

GIOCHI PER GRANDI E MENO GRANDI

I desideri infantili di un mondo a propria misura non terminano con l'infanzia, ma si perpetuano nei giochi degli adulti.



Si è già trattato dei giochi dei bambini romagnoli, verificando che si possono schematizzare in tre gruppi diversi, cosa che li accomuna ai giochi dei loro coetanei di tutto il mondo: giochi di insegnamento, giochi di imitazione della vita adulta, e giochi non-giochi (o ex-rituali)¹; i primi erano quelli con i quali si cominciava ad “allenare” i bambini alla vita reale, sia dal punto di vista fisico che psichico (giochi per migliorare la destrezza, le capacità visive ed auditive, la forza fisica, ecc...), i secondi imitavano la vita e i mestieri degli adulti cui erano destinati a succedere (si imitava la lotta, la caccia o le professioni dei padri), mentre gli ultimi erano quei riti dei quali si era perso il significato magico-religioso, e che rimanevano solo perché si erano trasformati in attività ludiche (il più importante è probabilmente quel gioco chiamato “gioco della settimana²”).

Ma i giochi non terminano con l'infanzia, è un fatto noto e verificabile anche oggi; ciò che differenzia quelli dei bambini da quelli degli adulti è la trasposizione dell'avvenimento ludico in mondi completamente diversi.

Se immaginiamo l'universo in cui si svolgono i giochi come uno spettacolo cinematografico in cui gli attori sono i giocatori, e lo sfondo rappresenti il mondo nel quale questi hanno luogo, nei giochi dei bambini siamo in grado di percepire ancora il mondo della loro vita di tutti i giorni, salvo l'inserimento di qualche elemento fantastico o magico (principi, re, eroi, vascelli incantati - sostituiti, ai giorni nostri, da “supereroi” e “astronavi” - fate, draghi, castelli, ecc...); in quello adulto, invece, il

¹ Vedere il lavoro: *ANTROPOLOGIA DEL GIOCO - I bambini romagnoli, come i loro coetanei di tutto il mondo, hanno appreso dai giochi le prime regole della convivenza sociale*, pubblicato alla pagina TESTI di questo stesso sito.

² E' stato utilizzato in questo lavoro il nome che viene dato al gioco in Romagna ed in molte altre zone dell'Italia centrosettentrionale. In altre zone si possono trovare nomi diversi.

mondo non è più quello reale, ma viene piegato, modificato (e quindi immaginato nel gioco) a quelli che sono i desideri del giocatore: in altre parole mentre per il bambino il mondo è solo un contenitore delle attività ludiche, l'adulto lo fa diventare parte integrante della sua stessa vita.

Lo possiamo verificare con qualche esempio.

Dopo l'infanzia viene l'adolescenza, ed in questo particolare periodo della vita i giochi più diffusi erano i canti corali, le danze ed i giochi galanti; naturalmente non si vuole trascurare il fatto che in queste attività vi fosse anche la presenza di una forte componente sociale, ma l'aspetto del gioco è quello che qui ci preme sottolineare.

Il canto degli adolescenti è fondamentalmente diverso da quello dei bambini: se un bambino canta per divertirsi lo fa sempre da solo, mentre gli adolescenti, o i giovani in età da matrimonio, lo fanno generalmente in gruppo. Questo fatto manifesta una presa di coscienza della società come "insieme di individui" e rappresenta uno dei modi di sentirsi parte di questa nuova collettività³ e, soprattutto, il desiderio di farne parte; l'aspirazione a conoscere gli altri significava, per i giovani, soprattutto conoscere i coetanei dell'altro sesso, esplorare quell'universo fino ad allora identificato come un mondo diverso dal proprio, ma dal quale cominciavano a sentirsi particolarmente attratti⁴.

In tempi molto lontani dai nostri, quelli in cui non c'erano ancora quelle istituzioni come le scuole pubbliche nelle quali era possibile incontrare l'altro sesso, le uniche



Una immagine fotografica della battitura del grano. I partecipanti si sono adattati alle esigenze del fotografo, e quindi si è persa, in questo caso, la classica immagine del lavoro realizzato "in cerchio".

possibilità di riunire maschi e femmine erano quelle rappresentate dai lavori collettivi e dalle riunioni in casa di qualcuno, quegli incontri, generalmente serali, che in dialetto romagnolo erano chiamate *al végi* (le veglie).

Nei lavori collettivi, soprattutto in quelli in cui non era necessaria una particolare forza fisica, venivano impiegati giovani dei due sessi. Un esempio è la battitura (del grano o di altri cereali) nella quale i giovani si trovavano vicini, all'aperto, radunati in un cerchio che permetteva di guardarsi direttamente in viso; era l'occasione per scambiarsi occhiate e cenni d'intesa, cenni ancor meglio trasmessi attraverso le parole di canzoni che si cantavano in coro, come quelle de *La Gramadora*:

³ Gli studi di psicologia infantile hanno ampiamente dimostrato come i bambini vedano il mondo esterno ruotare attorno a loro, e come la presenza degli altri sia inteso solo come un corollario ai loro bisogni, a cominciare da quel piccolo dittatore che è il bambino molto piccolo fino a quelli dell'età di otto o nove anni.

⁴ E' noto come, fino ad una certa età, i maschietti vedano le bambine come qualcosa di diverso da loro e, spesso, di sgradevole. Non è raro sentire un bambino dire: "... le bambine mi fanno schifo ...", e come si sottraggano, per esempio, al tentativo di ricevere un bacio da loro.

“... bati bati e scréc'm un oc,
scréc'm un oc e bati bat,
al fasém donc 'ste barat?
dam un s-ciaf c'at dag un bês ...”

[“... batti batti e strizzami un occhio,
strizzami un occhio e batti batti,
lo facciamo dunque questo baratto?
Dammi uno schiaffo che ti do un bacio ...”]

I termini “batti batti” del testo erano giustificati dal movimento tipico di questo lavoro, che era quello di percuotere (e quindi “battere”) le spighe con un corto bastone, per separare i chicchi dall’involucro. Questo bastone era collegato ad un altro,

Il “correggiato”, in dialetto romagnolo “zercia”.

più lungo, (quello che veniva afferrato con le mani e con il quale si imprimeva il movimento all’attrezzo) da un tratto di corda, di cuoio o da due anelli di ferro. In italiano l’attrezzo si chiama “correggiato”, e il nome dialettale era *zercia* (cerchia); quest’ultimo viene probabilmente dal fatto che si utilizzava riunendosi “in cerchio”, ed in romagnolo questo vocabolo si usa anche coniugandolo al femminile: “riuniamoci in cerchio” si può tradurre come *fasém una zercia* (che, tradotto letteralmente, suonerebbe come “facciamo una cerchia”).

Canzoni analoghe si cantavano anche nelle veglie serali, o si raccontavano fiabe la cui trama, oltre a suggerimenti morali e di convivenza civile, era spesso infarcita di riferimenti al sesso (a volte al limite del licenzioso) ma era solo uno dei modi in cui gli adulti cominciavano a parlare di queste cose ai giovani.

Abbiamo utilizzato come esempio una canzone che risale ai primi anni del “900 e scritta da autori “colti”⁵, per cui non possiamo certo definirla una canzone della tradizione romagnola in senso stretto, ma che comunque esprime bene i concetti che stiamo illustrando.

Con il termine “giochi galanti” si intendono invece quei giochi che permettevano ai giovani di avere un contatto fisico: il gioco del fazzoletto, della “mosca cieca” ed altri presenti in tutto il mondo. Un gioco analogo a questi, ma tipico invece della sola tradizione romagnola, era il *foraverd*. Eseguito generalmente in primavera, si giocava nascondendo una foglia verde sulla propria persona, e un altro doveva trovarla; era il modo in cui un ragazzo poteva infilare la mano nella tasca del grembiule di una ragazza, o tra i suoi capelli (più di tanto non ci si permetteva) ma che comunque permetteva i primi approcci. Il nome viene dall’azione di scoprire il nascondiglio, ossia tirare “fuori” (*fora*) la foglia “verde” (*verd*) dal luogo in cui era stata nascosta.

Approcci a parole e contatto fisico erano poi permessi grazie ai balli, che non mancavano mai durante feste civili, come i matrimoni, o quelli relativi a festività di origine agrarie.



⁵ Il testo de *La Gramadora* è di Aldo Spallicci e la musica di Cesare Martuzzi.

Ora il mondo vissuto da questi giovani in età da matrimonio (o molto prossima) non era come quello dei bambini che, come abbiamo visto, inserivano elementi fantastici nei loro giochi solo per la durata del gioco stesso. In questo caso il modo di intendere il rapporto con gli altri, modificato dagli innamoramenti, dalla convinzione



Nel gioco delle carte con mazzo romagnolo questo è "l'asso di spade".

di un amore ricambiato (o anche dal suo contrario) dalle gelosie, dalle rivalità, dalla timidezza, diventava un mondo reale nel quale i giovani si sentivano immersi anche quando il gioco in sé stesso era terminato; l'aspetto emozionale era prevalente rispetto a quello ludico, al punto tale da farci dubitare che sia corretto parlare di questi fenomeni semplicemente come di qualcosa inerente al solo mondo dei giochi.

Lo stesso fenomeno si verificava nei giochi con le carte.

Lasciati alle spalle gli anni giovanili e superati i tormenti sentimentali tipici di quell'età, l'uomo si dedicava alla famiglia, e la durezza della vita quotidiana gli faceva sognare un mondo diverso da quello in cui viveva, un mondo in cui fossero presenti una più equa distribuzione delle risorse ed una maggiore giustizia sociale. D'altro canto si rendeva conto che questo desiderio era solo una speranza, ed allora proiettava le sue aspirazioni in qualcosa che fosse la rappresentazione del mondo reale, ma sul quale potesse intervenire per correggerne i meccanismi; come i bambini si fingono un eroe che sconfigge i cattivi, magari armato di una spada di legno, gli adulti rappresentavano il mondo con i giochi delle carte, dove le diverse classi sociali (i diversi semi) rappresentavano le stesse divisioni che vivevano (ed il più delle volte subivano) nella vita reale.

Con questi "giocattoli" si poteva rappresentare sé stessi come qualcuno che combatte le inevitabili e casuali difficoltà della vita (le carte vengono distribuite seguendo una ineluttabile casualità, così come il caso dispensa ciecamente gioie e dolori) ma alle quali ci si può opporre con le proprie capacità (la vincita dipende dalle carte ricevute ma anche dalla bravura del giocatore).

Questo concetto vale, ovviamente, in tutto il mondo, ma qui prenderemo ad esempio solo quel mazzo di carte che si chiama, appunto, "mazzo di carte romagnolo".

La classe popolare era rappresentata dal seme dei "bastoni", unica arma che il popolo possiede per lottare contro i nemici; gli altri semi rappresentavano invece le classi degli oppressori: i potenti che opprimevano con l'aiuto delle armi venivano rappresentati dal seme delle "spade", il clero da quello delle "coppe" (nella quale si

deve vedere non tanto l'oggetto per bere, ma quello usato nella liturgia) ed i ricchi mercanti da quello dei "denari" (nelle carte la ricchezza veniva raffigurata da cerchietti dorati, icona delle monete d'oro). Il microcosmo delle carte diventava la rappresentazione del macrocosmo reale, nel quale ci si immergeva pensando a sé stessi come i combattenti di una lotta per l'emancipazione sociale (era, in definitiva, lo stesso concetto di quelli che oggi chiamiamo "giochi di ruolo").

Va notato che l'idea di base non era quella di una lotta rivoluzionaria per la presa del potere con la forza, concetto che nacque solo dopo la rivoluzione francese, ma di una lotta "legale" (se si può usare questo termine visto che, comunque, si sta parlando di una guerra); infatti contro le armate degli oppressori, suddivise nella classica struttura organizzativa di re, cavalieri e fanti, ci si opponeva con una compagine organizzata allo stesso modo, quasi a dire: "Vi sconfiggeremo con le stesse armi con le quali voi ci combattete".

In definitiva era il sogno di uno sconvolgimento sociale ottenuto con mezzi democratici, a dimostrazione di come nell'uomo sia innato il desiderio della pace e della giustizia, e che la lotta brutale sia da attuare solo quando sembra l'unica soluzione percorribile.

Quando poi il gioco era finito, e si ritornava alla vita di tutti i giorni, non rimaneva che sognare un universo ideale; allora si poteva sempre pensare al "paese di Cuccagna", dove il cibo era offerto a tutti gratuitamente, pollame e maccheroni si trovavano sugli alberi, e dove bastava allungare una mano per afferrarli e potersi cibare a sazietà. Questo idea era così radicata nell'immaginario della gente comune che una orazione popolare (quelle preghiere non contemplate dalla liturgia cristiana, ma inventate dalla fantasia popolare) recitava:

*"... j è un nobil Paradis,
pin 'd caplet, 'd lasagn e 'd ris ..."*

[c'è un nobile Paradiso,
pieno di cappelletti, di lasagne e di riso⁶.]

*Il Paese di cuccagna idealizzato
dai poveri contadini perennemente
affamati in un dipinto di Jeronimus
Bosch.*



⁶ UMBERTO FOSCHI – *La poesia popolare religiosa in Romagna* – Maggioli Ed., Santarcangelo di Romagna, 1969, pag. 194. La citazione è stata analizzata dal punto di vista antropologico in: F. CORTESI, R. CORTESI – *Sacro e Profano. La religiosità popolare in Romagna tra reminiscenze pagane e cristianesimo* – Ed. Il Cerchio, Rimini, 2012, pag. 46