

# Cilíu? ... : Píu!

Autor(en): **Margnetti, Remo**

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **Folklore suisse : bulletin de la Société suisse des traditions populaires = Folclore svizzero : bollettino della Società svizzera per le tradizioni popolari**

Band (Jahr): **67 (1977)**

PDF erstellt am: **10.07.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-1005346>

## **Nutzungsbedingungen**

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.

Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.

Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

## **Haftungsausschluss**

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

## *Cilù? ... Più!*

*El cilù* fu, il passato remoto è d'obbligo, il re dei giuochi fanciulleschi di paese fino alla seconda guerra mondiale. Necessitava di un ambiente ormai scomparso e consisteva in pochi ed estremamente economici elementi concreti e di parecchie regole ferree. Descriviamo qui il giuoco come lo praticavamo a Camorino<sup>1</sup>.

Elementi del giuoco erano: un parallelepipedo di circa dodici centimetri di lunghezza e tre di lato smussato a 45 gradi, detto appunto *el cilù*, e un bastone della grossezza del *cilù* e lungo circa quaranta centimetri, *el bastùn*. I migliori si ottenevano dai polloni del castagno o da vecchi manici di scopa.

Per giocare necessitavano poi un gradino o un sasso alti 15–18 cm, davanti ai quali, sulla terra battuta, si tracciava *la cassa* (la cassa) a forma di □ che misurava un bastone di lato. Sempre sulla terra battuta e a una distanza convenuta di 10–12 passi si tracciava *la riga*. Luogo ideale per il giuoco erano le strade tra le stalle del paese; la mancanza di vetri aveva la sua importanza poichè l'incidente più temuto durante il giuoco era la rottura dei vetri. Di regola si giocava in due, in quattro o in sei, metà per parte.

Chi iniziava il giuoco poneva *el cilù* sul gradino o sul sasso scelto e con un colpo secco di bastone doveva mandarlo oltre *la riga*. Prima di colpire doveva però dare il richiamo all'avversario: *cilù?* e battere solo quando l'avversario, oltre *la riga*, gridava *più!*

Se si giocava tre contro tre valeva la regola *bun stangaa*, valido 'stangare', il che significava dare una stangata al *cilù*. Qualche volta l'applicazione della regola lasciava il segno, specialmente se per afferrarlo non era concesso usare *la micia* 'il basco' che a quei tempi era un copricapo frequente tra noi ragazzi.

Se chi si trovava oltre la riga riusciva ad afferrare il *cilù* al volo, chi lo aveva lanciato doveva lasciare il suo posto *in cassa*; *l'eva incassò* anche se per tre volte non era riuscito a farlo passare oltre la riga o aveva fallito il colpo o aveva toccato *il cilù* con le mani dopo che l'aveva sistemato sul sasso dietro la *cassa*.

Se il *cilù* cadeva in terra oltre la riga, veniva raccolto dall'avversario che dopo essersi posto dietro la riga lo lanciava verso la *cassa* dove l'avver-

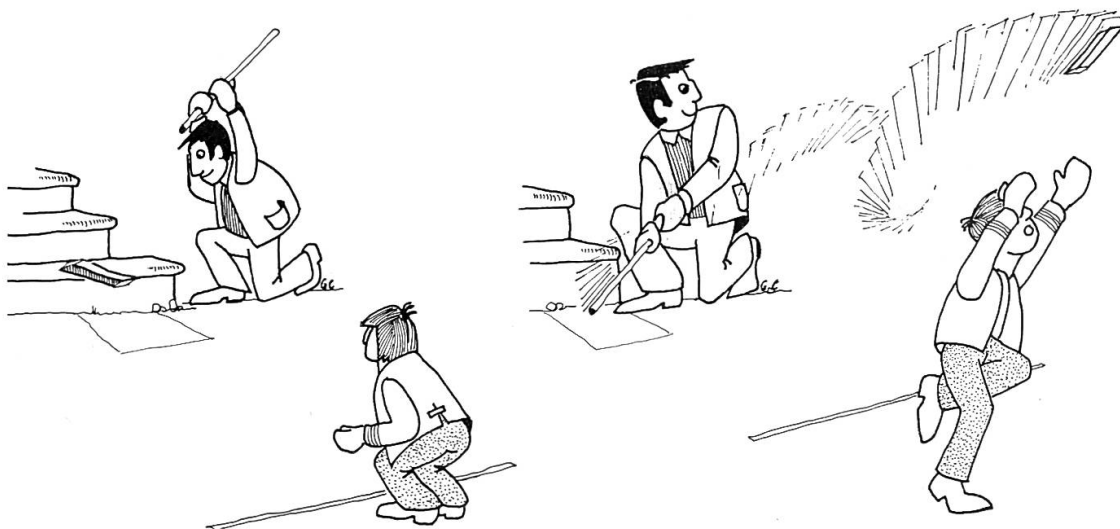
<sup>1</sup> Per una descrizione della varietà verzaschese del giuoco rimandiamo a Isidoro Pinana, Giuochi verzaschesi FS 63 (1973) 43–45.

sario accosciato *scopava la cassa* con il bastone per impedire che il *ciliu* entrasse oltre il segno tracciato in terra a delimitare la *cassa*. Talvolta si poneva come regola che il *ciliu* si trovasse a un bastone di distanza dal segno che delimitava la *cassa* per non essere *incassò*. Se dopo il lancio dalla *riga*, anche qui valeva la regola del richiamo, il *ciliu* era entrato *in cassa* c'era cambio; se non era il caso, cominciava la parte più impegnativa.

Dopo aver dato un colpetto con il *bastùn* su un'estremità del *ciliu* per sollevarlo in aria di 40-60 cm, il sommo dell'abilità, *la smètiga*, consisteva nel dare un violento colpo di bastone al *ciliu* in volo e farlo schizzare il più lontano possibile. Questa fase si ripeteva tre volte. Se durante questa fase l'avversario afferrava il *ciliu* al volo, chi l'aveva tirato *l'eva incassò*. Regola di ferro: chi si trovava in questa fase del giuoco come protagonista o i suoi eventuali compagni di squadra non potevano toccare con le mani il *ciliu* per nessuna ragione nè intenzionalmente nè accidentalmente e neppure potevano spostarlo per più della lunghezza del bastone che avevano in mano. Queste regole valevano fino al terzo colpo: in caso di contravvenzione il giocatore *l'eva incassò* e doveva dare il cambio.

Se tutto filava liscio, dopo il terzo colpo si valutava la distanza tra il *ciliu* e la *cassa* in bastoni. Se all'inizio si era posta la regola *bun altezza*, la distanza valutata comprendeva magari l'altezza di una stalla dalla gronda alla *cassa*. Ovviamente chi aveva toccato una gronda o un ramo, e valeva la regola, chiedeva un numero alto di bastoni tanto la misura era impossibile. Era la fase più accesa del giuoco ed è qui che alle volte iniziavano le discussioni e le liti; è qui che si cominciava a *rüisiaa*.

Comunque nel chiedere il numero di bastoni bisognava stare attenti. *Centvutánta* 'cento ottanta' chiedeva el Gídiu (l'Egidio), *a gh'a n fagh* rispondeva el *Damianín* (Damiano j.). *A gh'a n fagh* significava 'misuro'.



Chi iniziava il gioco poneva *el ciliu* sul gradino e con un colpo secco di bastone doveva mandarlo oltre la riga evitando che il compagno lo afferrasse.

Se chi si trovava oltre la riga riusciva ad afferrare il *ciliu* al volo, il compagno che lo aveva lanciato *l'eva incassò* e doveva dare il cambio.

A quel momento tutta la traiettoria del *cilü* riportata verticalmente sui muri, se era possibile, e orizzontalmente sul terreno veniva misurata dalla sua posizione finale alla *cassa*. Se effettivamente i bastoni erano *centvutánta* o di più, il giuoco procedeva ed erano 180 punti per il Gídiu e la sua squadra, in caso contrario *l'eva incassó* e doveva lasciare il suo posto a un compagno di squadra che non aveva ancora giocato o al Damianín se erano solo in due.

Una partita si aggirava sui mille bastoni per coppia di giocatori.

Quando il giuoco degenerava, specialmente quando si giocava a terzetti, erano liti che cominciavano talvolta con il blando *va al limbu* fino al più minaccioso monito: *a ta fagh vedee el diavul a staa in pee a cagaa!* (letteralmente 'ti faccio vedere il diavolo a cacare in piedi').

La lite generalmente era dovuta alla contestazione di un fallo, a una potente stangata che aveva lasciato il segno, alla perdita di un *cilü* particolarmente caro che era rimasto oltre la gronda.



*La lipa*, come viene chiamato in gran parte del canton Ticino. Questo giuoco comunitario che i ragazzi di Camorino dicevano *cilü?... píu!* in una recente foto.

Aggiungo alcune espressioni derivate da questo giuoco:

- *un brándul l'a facc cilü e l'a catò in mezz ai corni* 'un randello è schizzato in aria e l'ha preso in testa',
- *el cilü* 'il pene': *da punta mett dent el tò cilü e miga i legn in del fògh* 'di punta metti il tuo pene e non la legna nel fuoco',
- *te se un cilü* 'sei uno sciocco'.