ROSSANO D'ALTRI TEMPI ogni LUNEDÌ
LUOGHI, FATTI E PERSONAGGI DEL PASSATO

Giocavamo così: *Mazz' e Pizz' e ra rametta*

In alto: bambini in via S.Biagio (1977), *A lato da sinistra:* il gioco delle noci in piazzetta del Commercio e altri giochi in via Toscano, *In basso da sinistra:* partita di calcio rionale Piazzetta contro S.Nico e la squadra di calcio del quartiere Traforo (1976) ***Foto Archivio Massoni***

DI ASSOCIAZIONE ROSCIANUM
(Gino Campana)

Fin oltre la metà del 900 anche a Rossano i giochi dei bambini erano soprattutto di fantasia e di movimento. I giocattoli non erano certo super evoluti come quelli odierni, la plastica cominciava a fare capolino per usi domestici e dell'informatica con i suoi giochi tecnologici non se ne parlava neppure. Il Paese non aveva ancora superato il trauma della guerra, ma cominciava a risollevarsi verso quello che sarebbe diventato il boom economico italiano. I bimbi di allora dovevano fare di necessità virtù ed impegnarsi ad inventare giochi e passatempi, per trascorrere le assolate giornate estive ed i grigi pomeriggi invernali; ogni gioco aveva il suo contesto ed il suo periodo di riferimento, ma quello che non conosceva mai crisi era il *pallone*. Il calcio andava bene sempre, anche quando un pallone vero e proprio non c'era: quante volte si raccoglievano stracci e carta per raggomitolarli e legarli con uno spago! Quello era il pallone di chi, ed eravamo in tanti, non poteva permettersi di comprare palloni veri e propri. Questi ultimi, oggetto del desiderio di noi bambini, si distinguevano tra loro a seconda del peso e, chiaramente del prezzo. Il *Supertele* era quello che costava di meno, ma era leggerissimo e la precisione del tiro non esisteva: bisognava affidarsi alla fortuna. Il *Supersantos* era il pallone di media qualità, e se ne consumavano tantissimi anche per merito degli abitanti dei vari rioni i quali, ogni volta che il pallone finiva sul proprio terrazzo, avevano l'accortezza e la gentilezza di ributtarlo ai ragazzi dopo averlo tagliato in due parti. Il migliore era il *Tango*, pesante abbastanza per sembrare un vero e proprio pallone da calcio in cuoio. Chi aveva la fortuna di farsene regalare uno lo teneva gelosamente conservato al punto che spesso si accontentava di giocare con un *Supertele* pur di preservare il suo tesoro. I campi da gioco non erano certo pianeggianti o in erba, si giocava sull'asfalto o sul selciato e ognuno di noi portava collezioni complete di sbucciature e abrasioni sulle ginocchia. Quando non era disponibile un pallone, si optava per altri giochi, alcuni dei quali non richiedevano attrezzature e strumenti, come il nascondino (*ammucciaredd*) e l'acchiapparella, oppure quelli che si potevano fare con mezzi di fortuna come il barattolo (*a rametta*), mazza e pizzo o le freccette. Trascurando per un attimo il nascondino e l'acchiapparella che sono conosciuti ancora oggi, vediamo come si giocava a *rametta*. Si trattava di una variante del nascondino: un barattolo si piazzava in un punto prestabilito della strada; tirando al tocco (la morra) si stabiliva chi dovesse andare a raccoglierlo dopo averci assestato un calcio che lo mandava il più lontano possibile. Gli altri giocatori si affrettavano a nascondersi e quando il sorteggiato ne individuava uno, doveva arrivare prima del rivale al barattolo per farlo prigioniero. Se invece arrivava prima l'altro, dava un calcio al barattolo, liberava tutti i precedenti prigionieri e il gioco ricominciava. A differenza del *nascondino*, *a rametta* pretendeva qualche scaltrezza in più. Quello che doveva andare a raccoglierla lontano aveva due possibilità: correre velocemente e tornare subito alla base per cercare di individuare i nascondigli degli altri o sbirciare dove si nascondessero i compagni per individuarli successivamente. Un altro gioco di abilità era quello con un bastone lungo ed uno corto, appunto la *mazza* ed il *pizzo*. Quello corto doveva essere appuntito alle due estremità ed il lungo solo ad una per permettere al giocatore di colpire leggermente il *pizzo* con la *mazza*, farlo alzare da terra ed immediatamente colpirlo e mandarlo il più lontano possibile. Era un gioco di abilità ed anche di strategia. Anche in questo caso il tocco (la morra) decideva il sorteggio. Dopo tre colpi, se si superava una misura prestabilita, il vincitore poteva esprimersi indicando quante *sane* (la lunghezza della *mazza*) ci fossero tra la partenza ed il punto di arrivo dei suoi lanci. Se la sua indicazione era ritenuta esatta dal perdente, quest'ultimo doveva caricarsi sulle spalle il vincente e portarlo al punto di partenza tra gli sberleffi di tutti gli altri. Il preside Mario Rizzo nel suo libro "Rossano, ricordi d'altri tempi", ha descritto questo gioco, concludendo la sua illustrazione in questo modo: «il vinto doveva *carriar 'u zuddur* al vincitore, doveva cioè trasportarlo a cavalluccio sulle spalle per il percorso stabilito». Nei vecchi rioni del centro storico si aggiravano anche tanti piccoli cacciatori: le nostre frecce ed archi si costruivano con i ferri di vecchi ombrelli: la punta si otteneva strofinando energicamente i ferri sui pavimenti di cemento. Il più abile tra di noi, con un altro ferro e con lo spago ricavava gli archi. Sui portoni di legno di vecchi magazzini (meglio se si aprivano raramente) disegnavamo il nostro bersaglio con dei cerchi e coi relativi punteggi. Per anni ed anni ogni vecchia porta si presentava piena di buchi… Quando ci stancavamo di tirare alla porta, si andava a caccia di gatti (farlo con i cani era troppo pericoloso): per loro fortuna non abbiamo mai colpito neanche un micio. Era però così emozionante inseguirli, appostarci e sentirsi cacciatori nella giungla! C'erano poi i giochi che prevedevano l'acquisto seppur minimo di uno strumento, come la trottola (*carrocciolo*), la cerbottana (*coppi*), figurine (*giocatori*); ma su questi ed altri passatempi, se ne avrò la possibilità, scriverò un'altra volta.