

Zeitschrift: Quaderni grigionitaliani
Herausgeber: Pro Grigioni Italiano
Band: 30 (1961)
Heft: 1

Artikel: Anche il grigionese Paganino Gaudenzio : subi il fascino del Gioco che quest'anno chiuse le Olimpiadi di Roma
Autor: Ferrini Brunetti, Adelina
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-24537>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

Download PDF: 16.04.2026

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

Anche il grigionese Paganino Gaudenzio

*subì il fascino del Gioco
che quest'anno chiuse le Olimpiadi di Roma*

Tra le varie manifestazioni che si svolsero a Roma a coronamento delle Olimpiadi, vi fu anche l'antichissimo Gioco del Ponte che da Pisa, sua sede da secoli e di origine, fu eccezionalmente giocato nella capitale italiana.

Per comprendere il motivo dell'inserimento di questa manifestazione nel programma di chiusura dei Giochi Olimpici, basterà ricordare come le origini stesse del Gioco si identifichino con le origini elleniche della città toscana.

Vuole infatti la tradizione che Pisa fosse fondata da Pelope, figlio di Tantalo e che egli vi istituisse questo Gioco (anticamente chiamato di mazza e scudo) a somiglianza degli olimpici che si disputavano in Pisa di Elide, sua patria natale.

Il Gioco consiste in una finta battaglia fra gli opposti quartieri della città che si scontrano sul Ponte di Mezzo, un antico ponte varie volte distrutto e ricostruito sulle rive dell'Arno.

La validità e l'interesse per il Gioco in cui spesso si compiono atti di vero valore furono eternati nel marmo di uno dei pilastri del ponte dalla parte di Tramontana dove in una iscrizione del 1660, posta da Valerio Chिमintelli, regnando Ferdinando II de' Medici, si leggeva:

En moles	Simulato marte
Olim lapidea	Virtutis verae specimen
Vix aetatem ferens	Saepe datura
Nunc marmorea	
Pulchrior et firmior stat	

Questo ponte che congiunge il centro della città è ancor oggi considerato un palcoscenico ideale per lo svolgimento del Gioco, in quanto una gran folla, dalle due rive può seguirne le fasi e partecipare alla contesa facendo il tifo per la squadra preferita.

Vince il Gioco la squadra che riesce a penetrare tra le file avversarie, a romperle e a sbaragliarle ricacciandole oltre la metà del ponte. Le due parti della città divise dal ponte si chiamano: quella a nord *Tramontana* e quella a sud *Mezzogiorno*.

Ognuna di questi parti arma quattrocento ottanta combattenti divisi in sei squadre aventi colori ed insegna propri.

Per la parte di *Mezzogiorno* le squadre sono: S. Antonio, S. Martino, S. Marco, Leoni, Dragoni, Delfini.

Per la parte di *Tramontana*: S. Maria, S. Michele, Calci, Calcesana, Mattaccini, Satiri.

I combattenti vengono armati di un elmo di ferro con visiera, chiamato con un vocabolo spagnolo che rievoca le conquiste della antica Repubblica marinara: *morione*. Sotto al *morione* vien messa una berretta imbottita di cotone chiamata la *falzata*.

Il petto e la schiena dei combattenti vengono protetti da una corazza di ferro sotto la quale viene indossato un giubbone di cuoio o di tela imbottita di crine cotto.

Completano l'armatura i bracciali di ferro o di canovaccio imbottiti, gli spillacci, il collare, i guantoni, il parasotto di ferro e gli stincaletti di grosso cotone a difesa delle gambe.

Così armato, il giocatore indossa una sopravveste di tela lunga fino al ginocchio, con i colori della sua bandiera e impugna l'arma offensiva del Gioco: un targone di legno variopinto, nel quale infila la mano e parte del braccio per mezzo di due maniglie incastrate sotto la targa medesima.

Di ogni squadra fanno parte anche quattro o sei *celatini*, giocatori così chiamati dalla celata senza visiera che portano in capo; essi hanno il compito di prendere i prigionieri e di tenere unite le squadre dei combattenti.

A questi combattenti fanno corona i dignitari del Gioco: comandanti, capitani e ambasciatori, riccamente vestiti di abiti rilucenti d'oro e d'argento. È uno spettacolo stupendo vedere nel giorno del Gioco, il corteo di questi finti combattenti sfilare, prima della contesa, sui lungarni, preceduto dal suono delle trombe e dei tamburi, mentre sventolano le grandissime bandiere di seta con dipinta l'insegna di ciascuna squadra. E negli astanti che a migliaia assistono allo spettacolo dai palchi, dalle finestre, dai balconi, dai tetti delle case, l'effetto dell'interna passione si manifesta col canto di una antica canzonetta anacreontica che risale al 1761:

Suonin pur le trombe intorno Vinca Borea o Mezzogiorno
Sovra il ponte si combatta Sempre Pisa vincerà

Poi, quando sul ponte comincia l'azione, il timore per l'incertezza dell'evento, obbliga tutti, anche gli spettatori meno interessati, al silenzio, finché, terminata la contesa con la vittoria dell'una o dell'altra parte, prorompono i battimani e le esplosioni di gioia per i vincitori.

Questo Gioco, uno dei tanti che abbellirono la vita semplice e battagliera dei nostri padri, è potuto entrare quasi intatto nelle sue regole, nei suoi costumi, nelle sue tradizioni, a far parte dei programmi delle manifestazioni più attuali per l'interesse che ha sempre suscitato in ogni categoria di persone, forse per quel resto di popolare cavalleria che è una delle sue principali caratteristiche.

Per lo stesso motivo, la letteratura del Gioco del Ponte è ricca di poemi, di relazioni, di cartelli di sfida, di bandi, di memorie, di satire, di leggende.

Scrittori d'arte cavalleresca ne fecero menzione onorata nei loro trattati, gli storici ed i cronisti della Repubblica Pisana ne parlarono come di una istituzione patria. Uomini di lettere e di scienze si occuparono pubblicamente di questo Gioco fin dalla Cattedra.

I fasti del Gioco del Ponte furono tali in ogni epoca da registrare nomi di sovrani, di regine, di principi e di personaggi celebri, alla presenza dei quali fu combattuto il Gioco.

Nel lontano 1634 il letterato grigionese Paganino Gaudenzio, da sei anni docente di belle lettere all'Università di Pisa e scrittore fecondo, pubblicava, nella stamperia di Francesco Tanagli un volumetto in ottantaquattro pagine dal titolo: « Vittoriosa - Ambiguità - nella battaglia al Ponte di Pisa ». Sul frontespizio dell'esemplare ora irreperibile, ma custodito fino a poco tempo fa nella Biblioteca del Museo Civico di Pisa, trovavasi una nota ed alla fine dell'opuscolo la firma probabilmente autografa dell'autore. La nota, secondo quanto riporta Virgilio Salvestrini in un suo libro edito nel 1933, diceva: « Fu combattuta questa battaglia di Ponte il dì 5 di Marzo, prima domenica di Quaresima per la venuta del Principe di Pollonia (sic) ne furono vincitori i cavalieri di Tramontana, ed infinito valore per la gagliardia e forte resistenza che gli fecero i cavalieri di Mezzogiorno ».

Il poeta grigionese ebbe poi l'onore di ospitare, come egli stesso racconta, numerose volte nella sua casa i Granduchi di Toscana col loro seguito ed altri illustri personaggi convenuti a Pisa per assistere al Gioco, e ciò fa supporre che abitasse una delle case in riva all'Arno nelle vicinanze del Ponte di Mezzo.

Fra i tanti racconti che arricchiscono la storia del Gioco del Ponte vi è anche quella che riguarda Santa Caterina da Siena e che vale di ricordare.

In un antico libro di memorie pisane si legge infatti: « Trovandosi in Pisa l'illustre cittadina di Siena Caterina, (protettrice del Gioco) e orando nella Chiesa di Santa Cristina in Kinsica, riscossa da un improvviso strepito di tamburi e di trombe sbigottisse e che la divina parola dell'invisibile sposo per cui languiva la rassicurasse spiegandole la cagione del marziale clamore. Per la qual cosa l'amorosa vergine supplicò e ottenne che mai in quel Gioco potesse accadere morte di uomo ». Dopo di che la Santa ricevette le sacre stimate. Alcuni anni più tardi, lo sdegnoso poeta Vittorio Alfieri, benché in quel periodo fosse preso da più seri impegni, dopo aver assistito anch'egli al Gioco del Ponte, non potendo sottrarsi al fascino della contesa scrisse nel 1778:

« Io dell'Arno in riva
Sovra olimpico ponte in finto marte
Vedea prodigi di valore e d'arte
Per cui Pisa in Italia è sola viva ».