

Come giocavano i ragazzi tra il 1930 e il 1950

di Claudio Sterpi

Fino a tre-quattro decenni or sono i giochi praticati dai giovani quasi mai si identificavano con la necessità di mezzi finanziari.

Per qualche ragazzo fortunato possessore di una bicicletta, di un monopattino, di un paio di pattini a rotelle o di un vero pallone di cuoio, centinaia erano i ragazzi che avevano solo la voglia di giocare.

Ma allora come si divertivano, dal momento che lo svago è una necessità naturale per la gioventù?

Semplicemente inventando giochi fatti di niente ma dove era necessario dimostrare bravura, forza e scaltrezza.

A quei tempi, bisogna ricordare, la villeggiatura era solo riservata ai ricchi o a dei fortunati che avevano parenti in località marine o montane (i burini insomma). C'erano sì le colonie ma vi vigeva una disciplina che raramente poteva andare d'accordo con l'istinto libertario dei giovani. Qualcosa si poteva fare negli Oratori delle Parrocchie o di organizzazioni religiose, ma sempre troppo poco. Non è che oggi, da questo punto di vista, la situazione sia migliorata, purtroppo.

Restando a parlare dei divertimenti giovanili, cercheremo di ricordarne qualcuno, spiegandone le regole e i meccanismi.

Logicamente parleremo solo dei giochi che si svolgevano per le strade e le piazze di Borgo, dove abbiamo fatto la nostra personale esperienza, ben sapendo che in altre zone della città o addirittura fuori Roma i giovani si divertivano in parte così e in parte diversamente. Essendo Borgo un rione completamente in piano, non vi si poteva svolgere lo spericolato gioco della discesa con il «caretino», una specie di macchina primitiva di legno, con quattro cuscinetti a sfera al posto delle ruote, due delle quali (le anteriori), montate su di un rudimentale manubrio di legno, alle cui estremità era legata una cordicella che veniva tenuta in mano dal guidatore. Per carburante bastava il dislivello di una strada. Il più bel tracciato era la discesa di via Trionfale, dal Belsito alla fine del pendio, dove oltre la velocità c'era la pericolosità delle continue curve.

I vari giochi

Innanzitutto è bene suddividere i divertimenti in gruppi ben distinti: quelli a carattere sportivo; quelli di natura collezionistica ed emulativa; ed infine quelli venali e di scaltrezza.

Al primo gruppo appartengono tutti quei giochi nei quali si doveva correre, saltare e avere forza. Tra questi annoveriamo la comunissima «acchiapparella». Spiegarla ci sembra inutile.

Segue il simpatico «buzzico rampichino». Il gioco era così articolato. Un concorrente toccava a mano aperta la spalla di un altro partecipante; immediatamente quest'ultimo doveva rincorrere e toccare un qualunque partecipante di tutta la comitiva, ma lo doveva fare - per vincere e passare la mano all'amico raggiunto - prima che il rincorso fosse riuscito a salire su di un qualsiasi punto sopraelevato (il rampichino): uno scalino, una cornice, un bidone, insomma qualunque oggetto più alto del piano della strada o del marciapiede.

Il «buzzico» era un gioco che si svolgeva in cerchio. Chi dava il buzzico era fuori e correndo toccava un concorrente, il quale doveva scattare in senso inverso all'altro e percorrere tutto il giro intorno al cerchio degli amici. Chi dei due riusciva ad arrivare primo al posto rimasto vuoto aveva vinto. E così di seguito.

Il terzo gioco da ricordare (e ancora in auge) è «Nisconnarella», l'italiano «rimpiattino», dove quello a cui era toccato il compito di «accecasse» dopo aver fatta la conta (cioè di coprirsi gli occhi per non vedere dove si andavano nascondendo i compagni) doveva scoprire i nascondigli e correre prima degli altri a toccare il punto di partenza, cioè a «fare tana». Per rendere il gioco più interessante e difficile, spesso si stabiliva che per vincere e mandare ad «accecare» il primo concorrente scoperto (secondo la regola), il cercatore doveva individuare immancabilmente l'ultimo nascosto, altrimenti perdeva perché la regola aggiungeva che l'ultimo «fa tana e libera tutti» e quindi deve «riaccecasse».

«Ladri e guardie» era un gioco che si rifaceva alla normale «nisconnarella» ma con finte pistole e finte (non sempre) lotte.

Un gioco sportivo, ma per ragazze, era «Palla prigioniera»; un altro - rimasto sempre in voga - «Campana» e un terzo «Suri e Surè», che si giocava facendo battere la palla su di una parete, sciorinando una serie di strane parole accompagnate da mosse sempre diverse:

«Suri, Surè, Tamburè, Supertamburè, Co' una lemèn [francesismo!], Co' l'artra lemèn, Co' un piè, Co' l'artro piè, Mulinè, Supermulinè, Paniè, Cestiè (o Celestiè)».

Altro gioco con filastrocca era «Piso-pisello». Si giocava toccando le dita delle mani e si doveva dire:

«Piseppisello / colore così bello / colore così fino / del santo Martino
La bella Pulinara / che sale sulla scala / la scala der pavone / la penna der piccione
Bella zitella / che giochi a piastrella / cor fijo der re / tira su questo pie' / che nun tocca a te.»

Passando al secondo gruppo fa spicco il gioco delle figurine. Prima di raccontare come si svolgeva, si deve dire che questo gioco aveva due funzioni completamente diverse. Una, ancora in uso, era la mania della collezione, cioè completare la raccolta di tutta la serie, che si poteva effettuare in ogni luogo (anche a scuola), la seconda era una prova di bravura. Si giocava sul marciapiede. Spalle al muro, quasi sempre inginocchiati, si doveva lanciare la figurina verso il ciglio del marciapiede. La figurina (un piccolo rettangolo di cartoncino di circa cm 7 x 5 con sopra la stampa della foto di un atleta, un divo del cinema, di una città, di animali o di piante, veniva presa tra l'esterno del pollice ripiegato ad angolo retto e la parte superiore interna dell'indice di una mano, così da ricevere una forte spinta nel momento del lancio verso il ciglio del marciapiede. Vinceva chi riusciva ad arrivare più lontano ma sempre sul marciapiede. A volte le figurine si fermavano ondeggiando («a capannella» in romanesco) sull'angolo estremo della pietra ed era arduo assegnare la vittoria che per lo più consisteva nella conquista di tutte le figurine lanciate sul lastricato.

Analogo gioco, ma per fortuna completamente gratis, era quello detto «dei piattini»¹, cioè dei tappi metallici delle bibite o delle birre che con facilità si trovavano sotto o nei pressi dei tavoli dei locali pubblici.

Era normale vedere dei ragazzi aggirarsi «a pecoroni» (cioè inchinati) nei pressi delle birrerie o dei bar, e perfino sugli spalti dello stadio. Anche per questo gioco esisteva una raccolta e avvenivano degli scambi che mutavano di volta in volta a seconda delle rarità. È chiaro che per una «Birra Peroni», comunissima, non si poteva avere una «Birra Dreher» o un «Cinzanino», molto più rari.

Prima del gioco si poteva vedere una scena come questa: dei ragazzi ponevano sui binari del tram i tappi messi a una certa distanza uno dall'altro, poi si aspettava il passaggio del convoglio. Una volta schiacciati i «piattini», poteva iniziare il gioco. Si poteva giostrare anche con i tappi non schiacciati, proprio per conservarli per la raccolta.

Che dire poi dei soldatini? È stata una vera e propria «epoca» quella.

I soldatini, con pochi centesimi, si potevano acquistare dai tabaccai, dai cartolai o da quei caratteristici personaggi con dei piccolissimi tavoli posti agli angoli delle strade più importanti del quartiere che i ragazzi chiamavano «nonnetti» o «nonnette» perché a offrire la merce erano sempre degli anziani che con santa pazienza sopportavano tutti gli scherzi dei giovani acquirenti più irrequieti.

Facciamo una piccola parentesi per ricordare questi personaggi che animavano le vie dei vecchi rioni romani. Sul loro piccolo tavolinetto si allineavano una serie di semplici leccornie quali i «bruscolini» (le sementi), i «lecca-lecca», le guainelle selvatiche (specie di baccello seccato, dal sapore dolciastro), la

¹ In altri quartieri si chiamavano i «birelli», con ovvia etimologia del termine (chiudevano le bottiglie di birra). [Nota del curatore del sito.]

«rigulizia» (liquirizia), le «mosciarelle» (castagne secche), caramelle, «mostaccioli» (piccolo dolce duro a base di farina, zucchero, fichi secchi, canditi e uva passa) e qualche immancabile girandola tricolore da legare al manubrio della bicicletta o da tenere in mano correndo per vederla roteare mossa dal vento. Il tutto abordabile per pochi soldi.

Alcuni nonnetti avevano una sola specialità, il castagnaccio, e per questo i ragazzi lo chiamavano «er gnaccino» e la loro caratteristica maggiore consisteva nel tagliare un piccolo pezzo oltre a quello chiesto dall'acquirente; era la famosa «aggiunta» gratis. Questo personaggio lo si poteva vedere la mattina fuori le scuole, all'entrata e all'uscita dei ragazzi. Altri, in inverno, vendevano caldarroste.

Era una norma per chi andava a scuola acquistare o «quattro sordi de pizza bianca dar fornaro» oppure la «gnaccia». Solo i più abbienti si potevano permettere il maritozzo o il panino all'olio.

Altri simpatici personaggi animavano le vie di Roma ed erano gli strilloni dei giornali; gli ombrellai con il loro caratteristico modo di farsi notare: «ombrellaro, piatti, cunculine e ombrelli d'accomodare»; poi gli straccivendoli che avvertivano del loro passaggio gridando: «Stracciarolo donne, er bottijaro, cinque bottije 'na scopa» (per cinque bottiglie di vetro vuote davano in cambio una scopa). In certe stagioni passavano con il loro caratteristico triciclo i gelatai, mentre apparivano le banchette dei cocomerari.

Torniamo ai soldatini.

Venivano stampati a colori su di una carta leggera e quindi se si piegavano più volte potevano produrre dei buchi, allora i soldatini non valevano più perché erano «battajjati». Era il periodo in cui il regime d'allora tentava in tutti i modi di creare nella gioventù lo spirito combattivo e militare e così i ragazzi giocavano con questi fogli di carta sui quali erano raffigurati i soldati italiani di tutte le epoche e di tutte le Armi; inoltre apparivano gli aeroplani, i carri armati e ogni tipo di armamento. Caratteristiche erano le truppe di colore dell'Africa Italiana: gli ascari, i dubat, i meharisti e tanti altri.

I soldatini prendevano due direzioni: o venivano incarttonati per tenersi in piedi e formare ipotetici battaglioni, oppure venivano vinti dai contendenti che se li disputavano a pari o dispari, o in tanti altri modi tra cui uno merita un accenno particolare: «scassaquindici», una specie di «morra».

Il gioco consisteva nell'arrivare per primi a quindici, senza superarlo, facendo la somma delle dita mostrate da tutti e due i contendenti. Quando non c'era in palio alcun premio, il vincitore aveva diritto a dare tante «tuzze» per quanti punti aveva distanziato l'avversario.

Le «tuzze» venivano date con una certa forza sul fianco di una spalla, prima con la punta delle dita e poi con il palmo inferiore della mano.

Sempre sui marciapiedi si svolgevano molti dei giochi appartenenti al terzo gruppo, ma alcuni avevano bisogno proprio della strada. Il traffico era minimo e quindi le strade erano dei ragazzi.

Uno tra i più diffusi giochi, anche se un tantino pericoloso, era «la nizza», chiamata anche «lippa». Si prendeva il manico di una scopa inservibile e se ne tagliava una parte, circa 70-80 cm, poi se ne tagliava una seconda lunga circa 15 cm. Questo piccolo cilindro veniva lavorato alle due estremità con un coltello sì da renderlo appuntito. A questo punto gli arnesi erano pronti. Il bastone lungo diventava il battitore e la parte corta la nizza.

Il gioco si svolgeva così:

Preliminari. - Si disegnava un cerchio in terra con il gesso, poi si formavano due squadre di eguale numero di giocatori (senza limiti), infine si tirava a sorte quale delle due aveva la battuta e quale la rimessa. Insomma una sorta di base-ball casareccio.

Due parole sul significato di «nizza». Il vocabolo è la concrezione, la sintesi di «nazzica», parola caratteristica romanesca che sta a significare qualcosa che non ha molto equilibrio: ad esempio un tavolo con una gamba più corta «nazzica». Essendo la forma dell'oggetto del gioco tonda e appuntita alle estremità, è chiaro che «nazzica».

Eravamo rimasti ai preliminari, andiamo avanti. Il giocatore che per primo iniziava il gioco doveva porsi entro il cerchio e lanciare in aria con il bastone tenuto nell'altra mano (questo tipo di lancio veniva chiamato «manella»). Se il colpo veniva mancato, si poteva ripetere il lancio per altre due volte, dopo di che, o si riusciva a colpire la nizza e il gioco proseguiva, oppure terminava e si scambiavano le parti. Nel primo caso entrava allora in azione un avversario che riprendeva con le mani la nizza dal punto dov'era caduta e la lanciava verso il cerchio, dopo aver fatto al massimo tre passi. Qualora la nizza non riusciva ad entrare nella base, cominciano a battere tutti i giocatori della prima squadra. Tanti erano i componenti e tanti dovevano essere i «becchi», cioè le battute consecutive; terminati i quali un componente della seconda squadra poteva rilanciare la nizza con le mani verso la base di partenza.

Il gioco terminava quando la nizza era tornata nel cerchio o quando se n'era troppo allontanata e allora la 2a squadra chiedeva «le calemme» (cioè si arrendeva perché erano arrivati alle Kalende). Spesso si percorrevano intere vie del quartiere, senza più speranza di poter tornare indietro.

A questo punto si ricominciava con alla battuta sempre la squadra vincente. In tutte queste operazioni s'inserivano regole che aumentavano le difficoltà per ambedue le squadre.

Intanto le successive battute avvenivano nel punto esatto dove era caduta la nizza, senza possibilità di spostamenti: e se la nizza si era infilata negli interstizi del selciato erano dolori.

Il battitore aveva diritto a due colpi consecutivi, il primo sul «becco» per riuscire a sollevare l'oggetto da terra e il secondo per colpirlo forte al volo e spedirlo il più lontano possibile.

I giocatori dell'altra squadra nel contempo potevano intercettare con le mani la nizza mentre era in volo, così da impedire una corsa più lunga. Al battitore era permesso di difendere il cerchio base, ma soltanto con il bastone, quando gli avversari tentavano di arrivarci con i lanci della nizza.

Era senz'altro un bel gioco, aveva però il lato pericoloso durante le battute, perché la nizza poteva finire in testa a qualche malcapitato passante o sui vetri di qualche finestra. A questo punto allora avveniva «er fuggi-fuggi» generale.

Un modo per niente civile - ma molto in voga - era giocare con la fionda. Questa antichissima arma era adoperata da molti ragazzi, soprattutto contro gli inermi uccelletti. Il nome dialettale della fionda è «mazzafionna».

Molti altri giochi erano in auge a quei tempi; alcuni venivano praticati da tutti i ragazzi, altri erano esclusiva di un certo ambiente dove non arrivava il controllo della famiglia.

Il picchio ha avuto un grande successo ovunque: ci voleva molta abilità e destrezza per farlo andare bene. Aveva una forma conica e terminava con una grossa punta metallica. Tutt'intorno era solcato da scanalature che permettevano l'avvolgersi di una funicella. Il gioco consisteva nel lanciare in terra il «picchio» (italiano: «trottola»), trattenendo in mano un capo della funicella che lo avvolgeva. Ruotando vorticosamente si liberava dello spago e arrivato in terra continuava a girare. Vinceva chi riusciva a farlo roteare più a lungo. Vi era una variante e si chiamava «spaccapicchio». Si doveva colpire un picchio già in azione con un altro lanciaoglì sopra. Chi riusciva a spaccare il picchio di un altro aveva vinto.

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

Con i soldi di metallo, i più grandi giocavano a «battimuro». Stabilita la posta (ad esempio una «palanca» = 10 cent.; un «ventino» = 20 cent. o mezza lira), si doveva battere la moneta al muro e nel rimbalzo che seguiva arrivare ad una certa distanza. Gli altri concorrenti dovevano riuscire ad avvicinarsi più

possibile alla moneta precedentemente tirata. Si vincevano le monete avversarie solo se erano nel raggio di un palmo.

Un gioco per bambini più piccoli, semplice e per tutti, era il «telefono», che si organizzava con una lunga funicella ai cui estremi erano posti due piccoli barattoli bucati al centro per permettere il passaggio dello spago, che poi veniva annodato. I due barattoletti fungevano da cornette telefoniche; più tardi furono sostituiti dalle coppette usate dei gelati. Davano degli ottimi risultati.

La vicinanza del Tevere permetteva di procurarsi la creta per fabbricare una piccola scodella dal diametro di circa 12-15 cm. Una volta pronta si poteva dare inizio al gioco della «Toppa », che consisteva nello sbattere in terra con violenza la creta molto umida, dalla parte orlata; avveniva così che la pressione dell'aria rimasta all'interno procurava un foro al centro e allora l'avversario doveva cedere tanta creta quanta ne serviva per metterci una «toppa». Più grande risultava il buco e più creta serviva. Vinceva chi riusciva a far restare senza creta gli avversari.

Il gioco era simpatico ma quasi sempre si tornava a casa «ridotti un Sanlazzaro».

Tre giochi attualmente ancora in voga, venivano praticati soprattutto nelle colonie estive ed erano «i 4 cantoni», «palla prigioniera», «mosca cieca» e «le breccole», quest'ultimo di vera destrezza. Si trattava di non far cadere dalle mani una serie di 5 sassolini («breccole») o noccioli di pesca («ossi de persica»), mentre si eseguivano difficili movimenti con le dita e con le stesse mani.

Un gioco basato sul rincorrersi era la «Picca», dove due squadre dovevano difendere la propria tana (o picca) e successivamente conquistare quella avversaria.

Con una certa violenza si giocava anche allo «schiaffo der sordato» (a volte invece delle mani si adoperavano le scarpe). Altro gioco era «Libera bandiera».

I ragazzi più spericolati, si divertivano a far saltare in aria un barattolo che poco prima avevano in parte interrato, usando del carburo, con acqua, zolfo e in ultimo del fuoco. Questo gioco era assai pericoloso.

Infine, restano i giochi abbinati ai salti. Il più semplice era «Tre-tre-giù-giù», consistente in una serie di salti sulle schiene di un gruppo di ragazzi prescelti, eseguiti da un altro gruppo che doveva determinarne lo sfaldamento. Si doveva arrivare sugli avversari con tutto il peso del corpo, ma non si doveva cadere o toccare terra con gli arti. Quando era arrivato l'ultimo saltatore e la sua squadra non aveva toccato terra si doveva dire «Tre, tre, giù, giù, giù, giù, scennemo,

scennemo, terra». Se la squadra che sosteneva il peso riusciva a non sfaldarsi aveva vinto ed allora passava sotto l'altra e ricominciava il gioco.

Un altro divertimento era chiamato «merca» (da marcare, segnare). Le regole erano queste.

Scelto con la solita conta chi si doveva mettere «sotto», gli altri lo dovevano saltare. Il prescelto si doveva piegare con la schiena afferrandosi con le mani gli arti inferiori per meglio sostenere la posizione e si metteva proprio sotto il marciapiede in senso parallelo.

Ogni volta che tutto il gruppo aveva saltato doveva allontanarsi dal marciapiede di un passo con un rituale ben preciso. Lasciando fermo il piede più vicino al ciglio della strada doveva poggiargli contro l'altro in senso longitudinale e riprendere infine la posizione piegata. Questo conteggio è mercare, da cui il nome del gioco.

Più si allontanava e più difficile era il salto; quando più nessuno era in grado di saltare finiva il gioco e «sotto» andava chi aveva sbagliato per primo.

Il gioco dei salti più praticato era allora «Uno monta la luna».

Per le fasi preliminari ricalca il precedente. Conta, scelta di chi si doveva mettere «sotto» ma non più fuori del marciapiedi e sempre nello stesso punto per tutto il gioco.

I saltatori dovevano pronunciare delle frasi e compiere dei gesti ad ogni salto.

Quindici erano i salti e altrettante le frasi e il resto. Proviamo a ricostruirli tutti, anche se per alcuni resta il dubbio sulla successione e sulla esatta denominazione.

Uno, monta la luna - salto normale

Due, er bue - salto normale

Tre, la fija der re - salto normale

Quattro, la lametta si raccoglie - al salto doveva seguire immediatamente la raccolta di qualcosa precedentemente sistemata al di là del saltato

Cinque, er cioccolato - saltando si doveva dare una sculacciata a chi stava sotto

Sei, er carcetto in c. - nel saltare si doveva dare un calcio nel sedere del saltato

Sette, i piomboni - nel saltare, anziché poggiare sulla schiena di chi stava sotto le palme delle mani, si dovevano chiudere i pugni

Otto, l'incrociatore - si doveva arrivare alla fine del salto con i piedi incrociati

Nove, la fija der re fa le prove - salto normale

Dieci, pasta e ceci - salto normale

Undici, li tamburini - nel saltare bisognava battere più volte le mani aperte sulla schiena del saltato

Dodici, i tamburini parteno - si ripeteva il salto precedente con l'aggiunta di pacche sulla schiena del paziente amico piegato

Tredici, la sgujata - nel saltare si doveva cadere di peso sul povero «sotto»

Quattordici, me preparo - prima del salto si faceva finta di sistemare un po' qualcosa

Quindici, me la squajo - si saltava e si doveva rimanere in cerchio vicino al saltato. Appena l'ultimo aveva terminato di saltare si doveva scappare perché il «sotto» per liberarsi cercava di acchiappare qualche compagno. Chi veniva preso doveva mettersi sotto, altrimenti toccava di nuovo al precedente.

La vicinanza di piazza S. Pietro permetteva ai ragazzi «borghiciani» di cimentarsi in estenuanti sfide di salto delle 72 colonnine² sistemate attorno all'obelisco. Sempre nella piazza si poteva eseguire un altro gioco.

Si bendava un amico ai piedi dell'obelisco e si lasciava andare o in direzione di via della Conciliazione o della basilica con l'obiettivo di andare dritto fino alla meta prescelta. I risultati a volte erano catastrofici: c'era chi, sbandando, arrivava nei pressi di una delle due fontane.

In tutti i giochi, quando un concorrente non riusciva a vincere nemmeno una volta, si diceva che «aveva baciato la vecchia» e spesso doveva portare a «cavacecio», cioè sulle spalle, il vincitore.

Il gioco che più di ogni altro piaceva ai ragazzi era il calcio. Solo che si praticava per strada e con mezzi di fortuna. I pali delle porte erano sostituiti dai cappotti o altri indumenti dei ragazzi, il soffice prato dal duro cemento o peggio dal sampietrino e la palla era di stracci legati fortemente e magari fermati con elastici procurati con il taglio di qualche vecchia camera d'aria di auto o di moto. Le partite terminavano per ... sopraggiunta oscurità.

I corner (o calci d'angolo), non venivano battuti per mancanza di spazio e allora si stabiliva di tirare un calcio di rigore ogni tre corner.

Le punizioni si chiamavano «Enze»³ ed erano di prima o di seconda.

Ogni tiro in porta ad una certa altezza, che passava le mani alzate del portiere, sfociava sempre in tremende litigate, in quanto non si riusciva obiettivamente a stabilire se fosse o meno gol.

Tra i giochi con le carte c'era la famosa «Zecchinetta». Questo gioco, portato in Italia dai lanzichenecci (da cui appunto deriva il nome) nel XVI sec., è stato sempre considerato d'azzardo e quindi proibito.

² Oggi sono soltanto 71! Una colonnina è stata tolta per permettere l'ingresso alle auto della polizia.

³ Curiosa questa permanenza del termine inglese *Hands* nel dialetto romanesco. Oggi si direbbe più semplicemente, anche a Roma, "Mani", o "Mano". [Nota del curatore del sito.]

Sicuramente altri giochi mancano all'appello, pazienza; interessante è stato ricordare, come in un veloce film d'altri tempi, i giochi e i passatempi dei «regazzini» di una certa epoca.

Se a qualcuno non sta bene bisogna che «abbozza» e ricordi lo stornello:

Fiore de pane
se tutti s'empicciassero pe' sene
sarebbe 'n monno de felicitane.

E se proprio non capisce allora:

Fiore scarlatto
su le porte de Roma ce stà scritto
gira quanto tu voi! Ma qui t'aspetto.

Perché bisogna sapere che:

A fa' l'amore giù pe' Borgo Pio
bisogna annacce cor cappello in mano
bisogna sape' di': coruccio mio.

(Canti del Settecento)

- - - - -

Breve aggiunta del curatore del sito - Ci piace raccogliere l'appello finale di Claudio Sterpi ricordando alcuni giochi oltre a quelli dianzi descritti (tutti in auge negli anni '50, sempre rigorosamente effettuati per la strada, o in un prato, comunque fuori di casa).

Nel gioco della «piastra», o «piastrella», i concorrenti tracciavano una linea a terra, e poi scagliavano la piastra verso la linea. Chi andava più vicino ad essa, senza oltrepassarla, vinceva la posta. Quando la piastra toccava la linea si diceva «spacca».

Una variante consisteva nell'utilizzare monete, o altri simili oggetti metallici, quali «birelli» (si veda la nota 1) o «dischetti» (si veda a tale riguardo: <http://www.cartesio-episteme.net/ferrero-htm.htm>). Chi andava più vicino alla linea prendeva tutte le monete che l'avevano oltrepassata, e poi «trillava» le altre. Ossia, le agitava e le lanciava verso l'alto, dichiarando testa o croce, e vinceva tutte quelle che corrispondevano al segno prescelto. Le rimanenti venivano «trillate» dal giocatore secondo arrivato e così via. Ecco che in questo modo la regola del gioco introduceva accanto all'abilità un elemento di fortuna.

Inutile dire che si verificavano grandi discussioni quando una piastra, o una moneta, sfiorava la linea dalla parte "sbagliata": la differenza tra spacca e fuori gioco era evidentemente rilevante! Per evitare tali frequenti inconvenienti, si sfruttava per esempio come linea immaginaria il bordo di un marciapiede. Allora c'era poco da questionare: il fuori gioco era chiaramente evidenziato dalla caduta oltre il bordo degli oggetti lanciati.

Un'ulteriore variante, quasi l'esatto contrario di quella appena descritta, era il gioco del «sottomuro», dove la linea ideale era la confluenza di un muro con il terreno su cui si giocava. In tale caso erano leciti i «rimbarzi» (rimbalzi) contro la parete.

Chiudiamo con un gioco che abbiamo molto amato, come si comprende facilmente dall'intenzione di dar vita in questo sito a un "museo virtuale della figurina", la «scalinella». I giocatori (di solito due, ma non necessariamente) si sedevano, o si inginocchiavano, sul bordo di un marciapiede, o sul gradino di una scalinata (è superfluo sottolineare come si riducevano gli abiti, o le ginocchia, che erano nude a causa dei calzoncini di norma corti per i ragazzi, dopo ore passate a giocare), e da esso lanciavano delle figurine verso il basso, il più lontano possibile. Si aggiudicava tutte le figurine che erano in terra colui che, con un lancio fortunato, faceva «capannella», ossia andava a finire con la sua figurina sopra quella di un altro concorrente. Inutile dire che anche in questo caso si verificavano grosse discussioni, quando una figurina sfiorava l'altra, e si sprecavano quindi le grida di «tocca, tocca», contrapposte alle affermazioni di «non tocca, non tocca». Per non parlare di ciò che si immagina facilmente accadesse allorché, durante le rigorose verifiche, il probabile soccombente moveva le figurine facendo ... vento («hai fatto vento!»).

- - - - -



Infine, qualche notizia sull'autore delle pagine precedenti (estratte da *Una favola chiamata Roma*, II ed., Edizioni Er Gianicolo, Roma, 1983 - Avvertenza: nella III edizione dell'opera, Tipor Poligrafica Ed., Roma, 2000, lo scritto sopra riportato non è stato inserito), a cui il curatore di questo sito è legato da speciali vincoli di affetto e di stima. Gli stessi che provava suo padre, Aldo Bartocci, che con Claudio Sterpi ha condiviso la nobile professione del tipografo, considerandolo per tutta la vita un fratello minore, se non addirittura quasi un figlio.

Claudio Sterpi risiede a Roma dov'è nato nel 1929.

È membro dell'"Accademia dei Disuniti" di Orte e componente del Gruppo della Ricerca di Ateneo per l'Università "La Sapienza" di Roma.

È presidente del "Comitato Promotore del Rione Borgo", e socio dell'"Associazione Nazionale Poeti e Scrittori Dialettali". Inoltre, è uno dei fondatori dell'Accademia Trilussiana e socio del "Centro Romanesco Trilussa", del quale è stato presidente.

Collaboratore di radio, giornali, riviste e Associazioni culturali romane. Ha pubblicato "Una favola chiamata Roma", un libro giunto alla terza edizione ed è autore dei testi del volume fotografico "Roma ... un'emozione" dell'editore Franco Garassino, Roma 2003.

L'ultima sua fatica ha per: titolo "Onomastica di Roma, tra l'ufficialità e l'arguzia popolare", Roma, 2004.

È coautore di "Anno Santo - Giubileo MCMLXXV", Ed. d'Arte O.P.I., Milano, 1974; "San Sisto Vecchio a Porta Capena", ed. S. Sisto Vecchio, 1975; "Il Passetto e il suo Borgo" del 1990 e "Il Passetto e il suo Borgo in 125 foto d'epoca" del 1997, questi due ultimi volumi editi dal "Comitato Promotore del Rione Borgo".

Ha partecipato alla stesura dell'antologia "Mestieri e mestieracci nella poesia romanesca, dal '600 ai nostri giorni" curata da Giorgio Roberti, edita nel 1994.

Nel 1995 ha pubblicato il poemetto in ottave romanesche "Ciceruacchio", dedicato al valoroso patriota romano Angelo Brunetti.

Nel 1998 ha dato alle stampe "Dal ponentino alla tramontana", poesie in dialetto romanesco e nel 2002 "Er pallonario", un volumetto scherzoso in epigrammi romaneschi, dedicato al Gioco del Calcio. Ultimamente, una piccola antologia di poesie romanesche, dedicate agli sport più vari.