

Zeitschrift:	Folklore suisse : bulletin de la Société suisse des traditions populaires = Folclore svizzero : bollettino della Società svizzera per le tradizioni popolari
Herausgeber:	Société suisse des traditions populaires
Band:	75 (1985)
Artikel:	Gioco e passatempo : una mostra per conoscere o rivivere momenti importanti nella vita degli individui e della collettività
Autor:	Pescia, Sergio
DOI:	https://doi.org/10.5169/seals-1005290

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: 15.01.2026

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

Sergio Pescia

Gioco e passatempo

Una mostra per conoscere o rivivere momenti importanti nella vita degli individui e della collettività.

Premessa

Il Museo della civiltà contadina del Mendrisiotto ha aperto le sue porte nell'aprile del 1981 a Stabio, con l'intento di conservare e valorizzare le testimonianze storico-etnografiche del mondo contadino¹.

Il criterio espositivo è stato voluto descrittivo e didattico per permettere al visitatore di percepire, attraverso attrezzi, oggetti e documenti, le diverse attività del contadino, dell'artigiano e della comunità nella quale operavano. Conservazione e valorizzazione di queste testimonianze sono condotte cercando di evitare fermamente rapporti errati e ambigui con il nostro passato, per un'immagine del Ticino diversa da quella tradizionale fatta di paeselli aggrappati alle montagne e vecchine con la gerla.

Se noi oggi non vogliamo perdere l'orizzonte del nostro futuro non possiamo dimenticare il passato; ma quanto ci rimane della sua memoria può diventare punto di riferimento per la comprensione di nuovi modi di vita. Che ci piaccia o no, il nostro paese assume un suo nuovo volto, una sua nuova identità. Non si tratta quindi di ritrovare o di riappropriarsi di una identità, ma più semplicemente di trovare un'identità culturale senza finzioni o nostalgie di un mondo che non era certamente idilliaco.

Non abbiamo perciò la pretesa né l'intenzione di fermare il progresso, ma quella di essere uno stimolo alla ricerca di valori più autentici e nostri.

La nostra quarta mostra²

Quella di documentare visivamente gli aspetti più vari delle condizioni della gente della nostra regione, che vide e vive tuttora profonde trasformazioni, è certamente la più evidente e attraente fra le diverse iniziative che il nostro museo propone.

Le mostre periodiche sono un sicuro supporto alla sua attività globale che mira a salvaguardare e a mettere in evidenza la «memoria storica» della comunità nelle varie situazioni.

Il bisogno di capire i modi in cui sono nati tanti problemi che ci troviamo di fronte può essere aiutato da risposte che non siano più patrimonio esclusivo di ristrette cerchie di specialisti, ma diventino patrimonio diffuso.

Non è solo con le nostre forze che potremo rispondere a una domanda culturale di questa portata; tuttavia, ponendo l'accento sulle articolazioni concrete, sualla quotidiana fatica del lavoro, come anche, questa volta, su

momenti di gioco e di divertimento, continuiamo a proporre il nostro contributo con questa nuova mostra.

Sappiamo come in alcuni casi, e purtroppo capita ancora oggi, il gioco fosse considerato solo un'inutile perdita di tempo che distoglieva dall'apprendimento dei «lavori»; come, in altri casi, diventasse solo un mezzo per l'apprendimento di modelli comportamentali per le future «donne virtuose» o per i futuri «uomini veri».

Una più accurata osservazione dei modi in cui il gioco era realizzato e dei rapporti fra bambini e adulti ci porta a riconoscere che, in molti altri casi, il gioco non fosse qualcosa di casuale o occasionale affidato all'istinto ludico naturale del bambino, bensì, pur senza le teorizzazioni moderne, un importante strumento educativo, tanto più necessario in quanto, in una società rurale d'altri tempi, molto spesso l'unico mezzo formativo possibile³.

Approfittando di una citazione, aggiungerei che «Anche l'archeologia sta interessandosi all'universo del gioco da qualche tempo: bambole romane con gli arti mobili, bambolotti precolombiani o animali montati su rotelle cominciano a entrare nei musei più illustri del mondo per quello che rappresentano. È una conquista anche questa se si pensa che per troppo tempo il gioco è stato considerato dagli studiosi un fatto trascurabile dal punto di vista culturale e che spesso si è preferito attribuire ai giocattoli dell'infanzia dell'umanità valori rituali e magici che non hanno mai avuto o che hanno avuto solo in parte.»⁴

Una manifestazione dell'attività fisica e mentale dell'uomo, sotto molti aspetti più congeniale, è forse proprio il gioco. E allora, carrellata per chi ricorda e chi rimpinge, ma forse e soprattutto per chi oggi si impegna sui videogiochi e sogna il computer, la mostra non potrà non coinvolgere, meravigliare o interessare.

Mostrare come si giocava o come si può giocare, riproporre giochi e attrezzi per giocare tutti insieme (forse dimenticati o sconosciuti), potrebbe far riscoprire e offrire spazi non solo di divertimento, ma anche di espressione o di comprensione.

Perché gioco e passatempo

Ricordando la società contadina di allora, non possiamo dimenticare la dura realtà che i bambini dovevano affrontare – a causa soprattutto della forte emigrazione di braccia robuste – occupati fin dai primi anni dell'età scolastica («*Uramái ta set grand, ta vet giamò a scôla...*») nei lavori agricoli e, poco più tardi, nelle nascenti industrie.

«Uno dei primi lavori era di andare a fare i sigari e allora, quando si infilavano le foglie di tabacco, se ne capitava una un po' secca, noi ragazzine di 7-8 anni *sa davum d'intend* di fabbricare i sigari. Quando qualcuna riusciva a completare un sigaro, era una gran gioia e *la sa stimava tüta*»⁵. Non solo gioco e giocattoli dei bambini quindi, ma anche divertimento o passatempo nel suo significato più ampio.

L'adulto, qualche volta, se ne stava seduto a fumare e poi, finita la pipata ed eliminata la cenere, toglieva il resto del tabacco (*ul bagul*) e lo biascicava a lungo. Sedersi *a fa na pipada* davanti al camino o sulla trave fuori dalla porta di casa era forse il solo momento del giorno feriale in cui l'adulto non faceva proprio niente. Per questa ragione la mostra, a un certo punto del suo percorso, propone una sedia e una piccola collezione di pipe proprio nella sala dedicata al giocattolo. Con i giocattoli il bambino giocava e basta; con la pipata l'adulto passava il tempo e basta.

Ma anche un'altro motivo lega l'angolo delle pipe ai giocattoli che la fanno da padroni in questa sala: una piccola pipa bianca, di gesso. La pipa dell'emigrato. Non se la portava sul lavoro: tempo per fumare non ce n'era, e inoltre la pipetta di gesso si sarebbe potuta rompere con troppa facilità. La pipata se la poteva permettere quando non lavorava.

«Come è andata la stagione?» chiedevano i compaesani al suo rientro dall'emigrazione; «*Miga tant ben! U fai gní negri tre pip* (= Non troppo bene! Ho annerito tre pipe)». Questo stava a significare che l'interessato aveva avuto poco lavoro e molto tempo per starsene a fumare. In caso contrario, quando *i pip negri* erano solo una o nessuna, l'emigrante aveva avuto una buona stagione. Quasi sicuramente qualche franco in più da spendere per portare anche un giocattolo in dono ai figli che lo avevano atteso per lunghi mesi, se lo era potuto permettere.

Ma vediamo di dare un'occhiata alla mostra partendo dall'inizio.

Per gli adulti

Nell'atrio d'entrata il meccanismo dell'orologio recuperato dal campanile della chiesa di Stabio, accoglie il visitatore quasi come un simbolo: forse vuole indicare, con il ricordo dei suoi battiti, che ci fu un tempo in cui scandiva le ore del lavoro e della fatica, ma anche le ore del riposo, del passatempo, del gioco.

Nella prima sala, a pianterreno, ritroviamo i momenti del divertimento degli adulti: dalla tombola alla bocce, al gioco delle carte, del domino; l'angolo che ricorda l'osteria o il grotto e il tempo che ci si passava; strumenti musicali e per la riproduzione di musica («verticali» e fonografi) a ricordare le cantate, le orchestrine, il ballo e le feste. Ampio spazio è lasciato all'accenno di una baracca dei burattini con fondali e burattini, a sfatare l'opinione comune, che vuole il teatro dei burattini indirizzato da sempre all'infanzia.

I burattini sono stati molto popolari perché hanno sempre usato un linguaggio semplice e accessibile: rappresentando storie prese dalla vita di tutti i giorni si sono fatti spesso portavoce del popolo, avversando pubblicamente il potere e i suoi rappresentanti, imbastendo filippiche a volte anche pericolose per l'incolumità del burattinaio.

Il burattinaio era un girovago dalla vita spesso avventurosa; i suoi continui spostamenti lo portavano a cercare il suo pubblico nelle piazze dei paesi,

nelle corti delle fattorie, nelle osterie e negli spiazzi dei grotti. Solo più tardi la necessità di risolvere il problema della sopravvivenza in termini storici ed economici lo ha portato a rivolgersi a un pubblico infantile, creando storie ispirate alla letteratura per ragazzi o inventandone di nuove, suggerite anche da filastrocche e favole locali.

E di filastrocche ne troviamo qualcuna salendo le scale. Non basta lo spazio per tutto quello che si potrebbe scrivere per ricordare l'importanza di filastrocche, tiritere, cantilene, aneddoti e favole o per citarne qualche esempio: qui possiamo ricordare che molto spesso venivano creati, raccontati e qualche volta anche sceneggiati durante le occupazioni ritenute momenti di riposo, passatempi.

«*Instant che riposum, ndem a fa...*»: e così, mentre ci si «riposava», spogliando le pannocchie di granoturco, infilando il tabacco, costruendo ceste, gerle e museruole di salice o di nocciolo ed occupandosi della cernita dei bozzoli o dell'uva, qualcuno *cüntava sü na storia*.

I bambini all'aperto

Al primo piano il percorso ci porta nella sala di sinistra dedicata ai giochi e ai divertimenti che si svolgevano all'aperto. Tra le strade e sulle piazze, «con il solo pericolo di qualche bicicletta. Le macchine erano così rare che si vedevano di lontano e ci si fermava guardandole con curiosità. Le stesse macchine sapevano dei giochi e andavano piano perché per le strade non c'erano che bambini e palle. Guai a schiacciare una palla!»⁶

Giochi all'aperto: giochi rudimentali fatti con niente. Invenzioni semplici create da bambini che di mezzi ne avevano pochi, ma che aguzzavano l'ingegno, quasi sempre con materiali smessi dagli adulti.

Tirasassi ricavati dalle camere d'aria delle biciclette, cartucce da caccia già sparate, mollette da biancheria, bottoni, turaccioli, scatole vuote di fiammiferi e cerini, nocciole e castagne, vesciche di animali e roccetti di legno e... e... E poi tricicli, carrozzini e carrozzelle, carriole e monopattini e tanti altri giochi con rotelle e non, disposti per terra come i bambini li avrebbero lasciati.

I giocattoli

E per concludere la nostra veloce visita torno a citare la stampa: «Più vicini a noi, i giocattoli dell'ultima sala. Bambole, trenini, soldatini di piombo, automobiline di latta, botteghe, giochi di società esposti tutti insieme, quasi un deposito di un Babbo Natale d'altri tempi.»⁷, vi si offre cioè «un panorama del gioco vero e proprio e del passatempo utile ... Una girandola di oggetti e di colori disposti con estrema cura: numerose raccolte di soldatini di carta, di stagni, di piombo – originali e intatti quelli di Norimberga –, che illustrano l'evoluzione nelle tecniche di costruzione tra il 1820

e il 1980 ... Tra gli altri balocchi, bambole di stoffa, di porcellana, di legno il corpo e di biscuit la testa, culle, stufe...»⁸; e ancora, riallacciandomi alla citazione sulle bambole romane e sui bambolotti precolombiani: «A Stabio non si è risaliti tanto lontano evidentemente, ma ci si è limitati agli ultimi decenni dell'800 per arrivare fino ai primi decenni del dopoguerra, quando il giocattolo prendeva la strada dell'industrializzazione: automobili di latta, fabbriche miniaturizzate funzionanti a metà, rudimentali proiettori, giocattoli meccanici. E ancora giochi tradizionali come cavallini, bambole di celluloid, tricicli e carrozzine: queste ultime nel filone del gioco «educativo» al ruolo che la bambina avrebbe poi assunto nella vita adulta, insieme alle piccole cucine con servizi di stoviglie in scala ridotta.»⁹ Giochi e giocattoli questi che molto spesso erano sognati più che posseduti dai figli di contadini e di emigrati. Disporre di questi giochi era possibile per loro solo quando il padre era riuscito a vendere bene il manzo alla fiera o quando li portava o li spediva dai luoghi d'emigrazione; qualche volta dovevano accontentarsi di quelli smessi dai figli ormai cresciuti delle famiglie più abbienti¹⁰.

La mostra resta aperta fino a ottobre 1985 il martedì, giovedì, sabato e domenica dalle 14.00 alle 17.00.

Résumé. En 1981 le musée de la civilisation paysanne du Mendrisiotto s'est ouvert à Stabio. Les responsables choisirent dès le début de montrer au visiteur à travers des documents historico/ethnographiques la réalité de la vie paysanne du Mendrisiotto. Faire comprendre les diverses activités paysannes et artisanales de la communauté sans tomber dans les anciens clichés ambigus voire faux. Des expositions temporaires se suivent afin de rendre le musée vivant et attrayant. La quatrième est dédiée aux jeux et aux loisirs en tant que moments importants de la vie de labeur d'antan. La démarche qui accorde une place aux pipes et au loisir du tabac comme aux jeux d'adultes et d'enfants sans oublier les jouets semble fort intéressante. Non négligeable le fil rouge de l'émigration présente dans l'exposition comme elle fut dans la vie tessinoise. (Réd. R.-C.S.)

¹ Cfr. F. LURÀ, Aperto a Stabio il Museo della civiltà contadina, FS 71 (1981) p. 33–35.

² Cfr. F. LURÀ, Religiosità popolare e contadina, 3^a mostra monografica, FS 74 (1984), p. 10–11.

³ Si veda l'articolo del Prof. A. Niederer sul folclore infantile, che chiude il volume di AA.VV. «Jeux de notre enfance – Jeux de nos enfants», Coll. Mémoire vivante, Sierre 1983, volume uscito a complemento del film realizzato dalla TSR per la serie «La Suisse au fil du temps».

⁴ M. HORAT, «Azione» del 21 febbraio 1985.

⁵ Dall'intervista del 21 maggio 1984 al «Gruppo anziani del Mendrisiotto», i cui risultati (descrizione di numerosi giochi) sono pubblicati nel catalogo della mostra.

⁶ G. GANDINI, in AA.VV., Come giocavamo, Milano 1984.

⁷ «Giornale del popolo» del 4 febbraio 1985.

⁸ «Corriere del Ticino» del 15 dicembre 1984.

⁹ V. n. 4.

¹⁰ Per descrizioni di giochi e per filastrocche nella Svizzera italiana, v. gli articoli di vari autori in FS 63 (1973) p. 43–45, 67 (1977) p. 73–75, 72 (1982) p. 41; 58–59 (1968–1969) p. 20–26, 65 (1975) p. 12–15, 68 (1978) p. 27–32.