

DIRE, FARE, BACIARE, LETTERA, TESTAMENTO

Breve viaggio nei giochi di un tempo

Enrico Pin



Erano le estati lunghe, quelle che iniziavano a metà giugno e finivano a metà settembre, erano i mesi senza scuola ma anche senza centri estivi, senza corsi di nuoto, erano mesi nei quali “le cambiali”, parola che ormai non si usa più, tenevano le famiglie a casa e le ferie erano per lo più delle gite al mare di un giorno.

Un tempo che sembrava quasi illimitato, così lungo che finivi per annoiarti. Stavi fuori tutto il giorno con i tuoi amici, bastava un elastico, due o tre amici e una sedia ... Due di noi tenevano l’elastico teso fra le gambe divaricate, mentre il terzo eseguiva una sequenza di saltelli prestabilita in successione.

La stessa sequenza veniva ripetuta a diverse altezze dell’elastico: caviglie, polpacci, ginocchia, cosce, anche, ascelle e collo. Vinceva chi completava la sequenza prevista in modo corretto mentre chi commetteva un errore durante la sequenza usciva e al turno successivo doveva ripeterla.

Inevitabili erano le battaglie, per i maschi, giocare ai soldati viene naturale ma erano scontri a fuoco con fucili di legno e spari virtuali dove se eri colpito e morivi bastava contare fino a venti e ti potevi rialzare. Guerre sempre senza vincitori e vinti solo tanto sudore, qualche graffio e soprattutto vestiti sporchi, d’altro canto un vero soldato se muore deve cadere a terra e rotolarsi non può mica starsene in piedi a contare. Chi perdeva pagava pegno: chiudevvi gli occhi e dovevi scegliere un dito della mano di un amico, ad ogni dito

corrispondeva un pegno: “dire fare baciare lettera testamento”. Questa era la versione base, nel tempo qualcuno introdusse anche “... pugno sotto il mento, tortura cinese e tortura giapponese”. Ma la prima versione, quella breve è quella che è sempre stata la più utilizzata.

I primi tre pegni tutto sommato erano anche facili da capire ma lettera e testamento non li abbiamo mai capiti fino in fondo. Più o meno succedeva che se “pescavi” “Lettera” uno del gruppo scriveva con il dito una lettera sulla schiena e tu dovevi decifrare il messaggio. Dopodiché la lettera veniva affrancata con una bella pacca sulla spalla e spedita con un calcio nel sedere. Peggioro era testamento perché era in genere la penitenza più dolorosa, in quanto bisogna subire i dispetti dei compagni, in genere botte, per ben dieci volte. Chi pagava il pegno doveva volgere la schiena ai compagni che nel frattempo decidevano dieci penitenze fisiche (calci, pugni, sberle, ma anche baci, carezze...). Uno di loro, poi, ti chiedeva: «Quanti ne vuoi di questi?» ed tu rispondevi un numero da uno a dieci, senza sapere di cosa si trattava.

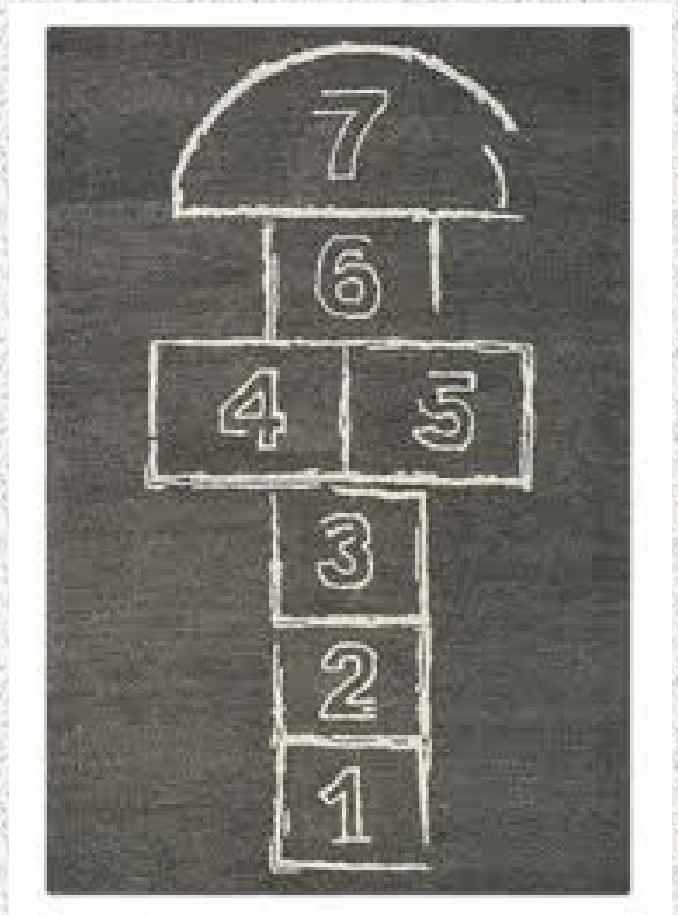
E allora cercavi sempre di prendere una delle altre dita ma gli “amici” potevano decidere di ricombinare la sequenza, ovvero di ridisporre le scelte non nell’ordine pollice-mignolo ma con un ordine casuale e spesso fasullo dove succedeva che sceglievamo sempre la cosa peggiore da fare. Come in tutti i gruppi c’era la “vittima” predestinata a pagare pegno ma in fondo “Dire, fare, baciare, lettera, testamento” era un sistema di penitenze concordato per riscattare e riabilitare chi aveva perso e farlo tornare uno del gruppo e ripartire con il gioco.





Bastava invece un sasso bianco, dell'asfalto o del cemento e un coccio di mattone rosso per tracciare per terra i quadrati coi numeri dentro per giocare a campana. Solo ora scopro che il gioco della campana è fra i più antichi e diffusi che si conoscano al mondo. Uno dei disegni più antichi della campana è tracciato sulla pavimentazione del Foro Romano a Roma, lo chiamavano "gioco del claudus", cioè gioco dello zoppo, perché si giocava saltellando su una gamba.

Proprio le grandi strade selciate costruite dalle legioni romane con e le loro superfici lisce rappresentarono il posto ideale per questo gioco. Oggi questo gioco è praticato, con leggere varianti, nei paesi più diversi: dall'Inghilterra alla Tunisia, dall'India alla Cina, dalla Russia al Perù.



Campana consisteva nel lanciare il proprio contrassegno che era di solito era lo stesso sasso con il quale era stato disegnato lo schema nella prima casella. Il sasso doveva atterrare all'interno della casella senza toccare alcuna linea o rimbalzare fuori, quindi saltando di casella in casella si portava a termine tutto il percorso. Le caselle singole si saltavano su un sol piede mentre nei blocchi di due caselle affiancate si poteva appoggiare contemporaneamente entrambi i piedi.

Raggiunta la base, ci si fermava, ci si voltava, effettuando mezzo giro, e si rifaceva il percorso a ritroso, sempre rispettando la regola del singolo appoggio o del doppio appoggio. Giunto in corrispondenza della casella con la pietra, la si doveva raccogliere, senza perdere l'equilibrio, e completare il percorso tornando al punto di partenza.

Erano giornate che venivano interrotte solo per mangiare e poi si tornava fuori e quando arrivava sera era tempo di giocare a nascondino, erano estati passate all'aperto tra giochi e soprattutto ginocchia sbucciate.

