d'aria che si univano a un *toco de curame* e l'arma era pronta; bastavano le tasche piene di sassi e si poteva partire per un safari domestico.
Altri oggetti di produzione casalinga erano archi e balestre le cui frecce venivano comunemente ricavate da *steche de ombrele vecie*. Poco usata era la *sarabotana* o cerbottana, ottenuta dallo svuotamento di un ramo di *sambugher*, dentro a cui si soffiava per lanciare *pirole* o *balete de crea*. La stagione venatoria dei ragazzi veniva ufficialmente inaugurata con una uscita per siepi nella festa di San Giuseppe per cercare i primi nidi. Gli uccelli si potevano catturare anche con trappole, lacci e reti da posta; un sistema speciale era la *banchela*, una siepe o un filare pieno di laccetti di crine di cavallo che imprigionavano senza scampo molti volatili.

Per catturare i passeracei si usava poi la *çeleghera*: dentro una *crìvola* si metteva del grano o becchime per attirare gli uccelli che potevano entrare attraverso una specie di massa infilata nell'apertura del cestone, ma non potevano più uscire, come accade anche ai pesci attirati nella nassa o nel bertovello.
Oltre agli uccelli erano prede ambite le rane, sempre numerose nella stagione calda, che si infilzavano con lo *sponcioto*, un lungo bastone chiodato. A fini gastronomici si dava la caccia anche alle chiocciole che venivano cercate soprattutto dopo le piogge; alcuni ragazzi cacciavano anche l'utilissimo *risso porceleto* o porcospino, che imprigionavano con un filo di ferro attorcigliato come un laccio. Per fini commerciali era invece ricercata la *tompinera* o talpa la cui pelle, tagliata con una lametta e messa ad essiccare inchiodata a un uscio, veniva acquistata dai numerosi *strassariòl*.
Per la pesca il sistema più comune era quello cosiddetto «*a palpo*»: si entrava in acqua bassa e a mani nude si stanavano i pesci dal fondo afferrandoli saldamente. Un altro sistema primitivo era la *stropaja*, cioè uno sbarramento con fascine o sassi di un tratto di fosso che veniva svuotato e ripulito dai pesci che vi erano rimasti intrappolati.
Una versione rudimentale della fiocina era *el piron* da pesca, costituito da una forchetta da cucina saldamente legata all'estremità di un bastone con cui si arpionavano pesciolini d'acqua dolce come *spinariòle* o *scardole*, soprattutto nei fossi e nei canali lungo le mura cittadine.Canne da pesca economiche erano date da *canavere* a cui si legava una lenza o uno *spago sforsin* con un gancio da cui pendevano mosche, *camole* e *vréscole*. I più fortunati pescavano con lo *schiral* o guadino e magari con la *balansa* del papà; gli altri dovevano arrangiarsi con una calza di nailon della sorella o con un *bussolotto sbusolà* attaccato a una pertica.
Qualche raffinato usava invece la *moscariòla de casa*, riempiendola di esche per attirare gli avannotti che poi, come le mosche, non riuscivano più a trovare la via della salvezza. Ad ogni modo, anche per chi non era provetto pescatore, rimaneva la possibilità di fare il bottino visitando de *sfroso* qualche *bartoèl* o *nigossa* nei punti strategici dei corsi d'acqua.
Uno strumento molto usato dai ragazzi per *pescar soto riva* era il *furigòto*: si trattava di un bastone che aveva fissato a un capo un barattolo vuoto; si camminava lungo la riva di un fosso o di un canale, frugando rumorosamente nell'acqua della riva per spaventare i pesci, farli uscire da nido e catturali col *bussolotto* sforacchiato.

GIOCHI INVERNALI

Dopo ogni nevicata erano inevitabili le *sbalotàe* o lanci di palle di neve e la realizzazione de l'omo de neve.

In campagna si approfittava della neve e del freddo per preparare trappole agli uccelli affamati, come la *tampela*, costruita con un paletto, legato ad uno spago, a sostegno di una lastra o un uscio o una cassa, sotto cui si metteva del becchime, da far scattare al momento opportuno.

Quando ghiacciavano i corsi d'acqua ci si divertiva con la *sbrissariola* o le *slitolàe*, veloci scivolate sulle superfici gelate, favorite spesso dalle *broche de le galosse* che rigavano il ghiaccio.

Dove lo strato di ghiaccio era molto spesso si andava a slittare con la *lissariola*, uno slittino rudimentale di legno munito di due tondini di ferro come pattini, che il guidatore seduto azionava facendo forza su due *spuncioti*, cioè due bastoni chiodati.

In passato le slitte, sia da neve che da ghiaccio, erano costruite solo di legno, poi quelle da ghiaccio si diversificarono con il montaggio di pattini in ferro, ottenuti riutilizzando le *coste de faldin* cioè i dorsi delle falci fienaie ormai inutilizzabili e di montanti e maniglie o anelli per la presa del guidatore. Ogni paese delle colline o montagne trevigiane ha un proprio modello di slittino, diverso per materiale costruttivo, forma, misure e ornamenti, come intagli, tacche, curvature. Il nome della slitta differisce da paese a paese: *musseta* e *mussetin* (derivati dal nome dialettale della treggia); *slitin, slolfin, sdolsin* e *moma*; per designare invece la slittada ghiaccio troviamo: *slita, slìssola, sgèssola, issa, caredel, scarìola, feriada, ferion, prana, murionel* e *coci*.

Oltre alla semplice discesa libera, sulle nostre Prealpi si usa molto anche la discesa su pista, ottenuta dal fondo stradale ghiacciato oppure dalla preparazione di un apposito tragitto per una specie di bob popolare.

La più dura gara di slitta è però la discesa di più slittini in fila che richiede equilibrio, affidamento e coordinazione; di solito scendono 2-3 slittini insieme, ma a volte si arriva anche alla decina di mezzi che formano un vero e proprio convoglio, chiamato *coda* o *rosta* o *gucia* o *cavada* o *canatada* o ancora. Ogni conducente si tiene unito con le gambe alla slitta precedente e spesso il primo della fila, per dare maggiore stabilità al corteo, si sdraia a pancia in giù. Nel Vittoriese era anche in uso fare gare con la "*segana*", una grande slitta per più persone che si manovrava con una pertica.

GIOCATTOLI FAI DA TE

I bimbi venivano aiutati e incoraggiati a costruirsi i propri giocattoli e comunque, soprattutto nelle famiglie contadine, c'era sempre qualcuno in grado di fare con le proprie mani pupazzi di legno (soprattutto Pinocchi articolati), carrettini e cavallucci dello stesso materiale, giostrine di canne di granoturco, zufoli, sonagli e fucilini.
Molto spesso i giocattoli erano riproduzioni in piccolo di veri arnesi, come carriole, carri, cesti o pale per abituare i giovanissimi a familiarizzare col mondo del loro futuro lavoro. L'ingegnosità era tale che si utilizzava di tutto per la bisogna: *gargati de polastro secài* e *riseti per fare sistri* per i neonati, *scartosse de panocia* per cucire insieme bamboline e perfino *el fero de la caliera* per il cerchio da far roteare. In questa atmosfera veniva naturale ai ragazzini prodursi in proprio giocattoli come archi, frecce, lance, *ribeghe* per gli strepiti della settimana santa, fischietti, palle, aquiloni, maschere e trottole. Per i maschi era un punto d'onore farsi un *pito* e una *massa* personalizzati, mentre le bambine non rinunciavano a farsi una *piàvola*, magari de *pessa imbotia de segadura*. Raramente venivano acquistati giochi, come trenini, meccano o i soldatinidi piombo a tutto tondo. Per i meno abbienti, c'era l'offerta di soldatini piatti in stagno, detto anche "argento dei poveri", per gli altri, in ogni caso, potevano essere ritagliati figurini di carta con le divise dei vari eserciti. Si costruivano anche giocattoli insoliti, come una giostra ricavata da una ruota di carro issata su un palo e munita di *careghete* oppure una *balansa da pesar* ottenuta piantando per terra un bastone o una grossa *canavera* con un taglio in cima nel quale si inseriva una stecca d'ombrello ai cui capi si legavano spaghi con scatole appese in funzione di piatti.

PANOPLIA INFANTILE

Ogni ragazzo cercava di procurarsi il suo armamentario personale, che poteva eventualmente servire anche per la caccia e la pesca.
Ogni ragazzo cercava di costruirsi da solo la *fiondra* procurandosi una *forcèla de sanguanela* o magari *de bosso*, un *làstico de camaradaria de bici* e un *toco de curamèla*, un quadratino di cuoio tolto dall'interno di una vecchia scarpa o di una *galossa* o recuperati fra i *retaji de un calegher*, da utilizzarsi negli scontri e nella caccia agli uccelli.
Nella dotazione del guerriero entrava poi la spada di legno, verniciata spesso con la porporina e accompagnata a volte da uno o più pugnali in legno, sempre di produzione casalinga.

All'armamento di base si poteva aggiungere un arco ricavato dal ramo flessibile di un albero come il bagolaro con una adeguata dotazione di frecce ottenute in genere dalle stecche metalliche di ombrelli rotti.
Col legno venivano pure realizzati dei facsimili di fucili o pistole e più raramente di balestre; queste ultime potevano lanciare dei dardi oppure delle pallottole di creta.Nel caso in cui la guerra fosse dichiarata tra pellirosse e visi pallidi, per scendere sul sentiero di guerra bisognava completare la panoplia con armi come il *tomahawk*, le mazze di sasso o i coltelli da scalpo, ispirate ai film *western* o di fumetti.

GIOCHI PER TUTTI I GUSTI E OGNI STAGIONE

Oltre ai giochi già passati in rassegna, si riporta di seguito una serie di giochi a diffusione prevalentemente paesana. In primavera c'erano le sarabande della *bissa boa* o *caenon* o *bisato* sui prati in fiore, le *capariòle* e le sgambate sui trampoli. I più robusti lottavano a far le *brassàe* in una sorta di *match* casalingo sull'erba e la paglia. Per i più piccini c'era il gioco del *sibolissi-sibolissà* o di *bigoli-bigoli*.
Le bambine si divertivano a *zogar* a le signore e a far la *botegheta*.
Un gioco misto intramontabile è quello del *dotor,* mentre le *calcomonie* sono state sostituite dagli adesivi.
Nelle sagre non c'è più il casoto dei *buricinèio dei putinoti* cioè il teatrino dei burattini e delle marionette e si praticano sempre meno giochi come *l'omo nero* o quelli ispirati al tiro a segno, quali come "i vivi e i morti", il lancio delle figurine o cartoline, oppure i *mucieti* e i *sassetti* o il puncio o giochi in tondo come *rochelo-rochelo* o *pié sconto* e il gioco del rimbalzello sull'acqua noto come *morosete*, piatel o *pare, mare e fio*.
Sono scomparse le questue rituali e i giochi con le trottole nelle varianti di *tròtolo, surlo* e *pona* e giochi di squadra come "libera ferma".
Nessuno si costruisce più il carro armato con un *rochel de filo* dentato e un elastico oppure lo *s-ciuco* con un pezzo di sambuco, ma il gioco della guerra è sempre in voga, come pure quello tra i ladri e *caramba* o indiani e *coj boj*.
Altri giochi da ricordare sono el *zogo del parché, parcon*, *parcossa* che richiedeva abilità verbale; *pedolina-pedolana, piegorete* al bosco, *i peoci, el zogo de la s-ciafeta e de la data*, la *Madona inferiada, baja, el relojo del bebè, Napoleon, bomba, el zogo del làstico, longirongela* o "abbiamo perso la cavallina" che tiene in vita l'allegro ritmo del trescone, *dama e cavalier, scaccia-campo*, "le belle statuine" e "la bella lavandaia", "i 4 cantoni", *me mare fasolera*, "il gioco dei colori" o *tindel, Maria orbeta o gataorba, cùciol-a-cucioleta*, "le cartucce", "la città di Genova", *el cercio, i bossoloti, pojana,* "le cucche", *el zogo de la goba*, "la giràndola" o *mulinel*.
Altri due i passatempi tipici dei *piassaroti*: andare a tirar *campanèi par le case* e soprattutto fare qualche spedizione in campagna *par fregar ingurie o fruti* ai contadini o magari *al piovan*; molto appetite le *panocie de agosto*, tenere, dolci e lattiginose da sgranocchiare crude stando attenti alla minaccia del *forcon del contadin*, sempre in agguato.

Ideazione e progetto strutturale della Mostra: **Gianluigi Secco e Associazione Culturale Soraimar**

Organizzazione e gestione: **Associazione Culturale Soraimar, Provincia di Treviso Gruppo Folcloristico Trevigiano**

Realizzazione scenografie d'ambiente a cura delle maestranze del **Centro Consorzi - Scuola legno di Sedico**

Parte tecnica: **Gianluca De Nard** *e* **Erno De Pellegrin**

Parte artistica: **Beppino Lorenzet** *con la collaborazione di* **Sara Andrich** *(sculture in legno tutto tondo e bassorilievi)*

Dipinti ad olio: **Graziano Damerini, Claudio Nevyjel, Megi Pepeu, Tarcisio Postogna**

Progetto 'Giocare cantando': **Erica Boschiero, Rachele Colombo, Gianni Stefani, I Tiratirache** *(***Attilio Boccalon** *e* **Augusto Prosdocimo***) in collaborazione con* **Gianluigi Secco**

Realizzazione videoclip sui giochi: **Gianluigi Secco** *e* **Sergio Sergas** *con la collaborazione e l'assistenza di* **Gianni Frescura** *– altri materiali ausiliari sono tratti da video in rete*

Archivio multimediale (conte, filastrocche, favole ecc.): **Gianluigi Secco**

Allestimento dei **Soci Soraimar** *tra cui* **Slav** *e* **Ala Cernei, Bruno Cozza, Anna e Lorenzo De Menech, Patrizia Gabrieli, Mariangela Mattia, Rossella Penacchio, Cesare Saviane, Luca Ventimiglia, Gruppo Comitato Pullir nel Terzo Millennio**

I giocattoli sono stati messi a disposizione da: **Faustino Lorenzetto, Gianluigi Secco, Sergio Sergas, Graziano Virago**
*Per i giocattoli di provenienza extranazionale ha collaborato l'***Associazione Insieme si può** *con* **Piergiorgio Da Rold**

Per la parte trevigiana l'allestimento è stato curato dal **Gruppo Folcloristico Trevigiano** *e da* **Emanuele Bellò**

I giocattoli sono stati messi a disposizione da: **Claudio Baldo, Emanuele Bellò, Cristina Cason, Diego Crosato, Faustino Lorenzetto, Patrizia Mattiello, Antonio Veneran, Lorenzo Zambon, Gruppo Ecologico Tiveron e Gruppo Folcloristico Trevigiano**

Immagine di copertina e manifesto: **L'Acrobata** *di* **Bepino Lorenzet**

Colonne sonore: **Gruppo Culturale Belumat**

Axist Audio e Video: **Gianni Frescura** *e* **Maurizio Gusatto**

Testi di: **Emanuele Bellò** *e* **Gianluigi Secco**

Disegni di: **Gianni Anselmi**

Grafica: **Ufficio Comunicazione della Provincia di Treviso**

Stampa: **Ufficio Stamperia della Provincia di Treviso**

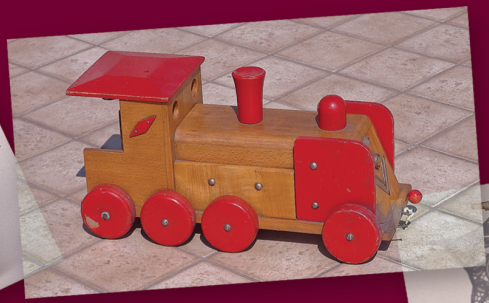
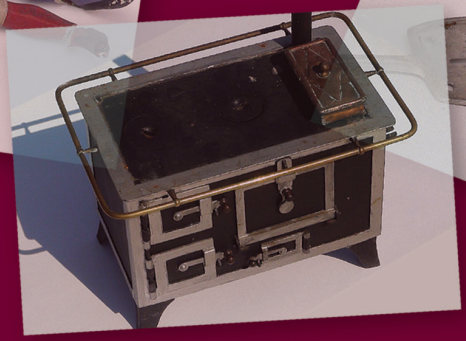
Ufficio Stampa: **Provincia di Treviso**

Iniziativa promossa dalla **Provincia di Treviso**

Assessorato alla Cultura: **Assessore Silvia Moro**

Settore Promozione del Territorio
Direzione amministrativa
Giulia Millevoi, *Dirigente del Settore Promozione del Territorio*
Coordinamento amministrativo e organizzazione
Francesca Susanna, *Responsabile* **Unità Operativa Beni Culturali**
Gloria Toffolo, *Conservatore del* **Museo Etnografico Provinciale "Case Piavone"**
con la collaborazione di **Fiorella Girardi** *e* **Pasqualina Giusti**

Comitato Scientifico del Museo
Ulderico Bernardi, Amerigo Manesso, Gianluigi Secco



Museo Etnografico Provinciale “Case Piavone”
Via Cal di Breda, 130 - Treviso
tel. 0422 308910
museo@provincia.treviso.it
museo.provincia.treviso.it