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: 63 (1973)

Artikel: Giuochi verzaschesi : lipa, pirlatt e spandina

Autor: Pinana, Isidoro

DOI: https://doi.org/10.5169/seals-1005434

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: 14.07.2025

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

Isidoro Pinana
Giuochi verzaschesi: *lipa*, *pirlatt* e *spandina*

Per la lippa dapprima si stabiliva l'ammontare dei punti – da duecento a mille – in rapporto alla capacità dei giocatori. Occorrente: la *lipa*, legnetto dello spessore di circa 3 cm. e lungo circa 15 cm., appuntito alle due estremità; il *bačètt*, bastone un po' più grosso e lungo circa 50 cm. Campo da giuoco la piazza, prolungantesi in strade e cortili. In capo alla piazza veniva posta una pietra, *er ca* 'la casa'. Di qui il giocatore A lanciava in aria davanti a sè la lippa, la colpiva al volo con il bastone e la faceva volare lontano. Se la mancava, poteva ripetere altre due volte: se anche il terzo tentativo non riusciva era costretto a cedere bastone e ruolo all'altro giocatore. Ai piccoli, per facilitare il lancio, era concesso di posare la lippa sulla *ca*, in modo che sporgesse un poco.

Riuscito il lancio ad A, il compito di B, appostato là dove presumibilmente sarebbe andata a finire la *lipa*, era quello di rigettarla verso la *ca:* se la toccava o se la lippa si fermava entro una lunghezza di bastone dal suo perimetro, B era *ent*, era 'dentro', in casa, e i giocatori dovevano scambiarsi il ruolo. In caso contrario, A continuava eseguendo tre *técol* successivi: battendo con il bastone su una estremità della lippa posata a terra la faceva scattare in alto, la colpiva di nuovo al volo scagliandola lontano. Se la lippa si fermava in posizione difficile, non si poteva spostarla con le mani, ma solo con il bastone, e ogni mossa contava per un *técol.* Dal punto raggiunto dalla *lipa* dopo i tre *técol*, si misuravano i punti con il bastone, in linea retta se possibile, fino alla *ca:* poi si riprendeva di nuovo.

Tutte queste azioni erano regolate da precise norme gridate a voce, che davano il vantaggio a chi più era pronto di riflessi. Mentre A batteva il colpo di partenza gridava talora *gírela* 'gírala, falla tornare indietro': B rigettandola diceva *máiela* 'mangiala'; dall'attimo in cui la lippa era in aria B cercava di prenderla al volo gridando *vèrt i mè mai* 'aperte le mie mani': questo se A non lo precedeva gridando *sarà i to mai* 'chiuse le tue mani'. Lo stesso si poteva fare ad ogni *técol.* Presa la lippa al volo, se in regola con le chiamate, equivaleva a essere *ent*, letteralmente 'dentro'. Quando la lippa non era colta al volo, B rilanciandola gridava *mia bom cibála* 'non valido, non concesso respingerla': A cercava di anticiparlo con il *bom cibála.* Oppure, quando B per rendere difficile respingerla cercava di gettare la lippa raso terra gridando *mia bom rescá* 'non permesso strisciare in terra con il bastone', A cercava di anticiparlo gridando *bom rescá:* questo soprattutto quando la lippa colpita male era andata poco lontano. In questa azioni A doveva tenersi a lato della *ca*,

non davanti. Se tuttavia la lippa lanciata da B colpiva A in qualche parte, questi gridava *bom trüss* conteso dal *mia bon trüss* 'non permesso spingere' dell'altro.

Finiti i *técol* il giocatore A gridava *bon fághen* 'permesso misurare i punti' e B *mia bom fághen*. Se un giocatore stimando dalla distanza un certo numero di punti ne concedeva un po' meno (ad esempio 30 su 40) con la formula *trenta, chi da piü i é mèi* 'trenta, quelli in più sono miei', l'altro si opponeva: *mia bon giontághen* 'non vale perderne, sottinteso punti'. Il più delle volte però, almeno per distanze brevi, si accordavano sui punti senza misurare.

Una volta partita la lippa si potevano insomma porre delle condizioni particolari gridando le formule cui si è accennato; altra formula era *mia bom fa tütt*. Tirando la lippa si poteva anche *fa er balta* 'fare cioè la piroetta'.

Le contestazioni erano frequenti, ma risolte dagli spettatori, per altro non sempre imparziali. Non mancava poi chi, vedendo il giuoco mettersi male, approfittava di un litigio per ritirarsi: *mi a sgiüga piü*. Compagno e astanti lo bollavano allora di *marcígn*, letteralmente 'persona o bestia mal sana, da poco'.
Queste le regole di Sonogno: occorre specificarlo, giacchè esse differivano da paese a paese.

Così in altri paesi della valle vigevano altre regole. Per giocare si sceglieva la *cà*, cioè il posto-base, che poteva essere un sasso, una pianta o anche un *termen*. Normalmente si giuocava a due; quando si era in numero maggiore si giuocava a turno. Quello che, a mezzo della sorte o scelto in altro modo, doveva per prima stare in casa con il *bachett* dava un colpo alla *lipa* che era tenuta nell'altra mano con due dita, in modo da poterla lanciare il più lontano possibile. Nel momento che dava il colpo alla *lipa* doveva dire, il più velocemente possibile, *bom desbucc*, *bom desbalz*, *bom molesta*[1] e l'avversario doveva pure dire, cercando di essere ancora più veloce, le medesime parole, precedute però da *miga*. Chi era più svelto, se era quello in *ca* aveva il diritto di sbrogliare (sempre però solo con il *bachett* e mai con le mani od i piedi) la *lipa* quando cadeva in mezzo al fieno, strame, ecc. *(desbucc)*; di poter contare anche le distanze perpendicolari, cioè l'altezza dei muri anche sui due lati se non era di sostegno di un terrapieno, oppure quella di un fabbricato nel misurare i punti *(desbalz)*; di girare la *lipa* nella posizione migliore *(molesta)*. Se invece era più svelto l'avversario questi «diritti» non li aveva.

[1] A Gerra Verzasca *desbócc [dęšbǫč]*, come risulta da un controllo personale (19 luglio 1973). Forse alterazione, come mi suggerisce la dr. R. Zeli, di *(a)bon disdòtt* 'in abbondanza, in quantità, a tutto potere': cfr. *picá via a bon disdòtt* 'picchiare a tutto andare, a tutto potere' (San Vittore). – Il *bom mulesta* dal canto suo ha un parallelo nelle locuzioni riferite dal giuoco delle bocce *mulastá*, letteralmente 'molestare': muovere dal più al meno qualche boccia che è già in giuoco urtandola con l'ultima giuocata, e *senza mulèst*, espressione con cui si intende negare il diritto di ritirare la palla che l'avversario ha giuocato con riserva, nel caso che essa facesse muovere altre bocce già in giuoco (Peccia, Mat. VSI) [N.d.R.].

Dopo il primo colpo dato dalla *ca* se ne potevano dare ancora tre, però senza ripetere la fatidica frase, e solo battendo la lippa con il *bachett* senza toccarla con le mani e tentando di colpirla poi al volo per farla andare più lontano. Dopo i tre colpi il giuocatore «domandava» i punti che consistevano nel numero di volte che la lunghezza del *bachett* distava dal punto in cui si era fermata la *lipa* dalla *ca*. Se l'avversario reputava che la richiesta era giusta, cioè che non superava la possibile misura effettiva diceva *tegni*. Se invece riteneva che l'altro aveva chiesto troppo diceva *lómbreghi* cioè misuro. Se dalla misurazione risultava che la richiesta non era eccessiva, si teneva i punti, in caso contrario li perdeva tutti, anche quelli avuti prima.

Il secondo giuocatore prendeva in mano la *lipa* e dal punto in cui si era fermata la lanciava cercando di farla cadere il più vicino possibile alla casa, mentre l'altro, appostato con il *bachett* vicino alla *ca* cercava di respingerla. Se la *lipa* si fermava a meno d'una lunghezza dalla casa subentrava l'avversario nel giuoco, altrimenti continuava il primo.

Vinceva chi, entro un dato termine aveva più punti, oppure chi arrivava per primo al numero di punti stabilito in partenza.

Altro giuoco il *tòcc* o *pirlatt*. Si trattava di una specie di surrogato del giuoco delle bocce, che erano sostituite dalle *pirlatt*. Si svolgeva in un cortile o su di un tratto di strada un poco larga, piana e senza sassi.

Il pallino era sostituito da un sasso rizzato in piedi *(tocc)* o da una *pirlata*, cioè un piccolo sasso piatto, sotto il quale si metteva una monetina (quando c'era) oppure una noce, una castagna secca, che, anche senza metterle «sotto» costituivano il premio. Molte volte però non c'era nulla ed allora si giuocava senza alcuna vincita, per il puro divertimento.
Si procedeva grosso modo come nel giuoco delle bocce. Vinceva chi riusciva a mettere il maggior numero delle proprie *pirlatt* vicino al *tocc*.

Ricordiamo ancora la *spandina*. Questo giuoco richiedava delle monetine che potevano essere sostituite da bottoni o magari nocciuole. Era praticato particolarmente nelle giornate di pioggia o di neve perchè poteva farsi anche al riparo non richiedendo che pochi metri quadrati di spazio. Consisteva nello sbattere con violenza le monete contro una porta od una parete di legno per farle rimbalzare ad una certa distanza. Si gettava la prima moneta che faceva da punto di riferimento, come il pallino nel giuoco delle bocce.
I giuocatori gettavano a turno le loro monetine, cercando di farle cadere il più vicino possibile alla prima. Vinceva le monetine chi vi si avvicinava di più.