

Zeitschrift: Treterre : semestrale di Terre di Pedemonte e Centovalli
Herausgeber: Associazione Amici delle Tre Terre
Band: - (2003)
Heft: 41

Rubrik: I ness dialett

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: 12.01.2026

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

Vita d'un tempo nelle Tre Terre

Proseguiamo con lo spazio dedicato ai giochi e alle tradizioni popolari delle Tre Terre di Pedemonte attingendo alle espressioni che Ester Poncini ha raccolto nel corso dei decenni, in particolare a Verscio. Essa ricorda che a Verscio un tempo, quando non esistevano la televisione e la grande varietà di giochi e giocattoli offerti ai bimbi di oggi, si suppliva a queste mancanze con la fantasia inventando i giochi più disparati. Si stava ben poco in

casa e i posti preferiti per giocare erano le due piazze del villaggio, allora prative, come pure le stradine e i cortili (*caraa e curtáu*). Alcuni giochi descritti in queste rubriche sono finiti nell'oblio, altri vengono ancora praticati ma in varianti moderne, altri ancora sono rimasti gli stessi di sempre. Per uniformità le descrizioni sono fatte al passato.

Andrea Keller

Giochi di ragazze e ragazzi all'aperto

in casa

Fa naa la mundaliva. (La mundaliva è il frutto doppio della castagna.) In autunno quando ci si riuniva a mangiare le caldaroste era convenzione che chi trovava una **mundaliva** la offrisse al vicino dicendogli prendi la **mundaliva**. Il gioco proseguiva per giorni e consisteva nel chiamare l'altro per ben tre volte, costui doveva rispondere prontamente: **mundaliva**; se ci riusciva vinceva un premio pattuito in precedenza.

al fum-fumign o fégh o aqua. Consisteva nel nascondere un oggetto e poi farlo trovare. Uno dei partecipanti cominciava la ricerca e a mano a mano che si spostava veniva aiutato dagli altri con espressioni quali **fum-fumign o fégh o aqua**, a dipendenza della distanza in cui si trovava dall'oggetto nascosto.

ai marionett: figure in legno, di cui si poteva muovere gambe e braccia mediante delle cordicelle.

ai suldatitt: Ester Poncini si ricorda come i suoi fratelli Carlo, Pepo e Franco facevano li-
quefare il piombo sul fuoco per poi versarlo in for-

mine con le quali producevano i soldatini. Quest'operazione veniva seguita con interesse da molti ragazzi di Verscio.

faa la racôla di figurin: si collezionavano figurine che erano allegate a prodotti di consumo del tempo (Liebig, calcio, ciclismo)

sulle piazze o sui sagrati

ala lipa. Si giocava sull'erba della piazza; il gioco richiedeva infatti spazi ampi discosti dalle case, per evitare di rompere vetri. Occorrevano:

un bastone ricavato da un ramo di nocciolo lungo ca. 60 cm (del diametro di 4 cm);
la **lipa**, un bastoncino della lunghezza di ca. 20-25 cm, che si tagliava poi nella parte più grossa del ramo e che veniva affusolato ai due capi.

Si sorteggiava per determinare chi poteva iniziare il gioco e scegliere i compagni di squadra, quindi si iniziava il gioco, che consisteva nel far rimbalzare la lipa sul bastone; i più bravi riuscivano a prenderla al volo e di rimbalzo la rimandavano a un loro compagno di squadra. In grandi linee il gioco funzionava così: sul terreno si disegnava la **chià** (casa), un quadrato di 150 cm di lato con, un passo più avanti, una linea. Il battitore con il bastone in una mano e la **lipa** nell'altra si piazzava nella **chià**. Il lanciatore si metteva in un qual-



Dante Rossi 1913

siasi punto del campo all'esterno della **chià**. Il battitore lanciava la **lipa** il più lontano possibile colpendola con il bastone. Il lanciatore cercava di afferrare la **lipa** al volo prima che toccasse terra; se ci riusciva, conquistava la **chià** e diventava battitore. Tutti i giocatori avevano la possibilità di afferrare la **lipa** al volo, ma solo il battitore poteva fare punti. Nel caso che la **lipa** cadeva a terra, il lanciatore la raccoglieva e la rilanciava verso la **chià**, gridando al battitore: "l'è scià?", di rimando costui rispondeva: "la va!". Il battitore che stava sulla linea davanti alla **chià** cercava di respingere il tiro colpendo la **lipa** con il bastone. Il colpo era valido e il lanciatore conquistava la **chià** se la lipa cadeva dentro la **chià**, oppure all'esterno ma a una distanza inferiore alla lunghezza del bastone. Se la **lipa** cadeva o veniva respinta fuori dalla **chià**, il

battitore aveva diritto a 3 colpi di rimbalzo dal punto in cui si trovava la **lipa** e cercava di allontanarla il più possibile dalla **chià**. Conclusi i 3 colpi si contava la distanza dal lato più vicino della **chià**. Venti passi equivalevano a una **gaba**. Le frazioni di **gaba** venivano conteggiate nella mano successiva. Le **gabe** venivano registrate per mezzo di una riga tracciata con il bastone a un lato della **chià**. La partita finiva al raggiungimento di un numero di **gabe** stabilito precedentemente dai contendenti. Spesso le partite venivano troncate sul più bello a causa della perdita della **lipa**, della rottura di vetri con relativa fuga dei colpevoli, di infortuni di vario genere, liti, ecc.

a l'elastigh. Veniva giocato in tre. Si usava un elastico lungo un paio di metri e legato alle estremità. Due ragazzi si ponevano uno





Sandro Leoni 1923

di fronte all'altro e, tenendolo in tensione, lo facevano passare dietro le gambe. Un terzo ragazzo si metteva fra i due e saltando si produceva in tutta una serie di esercizi, fra cui l'incrocio dei due lati dell'elastico o lo schiacciamento di uno o tutti e due i lati dell'elastico. Per aumentare il grado di difficoltà del gioco l'elastico veniva a mano a mano innalzato dalle caviglie all'altezza dei ginocchi, su su fino ai fianchi.

a mosca cieca. Una bambina, con gli occhi bendati, doveva cercare di toccare un altro bimbo e, se ci riusciva, doveva indovinarne il nome. Nel frattempo gli altri bambini saltellavano attorno tenendosi per mano e recitando la filastrocca:

céch céch léva su ca l'è fiocòo, l'è fiocòo a la fign da giugn ciapan ciapan gnanchia vun.

Se la bambina riusciva a toccare l'altro bimbo gli passava la benda e il turno nel gioco.

al món. Si disegnava con il gesso sullo sterato, più tardi sull'asfalto, un rettangolo che veniva suddiviso in parti contrassegnate con un numero, in alto veniva raffigurata una mezzaluna, che era la casa o il cielo. Veniva quindi lanciato un sassolino nella prima casella, lo si raccoglieva e si eseguiva un giro su se stessi saltando con una gamba sola. Compiuto il

giro si andava sulla seconda casella e così di seguito sino alla fine. In caso di errore si doveva ricominciare da capo.

ai quattro cantói: si giocava in cinque. Un giocatore stava al centro e gli altri ai quattro angoli del locale. Il gioco cominciava quando due dei quattro occupanti cercavano di scambiarsi il posto; quello al centro cercava di occupare uno dei posti lasciati momentaneamente liberi. Se ci riusciva entrava al centro l'altro ragazzo rimasto senza posto.

all'aria aperta

a l'arco. Si costruiva l'arco con rami di nocciolo o canne di bambù. Si tiravano su bersagli prestabiliti frecce di legno o stecche d'ombrello.

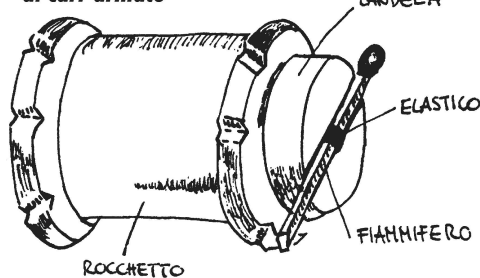
a faa su i birocitt coi cass dal savón: Venivano apposte

al flópp: nel riale di Riei, sotto le vecchie scuole di Verscio, si prendeva il legno di sambuco ben stagionato, lungo ca. 20 cm e del diametro di 5-6 cm, e lo si buca poi con un ferro reso rovente, bruciandone l'anima interna. In seguito si coglieva un ramo di nocciolo, scegliendone uno bello, cioè lo stesso che si usava pure per le stecche di separazione delle gerle, lungo il doppio (ca. 40 cm) e largo 3 cm. Si segnava con una tacca il ramo di nocciolo alla sua metà, e quindi si cominciava a lavorarlo con il coltello fino a questa tacca e fino a quando entrasse nel flópp. La parte più grossa rimanente serviva da manico. A lavoro ultimato restava un mucchietto di **dói** (trucioli). Si passava brevemente il ferro rovente anche nel midollo del nocciolo. Si faceva un segno nel rametto, il quale indicava il punto fino a dove si poteva estrarre.

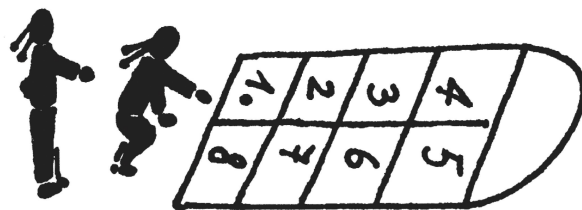
Si producevano leggere scanalature sulle quali veniva avvolto un filo di lana di pecora (questa operazione richiedeva una particolare abilità al fine di raggiungere la giusta consistenza); questa specie di guarnizione veniva chiamata **stupón**; quando il filo era consumato veniva cambiato.

A questa arma giocattolo veniva tolta l'anima del ramo di sambuco e con un tondino di eguale diametro si spingevano con forza pallottole di stoppa che espulse producevano un notevole rumore.

al carr armato



ai trampoli: trampoli. Si camminava notevolmente sollevati da terra usando due lunghi bastoni di legno, ciascuno con una mensola a una certa altezza su cui si poggiavano i piedi.



delle rotelle a casse di sapone. Servivano poi come mezzi di locomozione per scendere lungo le **carraa** o nel viale di casa Leoni (ora Snider).

al scésc: si prendeva un cerchio di botte o una ruota di bicicletta senza raggi, e lì si spingeva con un grosso filo di ferro lungo le strade e le piazze del villaggio. Il cerchio faceva un gran rumore e il filo di ferro serviva sia per la guida sia da freno nelle discese.

ala capana: gioco molto amato dai bambini di ogni tempo. Di solito la capanna veniva costruita su un albero. I ragazzi di Tegna ne costruivano alla Selvapiana, quelli di Verscio sulle robinie della piazza, a quel tempo molto rigogliose di verde.

ai piodèll: era una versione economica del gioco delle bocce e si giocava con dei sassi piatti.

nei cortili

al carr armato. Veniva ricavato intagliando un roccetto di legno o altri materiali ed era azionato dalla carica di un elastico. Lo si poneva su un piano accidentato ed era in grado di superare piccoli ostacoli.

per i più piccoli

ai trii stèll. Un bimbo si metteva col viso contro un muro e cantava: "stella, stella, stellina". I partecipanti al gioco si mettevano su di un rango a una certa distanza di fronte a lui e dovevano avanzare verso il muro senza farsi prendere in movimento dal bambino. Egli si girava di colpo per osservare i partecipanti al gioco; i bambini presi in movimento venivano eliminati e andavano ad appoggiarsi al muro.

ala lavanderina. I partecipanti unendo le loro mani formavano un cerchio dentro il quale stava un bambino a cui veniva cantata questa cantilena:

la bella lavanderina che lava i fazzoletti per i poveretti, fa la carità, fa un salto (esegue), fanne un altro (esegue), fa la riverenza, (si inchina) fa la penitenza (si inginocchia), guarda in su, guarda in giù, dai un bacio a chi vuoi tu (si avvicina al compagno prescelto e lo bacia).

Chi è stato baciato si pone poi al centro e il gioco ricomincia da capo.

al girotondo: veniva giocato dai bambini che tenendosi per mano formavano un cerchio. Muovendosi ritmicamente cantavano la filastrocca: giro giro tondo - casca il mondo - casca la terra - tutti giù per terra (si lasciavano cadere a terra)

ala tròtola: il gioco della trottola

al cavall a dondól: cavallo a dondolo cavalcato dai più piccini.

ai cubèti: gioco molto in voga, con pezzi di legno di varie forme si costruivano case, ponti, torri, ecc., a fantasia.

giochi passatempo familiari coi più piccini

al gégh di mai coi díd. Didón burlò sgiú in dal pózz - chél alt u l a tirò sù - chést chi u l a sugò - chést u i a fécc la fritada - il pissé pinígn u l a mangiada.

al gégh fécc con la facia du tosign. Ogígn béll, se fradéll - oregina bèla, se sorèla - bóca granda, gésa granda con i séi frá - nas béll, campanígn - ca fa din, don, din.

al fagh vidée al pà o Milan. Consisteva nel sollevare il bambino sotto le ascelle per poi farlo dondolare a testa in giù.

a cavalòta coi gugnitt: consisteva nel fare trotterellare i bimbi piccoli sulle ginocchia.

giochi di bambine

ala buteghina: la bottega era più un gioco per bambine.

ala chialígn: il gioco della casa

saltaa la còrda. Veniva giocato prevalentemente dalle bambine. Era prevista tutta una serie ben definita di esercizi con relative espressioni orali.

giochi virili

a ortiàs: veniva giocato da due coppie di ragazzi; due facevano la parte dei cavalli e portavano i loro compagni che erano i cavalieri. Costoro stavano a torso nudo e avevano in mano un fascio di ortiche. I

due cavalieri in sella ai loro cavalli si battevano a colpi di ortica; perdeva colui che, sopraffatto dal prurito, rinunciava per primo alla contesa (si tratta di un gioco eseguito nei primi anni del 1900 secondo quanto raccontava "Cìribòli" Gino Caverzasio).

ala cerbottana: si trattava di una vera e propria "arma da fiato" costruita con canne di bambù svuotate all'interno. I proiettili erano costituiti da frutti di palma. La gittata e la precisione nel colpire dipendevano esclusivamente dal fiato e dalla mira dello sparatore. Era un gioco che divertiva un mondo i ragazzi-cecchini, che di nascosto sparavano veri e propri missili destinati in particolare alle gambe ignude di compagni ignari.

ala fionda: un tempo molto in voga. Nei nostri villaggi vi è stato un periodo in cui alcune caraa di notte erano accessibili con difficoltà a causa della sparuta illuminazione. Le lampadine dei pali della luce erano un invitante bersaglio per gli specialisti nel tiro con la fionda. La fionda è uno strumento formato da due elastici fissati alle estremità di un legno biforcuto.

giochi "intellettuali"

a caff: consisteva nell'indovinare in che mano era nascosto un determinato oggetto. Colui che nascondeva sollecitava l'altro con questa filastrocca: **magn ròta magn ròta chésta l'è piena e chésta l'è vòta**

ai cart: giochi delle carte, i più in uso erano **robamazètt** e **Pèpa Téncia**, per la quale era prevista anche la penitenza.

ala cuna: si giocava facendo girare il filo sulle dita, intrecciandolo in vari modi secondo criteri ben definiti, passandolo poi sulle dita del compagno.

Tradizione

Bandii sgianèe: usanza ancora praticata oggi. A fine gennaio, nei giorni della merla, i ragazzi si riunivano in gruppi, con latte, scatolame, campanacci, pentole fuori uso e altro. Tutte queste cianfrusaglie unite a grappolo e trascinata per le strade del paese producevano un rumore assordante che secondo la tradizione aveva lo scopo di spaventare e quindi scacciare il freddo e dunque l'inverno.

i giupitt: burattini. Una volta all'anno arrivavano da Bergamo i burattinai e coinvolgevano l'intera popolazione con il loro spettacolo che si teneva nei saloni comunali delle Terre.

il cínema dal Prèvad: veniva proiettato dopo il vespro in una saletta della Casa parrocchiale o nel Salone comunale. Il cartellone proponeva film di Robin Hood, documentari e film di carattere storico-religioso. Il tutto era gestito da don Agostino Robertini parroco di Verscio e Tegna. Il prezzo d'entrata al "cinema" era di cts. 50.

