

## **Antichi e nuovi giochi infantili a Lama dei Peligni (Ch)**

Amelio Pezzetta

### **Old and new children's games in Lama dei Peligni (Ch)**

#### **Abstract**

The main purpose of this work is the narration of the games played from a few months after birth until the age of about 14-15 years in Lama dei Peligni, a small town in the Province of Chieti located on the slopes of the Majella mountain. Many traditional local games that have fallen into disuse continue to persist only in the memory of a few people. Consequently, their transcription prevents them from being forgotten forever. The other purposes of this paper are: 1) describe and analyze the functions and symbolisms inherent in the games shown; 2) compare the games of the past with contemporary games to identify similarities and differences; 3) link the analysis of games and toys to the stages of childhood development and the cultural and social history of the place. The information reported is obtained from: an unpublished piece of research by the writer carried out a few decades ago, local and regional texts, essays published in magazines; information provided by people recently interviewed by telephone or e-mail. The research carried out has led to describing nursery rhymes, and traditional games now abandoned to which are added the new games diffused by the means of mass media. This study reports on 36 traditional children's games including riddles, various nursery rhymes and common contemporary games.

**Keywords:** Lama dei Peligni, Abruzzo, children's games, computer's games, queen's games

### **Introduzione**

La principale finalità del presente lavoro è la narrazione dei giochi praticati da pochi mesi dopo la nascita sino all'età di circa 14-15 anni a Lama dei Peligni, un piccolo centro della Provincia di Chieti situato alle falde della Majella. Molti giochi tradizionali del luogo sono caduti in disuso e persistono solo nella memoria di alcune persone. Di conseguenza la loro trascrizione è importante poiché evita che siano dimenticati per sempre.

Le altre finalità che s'intendono perseguire sono le seguenti: 1) descrivere e analizzare le funzioni e i simbolismi insiti nei giochi riportati; 2) confrontare i giochi del passato con quelli della contemporaneità per ravvisarne similitudini e differenze; 3) legare l'analisi dei giochi e dei giocattoli alle fasi di sviluppo infantile e alla storia culturale e sociale della comunità locale.

Al momento attuale non esiste nessun lavoro specifico sull'argomento in oggetto. Le notizie riportate sono ricavate da una ricerca inedita dello scrivente realizzata alcuni decenni fa, dalla lettura di testi regionali (De Nino 1897, Madonna 1993, Caprara 1994, D'Eramo 2000) e saggi pubblicati su riviste (Pezzetta 2013, 2019, 2021) e dalle informazioni fornite da persone recentemente intervistate telefonicamente o tramite posta elettronica.

## **Il gioco infantile e le sue caratteristiche**

Il termine gioco nel linguaggio comune indica un'attività d'intrattenimento gratuita e volontaria svolta a fini ricreativi. Alcuni giochi possono essere svolti senza l'uso di oggetti specifici, mentre altri ne prevedono l'uso. Talvolta nelle espressioni della quotidianità si osserva un'identificazione semantica tra gioco e giocattolo.

Huizinga (1983) sottolinea che con i giochi la collettività esprime la propria concezione della vita e del mondo. A suo avviso la cultura sorge e si manifesta fin dall'antichità come gioco.

Ad avviso di Caillois (1989) il gioco "è un'attitudine naturale, anche nelle sue forme più strutturate e finalizzate, rispecchia i complessi meccanismi mediante i quali le società elaborano e trasmettono i propri modi di organizzare il mondo"<sup>1</sup>.

Lanternari (1973) ritiene che l'uomo mediante il gioco "crea forme simboliche atte a cristallizzarsi in dati materiali (giocattoli ed accessori del gioco) ed immateriali (azioni, idee, comportamenti), dei quali spesso solo secondariamente è portato a scoprire il valore utilitaristico, e tutti trasmettibili per tradizione. Un gioco può dunque diventare in un secondo tempo invenzione feconda rispetto alla cultura"<sup>2</sup>.

Barbatelli (2006) fa presente che "Il gioco è un fenomeno di natura a un tempo pre-culturale (giocano anche gli animali), culturale (è la cultura del gruppo che plasma le forme di ogni gioco presso chi lo pratica) ma anche omni-culturale nel senso huizinghiano di forma strutturante o modello di tutta la cultura"<sup>3</sup>.

Di Fabio (2015) a sua volta sostiene che "Il gioco può essere considerato un residuo evolutivo che garantisce all'essere umano, come negli animali, l'affinamento delle abilità necessarie a sopravvivere nel proprio ambiente, un modo per esprimere il surplus di energia"<sup>4</sup>.

Il gioco è la caratteristica dominante del comportamento infantile, un momento di socializzazione, acquisizione di regole e acculturazione. Il gioco infantile stimola la creatività, curiosità, manualità e l'iniziativa individuale; funge da veicolo

---

<sup>1</sup> Caillois R. (1989), *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine*, pag. 77.

<sup>2</sup> Lanternari V., (1973), *Antropologia e imperialismo*, pag. 193.

<sup>3</sup> Barbatelli A., (2006), *Una teoria del gioco*, pag. 2.

<sup>4</sup> Di Fabio G. (2015), *Il gioco simbolico come precursore della teoria della mente*, pag. 1.

di apprendimento linguistico; abitua, alla riflessione, alla competizione, al rispetto per le regole e del prossimo; contribuisce a potenziare abilità fisiche e formare la mente.

Ad avviso di Piaget (1970b), i bambini e le bambine con il gioco trasformano la realtà esterna e l'adottano al proprio mondo interiore. Attraverso il gioco della prima infanzia (da 0 a 3 anni) si attua la relazione genitore-figlio; il neonato scopre il proprio corpo, supera il suo egocentrismo, impara a conoscere il mondo circostante, soddisfa la sua curiosità e sperimenta le proprie capacità motorie e cognitive. In seguito i bambini crescendo e giocando interagiscono con gli altri, acquisiscono valori e modelli comportamentali, imparano a conoscere e controllare le proprie emozioni.

L'Assemblea Generale delle Nazioni Unite con l'articolo 31 della Dichiarazione dei diritti del fanciullo, approvata il 20 Novembre 1959 e revisionata nel 1989 riconosce al gioco un diritto irrinunciabile per la crescita armonica dei bambini<sup>5</sup>. L'UNESCO, a sua volta ha inserito nel patrimonio culturale e immateriale dell'umanità da tutelare, il gioco tradizionale trasmesso attraverso le generazioni che conferisce a una comunità un senso d'identità e continuità.

In Italia singoli privati, enti e associazioni si occupano della tutela dei giochi e giocattoli del passato. Infatti, esistono collezionisti privati di antichi giocattoli; sono stati fondati diversi musei ove essi si conservano e nel 2002 l'A.G.A. (Associazione Giochi Antichi) il cui fine è la promozione e salvaguardia dei giochi e sport tradizionali.

Nel corso del tempo il valore educativo e culturale del gioco è cambiato e nelle comunità al rispetto e tolleranza del gioco infantile, talvolta si è affiancata la sua inaccettabilità poiché considerato inutile e alternativo ad attività più importanti.

## **Il contesto in esame e la condizione infantile**

Il contesto considerato è il Comune abruzzese di Lama dei Peligni, la cui popolazione a causa dell'emigrazione è passata da oltre 3900 abitanti del 1921 a poco meno di 1000 abitanti nel 2021.

Per quanto riguarda i bambini, i dati disponibili dimostrano che essi negli ultimi tre secoli sono variati di numero e a partire dal 1921 si sono progressivamente ridotti come il resto della popolazione. I primi dati sulla popolazione infantile locale si riferiscono al 1753 e dimostrano che all'epoca c'erano 380 bambini sino a dieci

---

<sup>5</sup> L'articolo 31 recita: "Gli Stati membri riconoscono al fanciullo il diritto al riposo ed allo svago, a dedicarsi al gioco e ad attività ricreative proprie della sua età, ed a partecipare liberamente alla vita culturale ed artistica. Gli Stati membri devono rispettare e promuovere il diritto del fanciullo a partecipare pienamente alla vita culturale ed artistica ed incoraggiano l'organizzazione di adeguate attività di natura ricreativa, artistica e culturale in condizioni di uguaglianza". (Disponibile online a: <http://www.academiavita.org/pdf/others/onu/dirittidelfanciullo.pdf>).

anni d'età (Pezzetta 1994). Nel 1814 i ragazzi di tale fascia d'età passarono a 419. La crescita continuò sino al 1921, mentre negli anni successivi iniziò la diminuzione. Nel 1951 a Lama c'erano 268 ragazzi con età tra 0 e 14 anni; nel 1981 124 con età tra 0 e 9 anni e 178 adolescenti con età tra 10 e 19 anni (Pezzetta 1994). Nel 2021 i ragazzi compresi nella fascia d'età tra 0 e 14 anni si sono ridotti a 79<sup>6</sup>.

Come vivevano i bambini del passato e quanto tempo dedicavano al gioco? A tal riguardo non ci sono dati disponibili e di conseguenza le risposte a tali domande possono essere fornite elaborando ipotesi non completamente dimostrabili e confermabili. Si può ipotizzare che i bambini in età scolare si dedicassero al gioco quando non erano impegnati nelle attività didattiche. A tal proposito va fatto presente che nei secoli passati oltre il 90% della popolazione era analfabeta, le istituzioni scolastiche erano inesistenti, spesso all'età di 6-7 anni i bambini seguivano i genitori nei lavori agricoli e iniziavano ad aiutarli con attività compatibili con la loro età e caratteristiche fisiche. L'alfabetizzazione di pochi individui avveniva frequentando precettori laici o ecclesiastici e solo poche famiglie inviavano i propri figli a studiare presso monasteri e centri religiosi abruzzesi e delle regioni confinanti. L'unica formazione pubblica era quella religiosa impartita dai sacerdoti presenti nel luogo. La prima notizia in tal senso risale al 1593 e si ricava dalla relazione della visita pastorale dell'Arcivescovo di Chieti Matteo Samminiato. Nell'occasione il prelado emise un decreto in cui ordinava ai genitori di non far mancare mai i figli alle lezioni di catechismo, pena la scomunica. Il suo insegnamento continuò nei secoli successivi ed è ancora attuale. Nel 1840 le lezioni si tenevano nei giorni festivi dopo la prima messa e nel periodo quaresimale tutte le sere dopo le ore 22. Dalle relazioni delle visite pastorali dell'epoca emerge che le lezioni domenicali erano frequentate da persone di ogni età e condizione sociale che erano convocate dal suono della campana della chiesa. I ragazzi ricevevano l'istruzione religiosa direttamente dal parroco mentre la preparazione delle ragazze era affidata a una maestra. Nel periodo quaresimale ad ogni lezione di catechismo si registravano circa 100 presenze di ragazzi sino a 15 anni d'età, con i figli dei contadini che frequentavano sia le lezioni mattutine che quelle serali.

Per quanto riguarda la preparazione laica, le prime notizie sull'esistenza a Lama di scuole pubbliche risalgono al Decennio napoleonico (1806-1815). In particolare, risulta che nel 1807 il sindaco del luogo pensò di pagare il salario di due maestri comunali con le rendite di un ex monastero celestino soppresso dalle leggi napoleoniche. Nel 1810 l'amministrazione comunale ridusse lo stipendio ai due maestri poiché il numero degli alunni frequentanti la scuola era diminuito.

Il Regio Decreto n. 347 del 28 novembre 1861 introdusse l'obbligo scolastico nel Regno d'Italia sino a 8 anni d'età. Tuttavia, a Lama dei Peligni non sono emerse

---

<sup>6</sup> <https://www.tuttitalia.it/abruzzo/96-lama-dei-peligni/statistiche/indici-demografici-struttura-popolazione/>

notizie riguardanti l'esistenza di scuole pubbliche dall'inizio della Restaurazione sino agli ultimi decenni del XIX secolo. Alcune persone ancora viventi hanno riferito che i loro avi alfabetizzati nati dopo l'Unità d'Italia, frequentarono scuole annesse a un monastero tenuto dai francescani. Altri hanno dichiarato che qualche loro antenato frequentò la scuola sino alla terza elementare ma non ha saputo dire dove si trovava l'edificio scolastico.

Nel 1891 a Lama dei Peligni fu fondata una Società di Mutuo Soccorso che assunse il nome di "Fratellanza Peligna" e nel suo primo anno di attività contò 600 iscritti. Poiché nel 1891 la popolazione presente ammontava a circa 2900 individui ne segue che gli iscritti alla Società rappresentavano il 20.7 % degli abitanti locali. Con l'articolo 25 dello statuto, l'associazione istituiva servizi scolastici. Infatti, esso prevedeva che: "La Società avrà una Scuola Domenicale e quando potrà provvedersi anche una Scuola serale pei Soci e pei figli dei Soci"<sup>7</sup>.

Il 23 ottobre 1893 l'art. 25 fu così modificato: "La Società, finanze permettendo avrà una scuola domenicale per i soci consistente in conferenze sociologiche e morali, una scuola diurna per i figli dei soci nei mesi opportuni, nella quale s'insegnerà la lingua patria, aritmetica, sistema metrico decimale, geometria ed in special modo arti, mestieri ed agricoltura".

Al fine di incentivare la frequenza scolastica, con l'articolo 26 si fece presente che: "Sarà punito con multa di centesimi 30 per la prima volta, di centesimi 60 per la seconda e per la terza sarà espulso dalla Società, il socio che senza legittima giustificazione manca lui od i figli ad intervenire alla scuola".

All'epoca alcuni ragazzi del paese di età inferiore a 14 anni erano occupati in attività manifatturiere, altri aiutavano i genitori nei lavori agricoli, continuavano ad essere sempre molto pochi coloro che erano alfabetizzati ed ancor di meno coloro che dopo la frequenza della scuola elementare continuavano gli studi. Come hanno riferito diverse persone anziane, i giochi infantili erano considerati attività futili. Molto spesso nonni e genitori rimproveravano figli e nipoti che giocavano e li invitavano ad occuparsi di cose più serie: lo studio, la sorveglianza degli animali, il lavoro nei campi, le faccende domestiche, ecc. ecc. Talvolta capitava che qualche adulto nel vedere bambini che giocavano li apostrofavano negativamente con frasi simili a queste: "Che stete a fa. Ne perdette tiempe. Jete a la case. Pensete a la lettere"<sup>8</sup>.

Altri più tolleranti assegnavano limiti temporali da dedicare ai giochi e da rispettare. Poteva anche succedere che le madri, per essere più libere invitavano i loro figli a uscire di casa per giocare con i compagni. In altri casi bambini e ragazzi che non frequentavano la scuola, durante il giorno erano abbandonati dai genitori che

---

<sup>7</sup> Statuto della Società Operaia di Mutuo Soccorso Fratellanza Peligna, Lanciano, 1892.

<sup>8</sup> Traduzione: "Che state facendo. Non perdetevi tempo. Andate a casa. Pensate alla lettera, cioè a studiare".

lavoravano e quindi avevano molto tempo da dedicare ad attività più o meno educative. In conclusione, si può dire che sino al primo decennio del XX secolo, il tempo del gioco non era limitato dagli impegni scolastici ma da fattori che erano sostanzialmente economici e culturali (tipo di attività, valori e convinzioni famigliari).

Nel 1912 a Lama avvenne un fatto che apportò un cambiamento sostanziale alla condizione infantile e probabilmente modificò gli atteggiamenti, i tempi d'esecuzione, gli stereotipi locali e l'importanza da attribuire al gioco. Infatti, il 16 maggio la Congrega di Carità stanziò la somma di lire 1000 da destinare alla costruzione di un asilo infantile<sup>9</sup>. Nel verbale di delibera si fece presente che la realizzazione dell'asilo si rendeva necessaria poiché molti bambini dell'epoca popolavano le strade e le piazze in quanto abbandonati temporaneamente dai genitori lontani dalle abitazioni a causa dell'emigrazione e del gravoso impegno nel lavoro dei campi. Per questi motivi, secondo gli amministratori della Congrega, l'infanzia rimaneva per lunghe ore del giorno esposta ai pericoli della strada e al conseguente pervertimento morale<sup>10</sup>.

Con la realizzazione dell'asilo, il compito di provvedere all'educazione della prima infanzia divenne di competenza anche delle autorità civili. Di conseguenza si ruppe la tradizione che vedeva nella famiglia l'istituzione sociale per eccellenza cui affidare l'educazione dei bambini in tenera età. Inoltre, con l'asilo il gioco s'istituzionalizzava, acquisiva valore educativo poiché diventava parte integrante di un curriculum formativo ed era organizzato e diretto da personale specializzato che seguiva metodologie pedagogiche ritenute valide.

Agli inizi degli anni '20 è documentata la presenza di scuole elementari pubbliche nel centro del comune e in alcune sue frazioni. La loro costruzione contribuì a estendere l'obbligo scolastico e a ridurre il tempo materiale che i ragazzi dedicavano ai giochi liberi o trascorrevano nei campi insieme ai genitori.

Nel 1923 con la riforma Gentile fu esteso l'obbligo scolastico ma in varie parti della penisola compreso Lama dei Peligni continuò a essere disatteso.

Nel 1925 il regime fascista fondò l'Opera Nazionale Dopolavoro al fine di inquadrare il tempo libero. Il suo statuto prevedeva "La cura, l'elevazione morale e fisica del popolo attraverso lo sport, l'escursionismo, il turismo, l'educazione artistica, la cultura popolare, l'assistenza sociale, igienica, sanitaria ed il perfezionamento professionale".

---

<sup>9</sup> La Congrega di Carità è un'istituzione che in ogni Comune del Regno d'Italia fu fondata dopo il 3 agosto 1862, con la promulgazione della legge n. 753 (legge Rattazzi) al fine di "amministrare i beni destinati all'erogazione di sussidi e benefici ai poveri". Esse furono soppresse nel 1937 e le loro competenze passarono all'ECA (Ente Comunale di Assistenza).

<sup>10</sup> Nel dialetto lamese "giocare" si dica "pazzia" a voler sottolineare la stravaganza, la creatività e l'originalità dei gesti e parole.

Nel 1926 fu fondata l'Opera Nazionale Balilla, un'associazione complementare all'istituzione scolastica il cui fine era di assicurare ai giovani con età compresa tra 6 e 18 anni: 1) l'educazione spirituale, culturale e religiosa; 2) l'istruzione premilitare, ginnica, professionale e tecnica secondo l'ideologia fascista.

Probabilmente nell'ambito delle finalità delle due organizzazioni e dello spirito che le animava, a Lama dei Peligni fu fondata una colonia estiva detta del Tirasegno che era diretta dalle autorità locali del regime e durante le vacanze scolastiche era frequentata dall'infanzia dell'epoca. Durante il soggiorno al Tirasegno i ragazzi partecipavano a giochi collettivi ed erano seguiti da un sacerdote che assicurava l'assistenza religiosa e spirituale.

Nel 1935, in seguito all'istituzione del sabato fascista i ragazzi lamesi furono inquadrati in organizzazioni giovanili e furono costretti a seguire i corsi di dottrina fascista, compiere esercizi ginnici e seguire corsi di addestramento paramilitari. Anche le ragazze furono coinvolte in tali manifestazioni. Alcune loro attività consistevano in esibizioni di corsa e salto e nel roteare cerchi, clavette e bandiere.

Durante il ventennio s'incoraggiarono la produzione di giocattoli e i giochi che incarnavano le finalità del regime, la distinzione dei ruoli tra maschi e femmine e gli attributi della mascolinità e della femminilità: forza, virilità e coraggio per i maschi; dolcezza, cura della casa e della famiglia per le femmine.

Dopo il II conflitto mondiale fu costruito l'edificio scolastico della scuola elementare, furono aperte classi delle scuole di avviamento professionale e della media e nel 1963 fu completata la costruzione dell'edificio della scuola media unica. La realizzazione degli edifici scolastici portò all'aumento del grado di alfabetizzazione, del tempo dedicato allo studio e di quello sottratto al lavoro infantile e al gioco.

### **I giochi infantili a Lama dei Peligni sino agli anni '70-'80 del secolo scorso**

Sino alla fine degli anni cinquanta del secolo scorso la maggior parte delle famiglie praticava un'agricoltura di sussistenza e conduceva un'esistenza modesta. All'epoca non esistevano televisori, smartphone, tablet e videogiochi. Gli adolescenti trascorrevano gran parte del tempo insieme ai coetanei all'aperto e per le strade del paese che erano percorse da pochissimi autoveicoli e si prestavano alle attività ludiche. In un racconto autobiografico Tancredi Madonna, riferisce che durante la sua infanzia, prima degli anni venti del secolo scorso, il campo di azione dei suoi giochi "Era la strada nazionale, polverosa o fangosa secondo le stagioni, che tutti chiamavamo la via nuova, oppure le aie di periferia o le pendici boschive della Majella. Si scorazzava tutto il giorno come scoiattoli, scalando querce, scavalcando fossati, siepi, pozzanghere. Il problema dell'ordine dell'igiene, del vestito ben messo non esisteva...Quel giorno s'iniziò col gioco dei bottoni e dei centesimi di rame che

consisteva nel fare arrivare a colpi di pollice uno di essi in una buca. Poi ci lanciammo come forsennati nel gioco di carabinieri e ladri. Ma a nascondino era il divertimento preferito, perché ci permetteva di nasconderci nelle numerose caverne comunicanti tra loro a forza di scavare”<sup>11</sup>.

In seguito aggiunge: “In quel tempo, le occasioni di divertirsi non erano molte. Il football, il tennis, lo sci, la palla a volo, la boxe... da noi non esistevano. Per noi ragazzi c'erano: corse lungo le siepi e le strade polverose, invasioni di campi alla ricerca di frutti stagionali ed escursioni nelle zone boschive alle falde della Majella per la cattura degli uccelli”<sup>12</sup>.

All'epoca della sua infanzia, a suo avviso i pericoli della strada non esistevano poiché esse erano percorse da: “qualche ciuchino dondolante, con le due bogonce bilanciate pendenti dai fianchi, qualche carretto sgangherato carico di verdure e raramente una di quelle carrozze monumentali tirate da due poderosi cavalli”<sup>13</sup>.

In un testo autobiografico Caprara (1994) riferisce alcuni giochi che praticava tra la fine degli anni '20 e l'inizio degli anni '30 del secolo scorso. La sera quando tornava dal lavoro nei campi, s'incontrava con i suoi coetanei e: “Non si vedeva il momento di questa riunione per giocare a nascondino. Mentre le bambine con quelle vocette angeliche facevano il girotondo”<sup>14</sup>.

Poi aggiunge che in occasione delle festività natalizie: “Le donne specialmente nei dintorni del Natale si riunivano e giocavano a tombola. Io durante le giornate, con gli amici si stava in stalla a giocare a bottoni oppure, se si aveva qualche centesimo, si giocava a soldi. Li sentivamo caldo con l'alito degli animali... Alla neve cercavamo di scivolarci sopra con le canne spaccate”<sup>15</sup>.

In una vecchia cartolina che risale agli inizi degli anni '20 del secolo scorso si osserva una piazza del paese con alcuni bambini e una rudimentale bicicletta per i loro giochi.

Le testimonianze raccolte dimostrano che i giochi si facevano in strada, nei campi, negli spiazzini, in tutti gli spazi naturali disponibili e talvolta anche al chiuso delle stalle. Essi stimolavano la fantasia e contribuivano a creare fatti e personaggi immaginari. Durante la loro esecuzione i bambini manipolavano oggetti, correvano, saltavano, collaboravano, talvolta si scontravano e si assegnavano regole comuni da rispettare e seguire.

I giocattoli utilizzati erano molto semplici; li costruivano i bambini stessi o i loro genitori che a tal fine utilizzavano materiali di riciclo o che ricavano dall'ambiente circostante. Giulio D'Eramo (2000) in due composizioni poetiche dal titolo “*Le pezzierelle*” (i giocattoli) e “*Juoche e quetrelle*” (giochi e ragazzi) fa un

---

<sup>11</sup> Madonna T., *Lungo le nostre vali*, pp. 25-26.

<sup>12</sup> Madonna T., *Lungo le nostre vali*, op. cit. pag. 29.

<sup>13</sup> Madonna T., *Lungo le nostre vali*, op. cit. pag. 25.

<sup>14</sup> CAPRARA P., *Origini*, pag. 46.

<sup>15</sup> CAPRARA P., *Origini*, op. cit. pag. 48.

elenco di giochi, giocattoli e materiali utilizzati in passato a Lama dei Peligni durante la sua infanzia. A tal proposito fa presente che a causa anche delle condizioni economiche poco floride di gran parte della popolazione, per costruire i giocattoli si utilizzava “quello che il convento passava” e cioè: barattoli di latta, canne, corde, elastici, fili di ferro, forchette, frasche, funi, manici di scopa, rami di alberi, rocchetti, sapone, spago, stoffa, coltelli e vecchi piatti. A tal elenco si aggiungono: assi di legno, bastoni, bicchieri, bottoni, buste di plastica, cartone, cassette della frutta, cerchi di biciclette, conchiglie, coperchi, cuscinetti a sfera, monetine, piccoli sassi, ruote e tappi a corona. A loro volta i giocattoli realizzati erano costituiti da archi, bambole di pezza, capanne, carri armati, fischietti, fucili di legno, lippie, mazze, simulatori di telefoni, ecc. A tali oggetti elencati da D'Eramo, si aggiungono: aeroplanini, aquiloni con telai di canne e carta, barchette, piccoli carri con cuscinetti a sfera, cerchi, fionde, cerbottane, monopattini, palloni e zufoli. I più fortunati giocavano con tricicli, biciclette, cavalli a dondolo ecc.

Oltre ai giocattoli di produzione propria si utilizzavano in minor quantità quelli acquistati in qualche rivendita locale, dai venditori ambulanti e avuti in regalo nelle seguenti occasioni: i primi mesi dell'infanzia, la visita o il ritorno al paese di parenti emigrati e alcune importanti feste religiose comunitarie (Epifania, Pasqua, Carnevale), ecc. In particolare durante l'Epifania c'era l'abitudine di mettere una calza sotto il camino con dentro vari tipi di cibarie e giocattoli artigianali. Durante la Pasqua, invece ai bambini si regalavano “le pupe” e “i cavallucci” due dolci che assomigliavano ai giocattoli utilizzati da loro stessi. Ad avviso di Marciani (2012) essi si possono considerare giocattoli alimentari che aiutavano a ricordare che il cibo è sacro.

Spesso i bambini che seguivano i genitori nei campi, si sedevano sull'erba, qualche dosso o macigno e costruivano: capanne, piccole statuine, fischietti, archi, fionde e cassette utilizzando sassi, canne, rametti d'albero, foglie, argilla e altro messo a disposizione dall'ambiente circostante.

Altri giochi, come meglio si vedrà in seguito, consistevano nell'imitare le attività degli adulti.

Nell'immediato dopoguerra si diffuse il gioco del calcio che inizialmente si praticava nella pubblica piazza, negli spiazzi, nelle strade pianeggianti e nelle aie, mentre dalla fine degli anni '50 nel campo sportivo che fu costruito in quel periodo. A rinforzare l'interesse per il gioco concorsero i tappi a corona e le figurine circolari di calciatori allegati ad alcuni prodotti dolciari che in paese fecero la loro comparsa nella prima metà degli anni '50.

Nello stesso periodo iniziarono a diffondersi anche a Lama dei Peligni, le bambole e altri giocattoli acquistabili e costituiti da materia plastica.

Verso la fine degli anni '50 le famiglie iniziarono a dotarsi di un televisore che divenne strumento d'impiego del tempo libero e di trasmissione pubblicitaria di nuovi giochi. Vari giochi dei bambini di quel periodo consistevano nell'imitare

programmi televisivi di successo come “Il musicchiere”, “Lascia raddoppia” e “Il festival di Sanremo”. In essi i bambini cantavano canzoni, s’identificavano e imitavano l’abbigliamento, le gesta e le espressioni tipiche dei cantanti, personaggi e presentatori con il maggior successo televisivo: Mike Bongiorno, Adriano Celentano, Mario Riva, Domenico Modugno, Claudio Villa, Nilla Pizzi ecc.<sup>16</sup> A qualche soggetto è stato assegnato anche il soprannome di un loro beniamino.

La televisione sino ai primi anni ‘60 aveva una funzione aggregativa e le famiglie del luogo che la possedevano talvolta invitavano i vicini a seguire i programmi nelle loro abitazioni. Anche il parroco del paese utilizzava il televisore in funzione aggregativa e in certi momenti la sua canonica era piena di bambini che seguivano i programmi della “TV dei ragazzi”.

Nella stessa epoca a Lama era operativo un asilo infantile nel centro del paese e un altro nelle frazioni. In entrambi i casi, i materiali a disposizione per le attività erano praticamente inesistenti. Le maestre proponevano ai bambini passeggiate, giochi ludici, girotondi, filastrocche e canzoni che li portava a socializzare e a conoscere meglio loro stessi e l’ambiente circostante.

Dagli inizi degli anni ‘60 del secolo scorso, con le rimesse degli emigranti e il maggior numero di lavoratori salariati, iniziò a crescere il benessere economico delle famiglie, aumentarono gli acquisti di beni di consumo e giocattoli che variavano con l’età, il sesso e seguivano le immagini stereotipate di mascolinità e femminilità dell’epoca. Quelli maschili più diffusi erano: armi giocattolo, divise sportive, figurine di calciatori, fumetti, palloni da calcio, soldatini, strumenti musicali, mezzi di trasporto miniaturizzati, biciclette, monopattini, tricicli, ecc. A loro volta i giocattoli delle bambine erano: bambole, culle, carrozzine e riproduzioni in scala di suppellettili casalinghi quali elettrodomestici, mobili, servizi da cucina ed altro.

Nello stesso periodo continuava ad essere in voga il gioco del calcio che talvolta vedeva i bambini impegnati interi pomeriggi a praticarlo. All’epoca esisteva la consuetudine di giocare partite tra squadre composte da ragazzi di classi della scuola media, rione e Comune che si scontravano con squadre di classi scolastiche, rioni e Comuni diversi. Il luogo privilegiato di gioco continuava a essere il campo sportivo ma quando i giocatori non raggiungevano le undici unità per squadra, si sceglieva un campetto presso l’edificio scolastico o la pubblica piazza. Spesso ad alcuni ragazzi del luogo molto appassionati di calcio, furono assegnati soprannomi che alcuni soggetti conservano o hanno conservato per tutta la vita, coincidenti con i nomi dei calciatori dell’epoca molto popolari: Pelè, Rivera, Sivori, Mazzola ed altri.

Altri giochi maschili tipici dei primi anni ‘60 prevedevano l’uso di armi giocattoli stile western americano. All’epoca l’influenza della televisione, del cinema

---

<sup>16</sup> I giochi d’esibizione e imitazione canora continuarono nei primi anni del decennio successivo e furono istituzionalizzati nelle attività ricreative pomeridiane realizzate dalle classi della scuola elementare del paese.

e dei fumetti che raccontavano le gesta di Tex Willer, Kit Carson, Black Macigno, Il Piccolo Ranger, Capitan Miki, Pecos Bill, Zorro ed altri, inducevano i ragazzi ad imitarne le gesta, vestirsi come i loro beniamini e utilizzare per i giochi gli stessi oggetti dei loro eroi: pugnali, cinturoni, pistole e fucili western giocattolo. Anche in questo caso a qualche bambino fu assegnato come soprannome, il nome di un eroe dei fumetti.

Per quanto riguarda le bambine, le letture che all'epoca preferivano erano il libro Cuore, Pinocchio, Le Piccole Donne, Topolino con i suoi personaggi immaginari e le favole con protagoniste femminili tra cui Cappuccetto Rosso, Biancaneve, Cenerentola e La Piccola Fiammiferaia.

Attorno al 1964-65, in un'epoca contemporanea al rovesciamento di valori del mondo giovanile che stava operando la cosiddetta "rivoluzione beat" arrivarono nuovi fumetti con eroi negativi che sostituirono nelle letture e i giochi quelli precedenti: Diabolik, Satanik, Kriminal, Valentina ecc.

In quegli anni, alcuni proprietari di locali pubblici acquistarono tavole da ping pong e bigliardini che introdussero in paese nuovi modi di giocare. A essi qualche anno dopo si aggiunsero i flipper elettromeccanici in cui i giocatori agendo su pulsanti esterni, comandavano una biglia d'acciaio in modo da colpire dei bersagli posti su un piano inclinato coperto da una lastra di vetro.

Agli inizi degli anni '80 iniziarono a diffondersi i primi videogiochi nei locali pubblici. Alcuni di essi furono convertiti per i personal computer dell'epoca e in questo modo dettero vita ai giochi elettronici realizzabili in spazi ed ambiti privati. Contemporaneamente nuovi fumetti e nuovi eroi immaginari sostituirono quelli precedenti.

### **I giochi dalla prima infanzia sino a circa tre anni d'età**

Durante il primo anno di vita l'attività ludica si realizza esplorando il corpo, interagendo con le persone vicine e manipolando oggetti. In tale periodo, i bambini trasformano in giocattoli tutto ciò che riescono ad afferrare. Questo comportamento favorisce la stimolazione sensoriale, lo sviluppo motorio e la capacità di orientarsi nell'ambiente circostante. A questa fase di sviluppo senso-motorio, secondo Piaget (1970a) corrisponde il gioco definito "d'esercizio".

Ai giochi di manipolazione si accompagnavano quelli con le madri che portavano allo sviluppo dei riflessi, la coordinazione dei movimenti, la conoscenza del proprio corpo e l'acquisizione dei primi elementi del gergo locale. In uno di essi molto diffuso sino a un recente passato, le madri tenevano i loro piccoli appoggiati sopra le gambe, li prendevano per le braccia, li dondolavano (nel gergo lamese facevano "*a nazzecarelle*"), li coprivano di sorrisi, insegnavano a osservare tutto ciò che li circondava e assegnavano un nome agli oggetti che catturavano lo sguardo

infantile. Il dondolio e le guide alle osservazioni erano accompagnati da filastrocche costituite da rime, assonanze, giochi verbali ritmici e frasi apparentemente insensate, che contribuivano a creare un'atmosfera serena, catturavano l'attenzione dei bambini e li facevano sorridere. Alcune filastrocche recitate in tali occasioni erano le seguenti:

1) *Setacce setacce / quanda farine facce / ne facce nu quintale / e le dienghe a stu quatrале. / Ne facce nu mezzette / e le dienghe a stu pupette / ne facce na mesure / e le dienghe a sta criature. / Setacce setacce / de stu quatrале / che me ne facce. / Se le jette a la piazze / se l'arcoje la gente che passe. / Se l'arcoje la mamma sé / ecche ecche lu citle mè*<sup>17</sup>.

2) *Taccia taccia cumpà Tumasse / chi ce stà a la case? / Ce stà nu galle e na galline / e na gatte che cucine. / Chi cucine e chi ammasse / taccia taccia cumpà Tumasse*<sup>18</sup>.

3) *Quiste è le musse de barbaricce / cheste è la vocche che magne salcicce. / Quiste è lu muele e quiste è lu puere. / Quiste è l'huocchie virtvuse / quiste è l'huocchie viziuse / cheste è la fronda / fruste fruste vattene ammonde*<sup>19</sup>.

4) *Spalle e spalle sante / lu cuccurecu a ecche ce cante. / Ce canta la viola / lu maestre va a la scola. / Lu maestre piccirille / va a la scola nghe l'angellille. / L'angelille vè m'paradise / na casa me' ce sta feste e rise*<sup>20</sup>.

5) *Tirituppe e statte cuntente / ne te pija malinconie / se la gatte de zi preite / s'è fijete a la casa mijje. / A fatte du' muscille / une magne e une strille / anche le zampe arrave le vase / 'nche la code scope la case / 'nche le recchie appicce lu fuoche fruste fruste gatta cuoche*<sup>21</sup>.

6) *Dindò dumuane e feste / la pupe a la fenestre / lu surge abballà / la gatte a cucenà / Lu ruagne ammonte pe lu mure / ha jettate lu pisciature / l'asene a la stalle / sone la chitarre*<sup>22</sup>.

---

<sup>17</sup> Traduzione: "Setaccio setaccio / quanta farina faccio. / Ne faccio un quintale / e lo dò a questo ragazzo / Ne faccio un mezzetto / e lo diamo a questo pupetto. / Setaccio setaccio / di questo ragazzo che me ne faccio. / Se lo butto nella piazza / lo raccoglie la gente che passa. / Lo raccoglie sua madre / Ecco ecco il figlio mio".

<sup>18</sup> Traduzione: "Taccia taccia compare Tommaso / chi c'è in casa? / C'è un gallo e una gallina / e una gatta che cucina. / Chi cucina e chi ammassa / Taccia taccia compare Tommaso".

<sup>19</sup> Traduzione: "Questo è il muso di barbariccia / questa è la bocca che mangia salsicce. / Questo è il melo e questo è il pero. / Questo è l'occhio virtuoso / questo è l'occhio vizioso. / Questa è la fronte. vai via, vai su". Di solito l'espressione dialettale "Frusta frusta" si usava in paese per allontanare i gatti.

<sup>20</sup> Traduzione: "Spalle e spalle sante / Il cucu qui canta. Ci canta la viola / il maestro va a scuola / Il maestro piccoletto / va a scuola con l'angioletto. / L'angioletto va in paradiso / a casa mia ci sono feste e sorrisi".

<sup>21</sup> Traduzione: "Tirituppe e sii contento / e non t'immalincolire / se la gatta di zio prete / ha partorito a casa mia. / Ha fatto due gattini / Uno mangia e uno strilla / con le zampe lava il vaso / con la coda scopa la casa / con le orecchie accende il fuoco / vai via gatta cuoca".

<sup>22</sup> Traduzione: "Dindo domani è festa / la bambola alla finestra / il topo a ballare / la gatta a cucinare / il ragno sul muro / Ha gettato il vaso da notte / l'asino nella stalla / suona la chitarra".

In un gioco finalizzato a far scoprire le parti del corpo, le madri appoggiavano i bambini sulle gambe e muovevano avanti e indietro le loro braccia recitando di solito la seguente filastrocca che assimilava il moto alternato delle braccia a quello di una sega al lavoro: “*Sega sega mastre Cicce / na saraghe e na salsicce / nu presutte e na ventresche / Mastre Cicce s’arfresche*”<sup>23</sup>.

Talvolta le madri o i nonni invitavano i loro piccoli ad osservare il cielo per gioco e li guidavano nel riconoscimento di alcuni suoi elementi reali e immaginari. In tali occasioni, si accompagnava il gioco con la seguente filastrocca (Pezzetta 2021): “*Elle la lune elle la stelle / elle Maria peccerelle. / Elle lu lupe ‘ncatenate / s’è magnate lu castrate. / Lu castrate ne è lu mè / È de Sante Bartulumè*”<sup>24</sup>.

Anche le prime passeggiate all’aperto erano accompagnate da giochi e filastrocche finalizzate a rassicurare, favorire l’apprendimento del gergo locale, stimolare le capacità motorie e l’osservazione. Una di esse tipica di questi momenti era la seguente: “*Jamme jamme a spasse / nche l’angele Tumasse. / ‘Ncuntremme Maddalene / Ave Marija e grazia piene / ‘Ncuntremme la palomme. / La palomme ne è la mè / è de Santa Felumè*”<sup>25</sup>.

Alcune filastrocche talvolta accompagnavano gli sfottò rivolti a particolari soggetti stravaganti che non seguivano gli atteggiamenti e i comportamenti dominanti. La loro recita per gioco insegnava ai bambini a seguire consuetudini comunitarie tra cui non comportarsi come i soggetti degli sfottò per non essere presi in giro. Una filastrocca molto comune che s’insegnava ai bambini con oltre 4-5 anni di età e si recitava quando s’incontrava una persona calva era la seguente: “*Coccia pelate nche trenta capille / tutte la notte ce cante le grille / e dopo che c’ha cantate / Bonasere coccia pelate*”<sup>26</sup>.

## **I giochi tra 6 e 15 anni d’età**

Man mano i bambini crescevano si distaccavano dalle madri, diventavano più autonomi, s’incontravano con i compagni e partecipavano a giochi collettivi nei vari ambiti del paese precedentemente citati. I giochi erano molto vari e in gran parte

---

<sup>23</sup> Traduzione: “Sega sega mastro Ciccio / un sarago e una salsiccia / un prosciutto e una ventresca / Mastro Ciccio si rinfresca”.

<sup>24</sup> Traduzione: “Là c’è la luna là ci sono le stelle / Là c’è Maria piccolina / Là c’è il lupo incatenato. / Ha mangiato il castrato. / Il castrato non è mio / È di San Bartolomeo”. Spesso capitava che nella recita di questa filastrocca il nome di Maria si sostituiva con quello del bambino con cui si giocava.

<sup>25</sup> Traduzione: “Andiamo andiamo a spasso / con l’angelo Tommaso / Incontriamo Maddalena / Ave Maria e Grazia pena. / Incontriamo la colomba. / La coloma non è mia / è di Santa Filomena”.

<sup>26</sup> Traduzione: “Testa pelata con 30 capelli / Tutta la notte ci cantano i girilli / e dopo che hanno cantato / buonasera testa pelata”.

erano praticati da ragazzi dello stesso sesso ma anche se rari, non mancavano quelli misti. Essi nel loro complesso erano socializzanti e competitivi e contribuivano all'apprendimento di abilità utili per lavorare e vivere: agilità, forza, destrezza, intuizione e manualità.

Alcuni giochi praticati dai ragazzini sino a dieci anni d'età consistevano nell'imitare atteggiamenti, mestieri e attività degli adulti. In tal senso i maschietti giocavano ad imitare il medico, il falegname, i calciatori, il prete, il maestro con i suoi alunni, il muratore che costruisce la casa, i soldati che fanno la guerra, ecc. Di conseguenza essi costruivano carretti in miniatura, carriole, attrezzi da lavoro, fucili, culle, armi, ecc.

Le bambine invece imitavano la madre che cucina o accudisce la casa, le donne che vanno a fare la spesa o invitano a casa le amiche, le dottoresse che visitano le pazienti, le negozianti che vendono cibarie, dolci e oggetti vari. Pertanto, esse fingevano di cucinare, preparare dolci e impegnarsi in attività domestiche. Inoltre, giocando con le bambole che spesso consideravano delle bambine in miniatura, si immedesimavano nelle loro madri che coccolavano, nutrivano, vestivano e portavano a spasso i piccoli. Talvolta i giochi imitativi dei ruoli materni si facevano con le sorelline più piccole. Alle ragazze con 12-15 anni d'età, abbastanza spesso si affidavano fratellini e sorelline più piccole per sorvegliarli e accudire ai loro bisogni. Di conseguenza ciò che doveva essere un gioco, in realtà si trasformava in un impegno gravoso e di responsabilità.

Altri giochi prevedevano l'uso di oggetti e materiali vari con cui costruire i giocattoli. Molti di essi che nel prosieguo del saggio saranno riportati, sono stati praticati sino a circa 40-50 anni fa. I più comuni erano i seguenti:

#### 1) Il gioco di bandiera e bandiere

Il gioco fu osservato e riportato da De Nino (1897) in un suo saggio, lo facevano i ragazzi vissuti negli ultimi decenni del XIX secolo e quindi può essere considerato il più antico tra quelli conosciuti e praticati a Lama dei Peligni. Durante la sua esecuzione si piantava una bandiera sul terreno e s'indicavano i luoghi di presenza di due castelli di cui uno più vicino alla bandiera stessa e uno più lontano. I partecipanti al gioco si dividevano in due squadre che occupavano i castelli. A un certo istante partivano due ragazzi che cercavano di impossessarsi della bandiera. Chi ci riusciva la ghermiva e cercava di non farsela strappare dal compagno di gioco. Se la conservava, tornava al castello vittorioso. Dopo la prima prova altri due ragazzi cercavano di contendersi la bandiera.

#### 2) Rubabandiere

Il gioco probabilmente è una rielaborazione recente di quello ottocentesco di bandiera e bandiere. A esso partecipavano due squadre composte da giocatori maschi o femmine. A ogni coppia di giocatori delle squadre partecipanti si assegnava lo stesso numero. Un bambino o bambina esterna che comandava il gioco piantava una piccola

bandiera sul terreno e improvvisamente chiamava un numero. I giocatori a cui era assegnato, dovevano correre verso la bandiera e impossessarsene. Chi la conquistava acquisiva un punto per la propria squadra. In seguito, il gioco continuava chiamando ogni volta numeri diversi. Vinceva la squadra che riusciva a impossessarsi più volte della bandiera.

3) La ricerca delle lumache

Al gioco partecipavano bambini o bambine da sette a dieci anni d'età e l'occasione per praticarlo era creata dalle lumache che dopo un abbondante acquazzone uscivano dai rifugi. Quando si avvistava una lumaca che non avesse tirato fuori le antenne, si recitava la seguente filastrocca: "*Ciamaiche ciamaiche / ha ditte la Madonne / ochhe chiecce le corne / e se tu ne le vuò caccià / a ditte la Madonne cà te le vò muzzuà*"<sup>27</sup>.

4) La conta

Anche a lama le conte si facevano ogniqualvolta si sceglieva chi iniziava un gioco. Esse erano accompagnate dai bambini o bambine disposti in cerchio e da uno di essi, esterno che contava sino a un certo numero prefissato e recitava una filastrocca indicando o toccando a ogni strofa o numero un compagno di gioco. L'ultimo toccato dava inizio al gioco. Le filastrocche che si recitavano erano molteplici e variavano in base al gioco praticato. Una di esse, tra le più comuni che accompagnavano le conte lamesi era la seguente: "*Ambarabà ciccì coccò / tre civette sul comò / che facevano l'amore / con la figlia del dottore; / il dottore si ammalò / ambarabà ciccì coccò*".

5) Il nascondino

Nel gergo locale, il gioco del nascondino si dice "*la tranele*" e vi partecipavano ragazzi e ragazze sino a circa quindici anni di età. Durante il gioco un ragazzo doveva cercare i suoi compagni nascosti che a loro volta prima di essere scoperti dovevano raggiungere un luogo detto "tana".

Esso iniziava con una conta che stabiliva chi doveva cercare tutti gli altri e costui in gergo si diceva "*è quille che cuppe*". Il destinato a "*cuppe*" si appoggiava su un albero o il muro di un'abitazione scelto come tana, si copriva la testa in modo da non vedere gli altri e iniziava a contare sino a trentuno. Contemporaneamente i suoi compagni si nascondevano nei paraggi. Al termine della conta il ragazzo diceva "*Chi è dentro è dentro e chi è fuori è fuori*" e iniziava la ricerca. Se avvistava qualcuno, gridava il suo nome e insieme al compagno scoperto correva verso la tana. Il primo che la raggiungeva vi appoggiava la mano. Se il bambino trovato la toccava per primo, era lui a vincere e aspettava che si trovassero gli altri giocatori. Coloro che non erano visti, dovevano correre verso il muro o albero e gridare tana. Il ragazzo che per primo era stato scoperto e non era riuscito a raggiungere la tana sostituiva chi faceva la ricerca. L'ultimo di essi se riusciva ad arrivare per primo alla tana liberava

---

<sup>27</sup> Traduzione: "Lumaca lumaca / ha detto la Madonna / di mettere fuori le corna (le antenne) / se non le vuoi cacciare / la Madonna te le vuole tagliare".

tutti gli altri e la ripresa del gioco la doveva ripetere chi in precedenza era stato designato a farlo con la conta.

6) Il gioco di “*mazze e cuzze*”

Questo gioco si può considerare un antesignano del baseball americano ed era eseguito da due o più bambini di età compresa tra 10 e 15 anni. Esso si faceva nelle strade e cortili utilizzando due mazze di legno costruite manualmente. La prima, si ricavava da un manico di scopa o ramo d'albero, si chiamava “*la mazza*” (la mazza) ed era lunga circa 50 cm. La seconda detta “*la cuzze*”, era lunga circa 15-20 cm, arrotondata e appuntita alle due estremità. Dopo aver stabilito con una conta chi iniziava il gioco, si appoggiava “*la cuzze*” a terra e si colpiva con la mazza un'estremità appuntita. Se il colpo era ben assestato, essa si alzava in aria e prima che ricadesse, bisognava colpirla di nuovo e mandarla il più lontano possibile.

7) La corda

Il gioco era eseguito da uno o più bambini maschi o femmine e consisteva nel saltare una corda o fune tenuta alle due estremità dal saltatore o altri due bambini. Durante il gioco s'imprimeva alla corda un moto rotatorio dal basso verso l'alto attorno al corpo del giocatore e quando arrivava vicino ai piedi bisognava effettuare i salti a piedi uniti o alternando uno dei due. Il gioco lo vinceva chi faceva più salti senza fermarsi.

8) La carrozza

In generale per i bambini locali, il trasporto sulle spalle di una persona, con una bicicletta, un carro, la groppa di un animale o un autoveicolo era un gioco divertente e piacevole. Per soddisfare a quest'elementare esigenza si praticava il gioco della carrozza che consisteva nel costruire degli oggetti così chiamati e capaci di trasportare uno o due bambini seduti. In particolare le carrozze erano costituite da un asse centrale di legno su cui si sedevano i bambini e due assi laterali più piccoli e sottili alle cui estremità c'erano le ruote. L'asse anteriore era mobile e fungeva da manubrio. Le quattro ruote inizialmente erano di legno e dagli anni '50 furono sostituite da cuscinetti a sfera. Lungo le ripide strade del paese, i bambini e le loro carrozze si lanciavano in corse che potevano essere pericolose se si perdeva il controllo del mezzo.

9) Il gioco della cavallina

Nel gergo locale, il gioco era detto “*a cavallucce*” e consisteva nel saltare più ragazzi messi in fila. A esso partecipavano ragazzi da 10 a 16 anni di età, ma in un'occasione lo scrivente osservò che fu praticato anche da adulti. I giocatori si mettevano a qualche metro di distanza l'uno dall'altro con la schiena piegata, la testa all'ingiù e le mani appoggiate sulle ginocchia. Uno di loro iniziava a saltare i ragazzi della fila. Quando aveva finito, si chinava assumendo la stessa posizione degli altri e l'ultimo della fila iniziava i suoi salti. Il gioco continuava sino a quando tutti i partecipanti saltavano o si stancavano.

10) Il gioco di “*Zompacavalle*”

Il gioco era chiamato anche “*a quatre e quatr’otte*”, si può considerare una variante della cavallina e uno degli ambiti preferiti per eseguirlo erano le mura dei portici situati nella piazza principale del paese. A esso di solito partecipavano 3-4 ragazzi che si piegavano con la schiena sino a formare un angolo più o meno retto e si appoggiavano al muro (Pezzetta 2021). In seguito altri ragazzi ci saltavano sopra. Il primo che saltava diceva: “*une monte la lune*” (uno salta la luna) a voler significare che doveva andare più vicino al muro e quindi faceva il salto più lungo. Il secondo ragazzo diceva: “*due monte lu vove*” (due salta il bue). Il terzo ragazzo che con il salto non doveva andare lontano e quindi aveva il compito più facile, diceva: “*tre monte la fije de lu re*” (tre salta la figlia del re). Oltre a queste frasi si utilizzavano altre. Infatti, il primo saltatore poteva dire “*Quatre e quattrotte*” (quattro e quattro otto); il secondo diceva “*Lu cule s’abbotte*” (il sedere s’ingrandisce) a voler significare che si faticava a sostenere il peso; mentre il terzo aggiungeva “*Come na ciabbotte*” (Come una cosa grossa e gonfia) a dimostrazione che il peso da sostenere aumentava.

11) Lo schiaffo del soldato

Nel gergo locale il gioco era detto “*jucà a scaffatone*” e vi partecipavano ragazzi con oltre dieci anni d’età. Durante il gioco, uno di essi scelto con una conta doveva indovinare chi aveva colpito la sua mano con uno schiaffo. L’esecuzione prevedeva che un ragazzo si posizionasse girato di spalle rispetto ai compagni, mettesse una mano sugli occhi e un’altra aperta appoggiata ad una spalla. Un compagno di gioco vibrava uno schiaffo sul palmo della mano aperta. Chi lo riceveva si girava e cercava di indovinare colui che glielo aveva sferrato mentre i compagni ridevano e avevano l’indice della mano alzata nella speranza di confonderlo. Se ci riusciva, invertiva il ruolo con lo schiaffeggiatore e in caso contrario continuava a riceverli.

12) L’aquilone

Al gioco partecipavano ragazzi con età generalmente compresa tra 9 e 13 anni. Essi costruivano un aquilone utilizzando canna e carta riciclata, di solito fogli di giornale o carta velina molto leggera. In seguito, legavano l’aquilone a un lungo spago, si recavano in una zona del paese più ventilata e correndo, facevano in modo che esso si alzasse in volo e vi restasse il più a lungo possibile.

13) Il gioco di “*Lu rutelille*”

Il gioco era praticato da bambini con età compresa tra 7 e 11 anni. Nel gergo lamese “*Lu rutelille*” indica il rocchetto del filo da cucina e il giocattolo costruito con la sua utilizzazione. Per costruire il giocattolo s’intagliavano i lati del rocchetto “*a mò di ruota di carrarmati*” per consentire di muoversi su tutte le superfici. All’esterno di un lato si metteva un elastico arrotolato e tenuto fermo da mezzo fiammifero. Al lato opposto c’era un fiammifero intero che si accoppiava al rocchetto con il sapone al fine di ridurre l’attrito e facilitare il movimento. Quando il complesso si appoggiava sul terreno, l’elastico si svolgeva e l’oggetto iniziava a muoversi.

#### 14) Cucuzze e cucuzzare

Nel gergo locale *la cucuzze* era la zucca. Anche a questo gioco partecipavano gruppi di ragazzi con oltre dieci anni di età. Con una conta e una filastrocca si sceglieva un ragazzo che si considerava il capogioco ed era definito “*Cucuzzare*”. Agli altri partecipanti si assegnava un numero con cui erano chiamati durante lo svolgimento del gioco. In seguito, il “*cucuzzaro*” recitava una filastrocca contenente un numero. Se diceva: “*Tienghe quattro cucuzze*” (ho quattro zucche), il giocatore con il numero quattro doveva rispondere: “*Perché 4?*”. A sua volta il cucuzzaro diceva: “*E quante se no?*”. Il giocatore con il numero quattro replicava indicando un altro numero e quindi un altro ragazzo da coinvolgere nel gioco. Se qualcuno era distratto e non replicava, pagava un pegno o si eliminava. Durante il gioco si doveva fare attenzione a non chiamare i numeri dei ragazzi eliminati. Vinceva chi non si eliminava e non pagava pegni.

#### 15) I botti con il carburo di calcio

Il carburo di calcio è un composto chimico che si presenta allo stato solido e reagendo con l’acqua produce l’acetilene, una sostanza infiammabile che aveva vari usi. Questo gioco era praticato da ragazzi con oltre 14 anni di età. Uno dei partecipanti si procurava il carburo da un fabbro del paese che lo utilizzava per produrre l’acetilene necessario ad alimentare i suoi saldatori. Durante il gioco i ragazzi andavano in un prato ove scavavano una buca in cui mettevano acqua e pezzi di carburo. In seguito, coprivano la buca con un barattolo di latta in cui facevano un foro al centro della base superiore. Il passo successivo consisteva nel chiudere con un dito il foro del barattolo per non disperdere l’acetilene gassoso che si formava dalla reazione chimica tra l’acqua e il carburo. Quando si riteneva che nel barattolo ci fosse una notevole quantità di acetilene, si toglieva il dito dal buco e si avvicinava allo stesso una miccia costituita da un’asta di legno alla cui estremità c’era carta che bruciava. Il fuoco della carta innescava la combustione dell’acetilene a cui seguiva un aumento di pressione che spingeva il barattolo verso l’alto.

#### 16) Il gioco con i tappi a corona

Il gioco a Lama dei Peligni era praticato da bambini di età compresa tra 8 e 12 anni d’età, era detto “*a frezzecole*” e nacque negli anni ‘50, in seguito alla grande diffusione dei tappi a corona che ancora oggi chiudono le bottiglie di varie bevande gassate. In paese c’erano anche soggetti che oltre a giocare collezionavano i tappi a corona e li scambiavano con altri collezionisti. Il gioco “*a frezzecole*” si svolgeva su una pista larga circa 10 cm e lunga alcuni metri che si tracciava con gessetti sul terreno o sopra un muro. Dopo aver deciso i punti d’inizio e fine gioco, si faceva una conta per scegliere il bambino che per primo spingeva con le dita il tappo a corona badando a non farlo uscire dalla pista tracciata. In caso contrario tornava al punto in cui aveva spinto per l’ultima volta il tappo. Il gioco lo vinceva chi arrivava per primo in fondo alla pista.

17) I giochi a “*casarielle*” e a “*voche*”

Il gioco era praticato solo da ragazzi di 9 e 15 anni d’età e per la sua esecuzione si utilizzava un barattolo di latta che in gergo era detto “*lu casarielle*” e un mattone o pietra piatta e liscia detta “*la voche*”. Sopra i barattoli di latta si ponevano monetine o bottoni e poi utilizzando “*la voche*” si cercava di colpirlo. Chi ci riusciva s’imponeva delle monetine o bottoni. Se nessuno lo colpiva, il primo che con i lanci si avvicinava di più al barattolo prendeva la metà degli oggetti messi in palio ed il resto andava al secondo e terzo giocatore. Una variante del gioco prevedeva lo scavo di una piccola buca sul terreno e al suo interno si mettevano le monetine o i bottoni. In seguito i giocatori lanciavano “*la voche*” e vinceva colui che riusciva a mandarla più vicina alla buca.

18) Il gioco del telefono

Il gioco del telefono si diffuse nell’immediato dopoguerra e fu praticato sino ai primi anni ‘60 del secolo scorso da due o più ragazzi con 10-13 anni di età. Per metterlo in pratica si utilizzavano due barattoli di latta e filo da cucito o spago lungo almeno una decina di metri. I due barattoli si bucavano al centro e nei fori ricavati si faceva passare il filo in modo da simulare due apparecchiature telefoniche collegate tra loro tramite un cavo elettrico. In seguito i due ragazzi si mettevano agli angoli di qualche abitazione e fingevano di parlare, come avviene con il telefono.

19) I giochi con la neve

La neve è stata da sempre un’importante fonte di giochi che ha interessato persone di ogni età. Per alcuni ragazzi costituiva l’occasione per innescare epiche battaglie con palle di neve. Altri mettevano sotto i piedi delle canne che simulavano gli sci o si sedevano sopra tavole levigate, buste di plastica o pezzi di lamiera metallica e scivolavano lungo le strade in pendenza coperte di neve. Chi poteva permetterselo costruiva o comprava sci o slitte. Non mancavano coloro che costruivano pupazzi di neve a cui aggiungevano cappelli, bottoni, piccole canne ed altro a simulare le varie parti del corpo. Durante le folte neviccate c’era anche chi si divertiva ponendo sul terreno delle trappole per catturare gli uccelli in cerca di cibo.

20) Il gioco della guerra

Il gioco della guerra era condotto solo da gruppi di ragazzi maschi con almeno cinque elementi generalmente d’età compresa tra 9 e 13 anni e nel paese e si praticava dagli anni cinquanta alla prima metà degli anni ‘60. Dai racconti di alcune persone sembra che si praticasse nell’anteguerra con i bambini dell’epoca che cercavano di imitare le gesta dei loro genitori impegnati nella Grande Guerra. Non è neanche da escludere che a diffonderlo contribuì il regime fascista con l’intensa opera di militarizzazione dell’infanzia affidata alle organizzazioni giovanili dell’epoca. Nel gioco degli anni ‘50-’60, i ragazzi decidevano i luoghi in cui incontrarsi, ingaggiare cruenta lotte a corpo a corpo o appostarsi per lanciarsi oggetti di ogni tipo: sassi, frecce appuntite e altro. I mezzi utilizzati per le battaglie erano rappresentati da armi giocattolo, mazze, bastoni, cerbottane, archi e pietre. La guerra finiva quando uno dei due gruppi

decideva di arrendersi, tutti i membri di un gruppo si catturavano e facevano prigionieri, un adulto veniva a protestare o qualche ragazzo a causa dei lanci di oggetti, le cadute e le lotte fisiche si procurava vistose ferite.

21) Il gioco a soldi

Al gioco a soldi detto in gergo “*a sbattamure*” partecipavano ragazzi con oltre 10 anni d’età e consisteva nel lanciare una moneta più vicina possibile a un muro scelto come punto di riferimento. Chi ci riusciva si prendeva tutte le monete lanciate dai compagni di gioco. Esso si svolgeva in un’area con un muro e un largo marciapiede davanti. Anche in questo caso l’ambito preferito per il gioco erano i portici della piazza. Con una conta si stabiliva chi iniziava i lanci.

22) Il gioco del cerchio

Il gioco consisteva nel guidare un cerchio di ferro utilizzando una bacchetta o bastoncino di legno. Il cerchio si ricavava da una vecchia botte o un cerchione di una bicicletta dopo averlo liberato dai raggi. Talvolta si organizzavano delle gare e vinceva il giocatore che riusciva a guidare il proprio cerchio senza farlo cadere o uscire da un percorso stabilito.

23) Il girotondo

Il girotondo era praticato da ragazzi d’ambosessi da 7 a 12 anni di età. Durante il gioco, i partecipanti tenendosi per mano, giravano intonando la seguente filastrocca: “*Giro giro tondo / casca il mondo / casca la terra / e tutti giù terra*”. Al termine della filastrocca tutti si abbassavano e s’inginocchiavano. Il gioco lo vinceva chi s’inginocchiava per primo.

A Lama dei Peligni, sino a circa 60 anni fa, la sera della vigilia della festa di San Giovanni Battista, in alcuni piazzali e crocevia si accendevano dei falò e si faceva un particolare girotondo. Mentre le fiamme si liberavano verso l’alto i ragazzi vi saltavano sopra per dar prova di coraggio oppure insieme alle ragazze vi giravano attorno e intonavano la seguente filastrocca: “*Cummare e compare / che San Givanne care / se strocche la catenelle / Addjje la cumarelle*”.<sup>28</sup> Secondo le tradizioni locali San Giovanni Battista favoriva i rapporti di comparatico, base della solidarietà contadina tra famiglie diverse. In base alla filastrocca, simbolicamente il rapporto di comparatico si chiudeva se veniva a mancare il legame tra i partecipanti al gioco (Pezzetta 2019).

24) Il gioco della campana

Il gioco a cui partecipavano ragazzi e ragazze tra 8 a 13 anni d’età, consisteva nell’effettuare salti tra caselle rettangolari disegnate sul terreno al fine di raccogliere un piccolo sasso. Per praticarlo si disegnava nell’ambito di gioco un grosso riquadro composto da una sequenza con una decina di caselle numerate e un paio di blocchi con due caselle affiancate. In seguito con una conta si stabiliva chi dava inizio al

---

<sup>28</sup> Traduzione: “Comare e compare che San Giovanni caro, se si rompe la catenella, addio alla commarella”.

gioco. Il prescelto lanciava un sasso nella prima casella facendo attenzione che cadesse al suo interno e non toccasse nessuna linea di separazione. In seguito, saltava con una gamba su ogni casella numerata senza perdere l'equilibrio, toccare le linee, sconfinare ed evitando di entrare in quella con il sasso. Dopo aver raccolto il sasso, il giocatore si girava e saltellando tornava al punto di partenza. Quando tornava alla base, il giocatore lanciava il sasso nella casella successiva, rifaceva il percorso e se commetteva un'infrazione, il gioco passava a un compagno. Vinceva chi raggiungeva per primo l'ultima casella e tornava indietro senza fare errori.

#### 25) Pede pedelle

Al gioco partecipava un gruppo di bambine tra 7 e 11 anni di età che si disponevano in cerchio e si sedevano per terra con le gambe allungate e i piedi rivolti verso il centro della figura. Una di loro toccava un piede di una compagna di gioco dopo aver recitato la strofa finale della seguente filastrocca: "*Pede pedelle / culore sci belle / Santa Mari / che si venute / a la feste de lu re / tire lu pede c'attocche a te*"<sup>29</sup>. Il piede toccato si tirava indietro. In seguito, il gioco continuava con le stesse modalità e la vittoria finale andava alla bambina a cui non toccavano i piedi.

#### 26) Madama Dorè

Al gioco partecipavano solo elementi di sesso femminile. In questo caso alcune ragazze si disponevano a cerchio tenendosi per mano e un'altra si poneva all'esterno. Mentre giravano, la ragazza che stava fuori dal cerchio intonava la seguente filastrocca: "*Quante belle figlie Madama Dorè. / Quante belle figlie*". Il gruppo in cerchio girando rispondeva: "*Son belle e me le tengo Madama Dorè. Son belle e me le tengo*". Il gioco continuava con un'alternarsi di domande e risposte canore caratterizzato dalle seguenti strofe: "*Il re ne comanda una Madama Dorè. Il re ne comanda una. / Che ne volete fare Madama Dorè. Che ne volete fare. / Le voglio maritare Madama Dorè. Le voglio maritare. / Sceglietevi la più bella Madama Dorè. Sceglietevi la più bella*". Al termine della filastrocca, la ragazza posta all'esterno sceglieva una compagna che abbandonava il cerchio. Il gioco continuava sino a quando le componenti del cerchio si riducevano all'unità o in un altro momento precedentemente concordato.

#### 27) La costruzione degli altarini

Questo gioco era anche un mezzo di acculturazione religiosa a cui di solito partecipavano bambine di età compresa tra 7 e 12 anni. Esse utilizzando rametti, sassi, santini, mattoni, statuette e candele costruivano piccoli altarini all'aperto ove fingevano di pregare e chiedere grazie per loro stesse e i famigliari. Talvolta i bambini fingevano di pregare e collocare piccole croci con rametti di legno su fosse scavate nel terreno ove mettevano qualche gattino morto.

---

<sup>29</sup> Traduzione: "Piede pedello / Colore sei bello / Santa Maria / che sei venuta / alla festa del re / tira il piede / che tocca a te".

28) Un due tre stella

A questo gioco di solito partecipavano 4-5 ragazze. Una di esse, che si può considerare il capogioco si girava di spalle in modo da non vedere le altre e contava dicendo: “*uno, due, tre... stella*”. Mentre non erano osservate le compagne si spostavano e cambiavano posizione. Quando la ragazza pronunciava la parola “*stella*”, si girava e le sue compagne dovevano restare immobili. Se vedeva qualcuna in movimento, si eliminava dal gioco.

29) Il gioco dei sassetti

Al gioco partecipavano cinque ragazze di età compresa tra 9 e 13 anni. Durante il suo svolgimento si appoggiavano cinque sassetti per terra e le giocatrici ne tenevano uno ciascuno in mano. In seguito, la prima giocatrice scelta con una conta, lanciava in aria il sassetto che aveva in mano. Poi con la stessa mano prendeva un sassetto che era sul terreno e cercava di recuperare quello lanciato evitando che toccasse terra. Il gioco continuava sino a quando non si raccoglievano tutti i sassetti. Se una bambina lasciava cadere qualche sassetto tra quelli lanciati, il gioco passava a una compagna. Vincera chi riusciva a raccogliere più sassetti.

30) Zumpe zumpitte

Al gioco partecipavano bambine di età compresa tra 5 e 11 anni. Esso consisteva nel saltare da un gradino di una scala ad uno più basso oppure da una grossa pietra al livello del suolo. Durante i salti le partecipanti recitavano la seguente filastrocca: “*Zumpe zumpitte / calcagnitte / te rumpe la cocce / e statte zitte*”<sup>30</sup>.

31) Zurre e zurre

Nel gioco praticato da bambini e bambine senza distinzioni di sesso, si utilizzava un grosso bottone o un vecchio piatto con due buchi attraverso i quali si faceva passare uno spago o un robusto filo lungo circa 60-70 cm. Tenendo in mano le due estremità dello spago si faceva ruotare il complesso sino a quando si attorcigliava. In seguito, si faceva in modo che lo spago si svolgesse e il bottone o piatto ruotasse prima in un senso e poi nell'altro con una velocità che era determinata dall'entità dell'avvolgimento.

32) Il gioco del fazzoletto

Il gioco può essere considerato una variante locale di quello della “mosca cieca” ed era praticato da un gruppo di ragazze che si disponeva a cerchio e un'altra con un fazzoletto in testa che si sedeva al centro. Alla ragazza seduta una compagna di gioco prelevava il fazzoletto e lei doveva indovinare chi era stato. Se ci riusciva, scambiava il posto con la compagna e il gioco ricominciava. Durante la sua esecuzione s'intonava la seguente filastrocca caratterizzata da domande (D) fatte dalle ragazze in cerchio e le risposte (S) di quella al centro: D “*Giulia Giulietta, dimmi che hai in testa?*” / R “*Ho il fazzoletto, Giulia Giulietta!* / D “*Dimmi chi te l'ha preso, Giulia*

---

<sup>30</sup> Traduzione: “Zompa zompetto / calcagnetto / ti rompi la testa / e stai zitto”.

*Giulietta!*” Se non indovinava, le ragazze in cerchio dicevano: “*Hai detto una bugia / sei un pezzo di baccalà! / Se dicevi la verità, venivi con noi a passeggià*”.

### 33) L’altalena

Nel gergo di Lama dei Peligni l’altalena è detta “*La sciamble*” e il gioco, come in altre parti si basa sul movimento oscillatorio impresso a un sedile appeso a un sostegno. Al gioco partecipavano indifferentemente bambini e bambine di età compresa tra 8 e 15 anni. Chi voleva praticarlo per prima cosa cercava una trave di sostegno o un ramo d’albero robusto e resistente a cui appendere due funi. Talvolta durante la stagione invernale, il gioco si praticava nelle stalle e il sostegno era rappresentato dalle travi del soffitto. In seguito alle estremità libere delle funi si legava un sedile che poteva essere costituito da una tavola di legno, un pneumatico o altro. Un giocatore o giocatrice saliva o si sedeva sul sedile e con le mani si teneva aggrappato alle funi, mentre un altro dal retro lo spingeva per imprimere al complesso un moto oscillatorio. Spesso il movimento dell’altalena era accompagnato da canti e filastrocche varie.

### 34) Regina e reginella

In questo gioco praticato da bambine tra 7 e 13 anni d’età, si sceglieva una bambina che faceva “la regina” e fingeva di vivere in un castello. Le sue compagne si definivano “le dame” e si mettevano a una certa distanza dalla regina. Esse a turno si rivolgevano alla regina con la seguente filastrocca: “*Regina reginella / quanti passi mi dai per arrivare al tuo castello / con la fede e con l’anello?*” La regina decideva quanti passi far fare ad ogni bimba e vinceva chi arrivava per prima al traguardo cioè al castello dove si trovava la regina. La regina faceva vincere chi le era più simpatica.

### 35) Il gioco dei colori

Il gioco dei colori è la variante locale di quello a più larga diffusione nazionale denominato “La strega comanda colore”. A esso partecipavano ragazze di età compresa tra 7 e 12 anni e si praticava sino a circa 30 anni fa in spazi aperti. Il gioco iniziava con una conta tesa a si scegliere una ragazza detta “la penitente”, che comandava il gioco. In seguito la penitente dopo aver ripetuto più volte “*color, color, color*” indicava un colore (per esempio il verde), le compagne di gioco dovevano cercare un oggetto con il colore indicato, toccarlo e fermarsi vicino ad esso. Chi non ci riusciva, era rincorsa, toccata, simbolicamente catturata e prendeva il posto della “penitente”.

### 36) Il gioco delle pizzelle

Il termine “*pizzella*” nel gergo lamese indica le ferratelle, particolari dolci abruzzeso-molisani simili a cialde e costituiti da un impasto colato e cotto in una doppia piastra arroventata che presenta un particolare disegno al suo interno. Stringendo l’impasto tra le piastre, il dolce assume la forma data dalle nervature della piastra. Il gioco lo facevano due ragazze di età compresa tra 9 e 13 anni e utilizzavano un filo infilato tra quattro dita di due mani. Le ragazze si passavano il filo e cambiando il modo in cui

infilavano le dita, lo intrecciavano, formando figure diverse tra cui una che assomigliava a quella delle “*pizzelle*”.

### 37) Gli indovinelli

Gli indovinelli oltre che intrattenere hanno una funzione educativa poiché aiutano i bambini a potenziare il ragionamento critico e stimolare la creatività. La maggior parte di essi è costituita da metafore che consentono di acquisire concetti e comprendere le somiglianze tra vari elementi. Il gioco con gli indovinelli caratterizzava gli incontri tra ragazzi più o meno coetanei e quelli serali vicino al focolare tra adulti e bambini. In questo caso i bambini dovevano rispondere agli indovinelli posti dagli adulti. Uno di essi tipico di Lama dei Peligni è il seguente: *Verde sò e nire me me facce. / Casche 'nderre e ne me squacce. / Me s'arcoje nche gentilezze / Me s'arporte a lu palazze* (l'olivo)<sup>31</sup>.

## **I giochi infantili della contemporaneità**

Il periodo storico considerato “contemporaneo” riguarda sostanzialmente gli ultimi trent'anni. In questo lasso di tempo, rispetto a pochi decenni prima, il livello d'istruzione generale della popolazione è notevolmente aumentato. Ora ogni famiglia dispone almeno di un televisore, il telefono e qualche apparecchiatura elettronica d'ultima generazione (personal computer, jpad, telefonino, tablet e altro.). La popolazione locale è diminuita, ci sono meno nascite e meno bambini. I pericoli del traffico limitano le uscite e le frequentazioni di strade e piazze che in diversi casi sono occupate da macchine in sosta. Nei rioni semiabbandonati è più difficile la costruzione di gruppi con cui condividere giochi. La trasformazione della famiglia da patriarcale a nucleare e il maggior impegno delle donne nel mondo del lavoro hanno portato alla scomparsa di vari modelli educativi tradizionali. L'uso più frequente dell'italiano nei rapporti correnti ha portato all'abbandono di tipiche forme di comunicazione dialettale. I genitori moderni sono più protettivi: con i cellulari riescono a sapere istante per istante dove si trovano i loro figli e chi frequentano; tendono a regolarizzare le attività extrascolastiche degli stessi in modo da ridurre i tempi vuoti e indirizzarli verso attività strutturate culturali, musicali e sportive non sempre compatibili con le esigenze di svago e divertimento. Questi importanti cambiamenti hanno contribuito a ridurre l'abitudine al gioco libero e portato a identificare i momenti ludici soprattutto con le attività sportive organizzate.

I giochi tradizionali prima descritti non sono praticati e sono scomparse anche le filastrocche dialettali. I bambini della contemporaneità scelgono come giocare in base ai giocattoli disponibili che non costruiscono ma acquistano e trovano già pronti.

---

<sup>31</sup> Traduzione: “Verde sono e nero mi faccio / Cado per terra e non mi schiaccio / Mi raccolgono con gentilezza. / Mi riportano al palazzo”.

I loro giochi non si fanno in spazi liberi ma in ambiti considerati “protetti”. Inoltre, come constatato dallo scrivente, continua a persistere in alcuni soggetti la convinzione che il gioco sia un’attività inutile in antitesi al lavoro e allo studio e quindi da eliminare o almeno limitare nel tempo di pratica.

Un’altra caratteristica della contemporaneità è che i ragazzi hanno a disposizione un maggior numero di giocattoli. A indirizzare la scelta contribuiscono i genitori e la pubblicità televisiva che rafforza la tendenza agli acquisti, propone nuovi consumi e diffonde messaggi in cui considerare alcuni momenti dell’anno, feste per bambini in cui fare più regali. A tal proposito si può dire che un effetto della pubblicità contemporanea a Lama dei Peligni è la diffusione della figura di Babbo Natale che dispensa regali di giocattoli molto costosi e dal 2015, una persona del luogo che si traveste in questa figura con i suoi canoni classici. A fargli compagnia c’è un asino chiamato “Tari” che muove un carretto con sacchi contenenti dolciumi da offrire alle persone che assistono al suo arrivo nella pubblica piazza del paese. Il fatto si è ripetuto negli anni successivi e ora si può dire che è entrato nelle tradizioni tipiche del luogo.

Le famiglie acquistano giocattoli in qualsiasi periodo dell’anno e per regalarli scelgono particolari ricorrenze festive o momenti della vita individuale dei bambini tra cui: le vaccinazioni, le visite mediche, le cadute dei primi denti e il conseguimento di un successo scolastico.

La televisione ha perso la funzione aggregativa del passato. Ora ci sono famiglie che in casa dispongono anche di più apparecchi televisivi e spesso capita che in diversi momenti della giornata ogni membro è chiuso nella propria camera per seguire i programmi preferiti.

Nelle abitazioni recenti i bambini hanno le loro camere con tutti i giocattoli. Spesso giocano in casa soli, senza relazionarsi con i coetanei e le figure adulte. Talvolta per gioco navigano in rete e usano i telefonini per scambiarsi messaggi virtuali, impoverendo ancor di più le relazioni sociali. In questi ultimi anni, la pandemia da coronavirus ha accentuato l’isolamento tra le persone e i giochi solitari al chiuso. I bambini lamesi dell’era attuale conoscono poco il proprio territorio poiché non lo frequentano e non lo considerano un ambito in cui scorazzare liberi e giocare, come avveniva sino ad alcuni decenni fa.

Un aspetto importantissimo dei giochi contemporanei è costituito dalla diffusione dei giochi elettronici che alcuni bambini iniziano a praticare dall’età di 4-5 anni utilizzando tablet e congegni simili. In generale essi sono costituiti da uno schermo che proietta immagini animate e da dispositivi d’interazione (microfoni, tastiere, mouse, joystick, ecc.) che il giocatore utilizza seguendo la sequenza delle immagini e le informazioni trasmesse.

Il gioco infantile a Lama dei Peligni si è adeguato alle leggi della contemporaneità che tuttavia non hanno portato al completo dimenticatoio di quello del passato. A dimostrarlo concorrono alcuni avvenimenti. Il primo riguarda il plesso

della Scuola Primaria che nel 2013 ha realizzato un'attività didattica sullo studio e il recupero dei giochi locali del passato. Il secondo avvenimento ha avuto protagonista la Pro Loco che nello stesso anno ha recuperato gli stessi giochi al fine d'incrementare lo spettacolo e l'intrattenimento popolare. A tal proposito, in collaborazione con le famiglie sono stati costruiti vari giocattoli antichi che sono stati messi in mostra nella piazza centrale del paese: carrozze con cuscinetti a sfere, corde per i salti, rocchetti vuoti per i carri armati, bottoni per "zurre e zurre", sassi per il gioco a "sassetto", barattoli con filo per il telefono, foglie e steli di zucche per trombe e cerbottane, elastici e forcelle di legno per fionde, ecc. Contemporaneamente alcuni ragazzi giocavano con essi.

Al fine di avere maggiore chiarezza, opinioni e ragguagli sul gioco infantile attuale praticato a Lama dei Peligni e le differenze rispetto al passato sono state intervistate alcune persone del luogo che hanno fornito risposte scritte. Il primo di essi ha dichiarato: *"Quando si parla di giochi infantili, secondo me, bisogna considerare che anche questi come la società europea, hanno avuto una accelerazione modificata ed enorme negli ultimi 20 anni. Infatti, per decenni se non per secoli, vi è stato il mantenimento di aspetti ludici come di vita sociale e il cambiamento è stato lentissimo. Se pensiamo che dal secolo XIX fino agli anni '90 del secolo scorso, i ragazzi avessero gli stessi giochi societari e gli stessi momenti di svago personali. Es.: il nascondino, la mosca cieca, la campana, la "cuzza" e tanti altri (quelli della nostra infanzia) si perpetuavano identici nei secoli fin alle soglie del XXI secolo. Così i giochi personali, trenini che sostituivano le carrozze, costruzioni che cambiavano il materiale (legno, ferro, plastica), libri da disegnare, bambole dalla stoffa alla plastica, ma sempre bambole; armi che dalle sciabole si trasformavano in armi spaziali, ma sempre armi rimanevano. Quindi una lentissima "evoluzione". Invece negli ultimi venti anni, tutto questo è praticamente scomparso (sfido chiunque a dirmi quanti bambini vede giocare a campana in piazza ancora). Tutto ciò è figlia della informatizzazione e della digitalizzazione che ha trasformato anche il modo di giocare. Dai tempi dei primi videogiochi, lenti e in bianco in nero, si è passati a super video in tre dimensioni, coloratissimi, velocissimi, realistici e coinvolgenti. E la cosa ancora più diversa è che tutto ciò si sviluppa su piattaforme digitali rinchiusa, prima, su P.C. ma ora in tasca sul proprio smartphone che è diventato propaggine diretta del braccio e della mano. Anche dal punto di vista sociale si vede poco coinvolgimento comunitario, più bambini che stanno insieme e ognuno è fisso sul video del proprio telefono. Ed è grave. Dove finisce la socializzazione. Anche negli sport c'è stata una "evoluzione" pericolosa, a mio parere. È difficile vedere ragazzini che corrono dietro a un pallone per il paese, ma lo sport viene inteso solo come "attività sportiva" istituzionalizzata. I bambini s'iscrivono (vengono iscritti) a scuola calcio o scuola basket o scuola volley o a squadre ciclistiche ecc. ecc., e sono tutti con borsa della società sportiva di appartenenza, con scarpe di marca all'avanguardia, con divise belle e pulite. Dove finisce la spontaneità, la capacità di organizzazione senza limiti e*

regole limitanti e istituzionali? Dove finiscono le partite a pallone fino a quando il penultimo giocatore deve tornare a casa e vince l'ultimo rimasto, l'Highlander della situazione? Invece della libertà, dell'inventiva e della spontaneità costringiamo i bambini a regole e regolamenti, a "serietà" (per modo di dire) e impegno finalizzato alla competitività. Non mi sembra un grande passo avanti. I bambini di oggi, nelle serate estive, non vanno più neppure a suonare ai campanelli delle abitazioni paesane! Neanche la musica resta indenne. Nessuno suona più a "orecchio", strimpella quattro accordi stonati, ma o scuola di musica o niente!"

Il secondo soggetto ha dichiarato: "Se mi chiedi un paragone tra i giochi della mia infanzia e quelli del giorno d'oggi, mi chiedo: ma di cosa fanno i giochi di oggi? Nel migliore dei casi, anzi nel peggiore... essi fanno, cioè puzzano di plastica, e fanno anche di soldi buttati, perché il giocattolo nuovo viene dai pargoli d'oggi subito buttato in disuso in attesa (breve) di un altro arrivo. Ricordo da bambino tutto il tempo che ho pianto nel desiderare una piccola jeep dell'esercito americano, che un negoziante aveva esposto nel suo negozio. Pianti inutili... se non era per una maestra che poi me la regalò. E la conservai con molta cura tanto che stava ancora nell'attico della casa in cui abitavo qualche anno fa. Ma i giochi nostri "sapevano" anche di natura e di botteghe artigiane, Ogni volta che vado al fiume cerco tra i sassi qualche bella "voche" per poi lanciarla sul terreno, per sentire il rumore del suo impatto con il suolo e per immaginare il rumore di lei casarielle colpito in pieno. I nostri giochi sapevano di officine degli artigiani, in una "carrozze" c'era l'odore di falegnameria ed anche l'odore d'olio e nafta di un'officina meccanica dove si prelevavano i famosi e rumorosi cuscinetti a sfera. Cuscinetti che qualche volta ci regalavano degli effetti speciali quando sbandando sul catrame facevano qualche scintilla. Tutto aveva un odore o un rumore, od entrambe le cose, c'era per esempio il rumore nelle tasche dei vari tappi a corona (*le frezzecole*) usate per gareggiare sui muretti del paese, oppure l'inconfondibile e penetrante odore delle figurine Panini, odore forse dovuto alla colla, odore che le figurine di oggi non hanno; sono asettiche, come tante altre cose con cui i bambini si divertono per poco tempo".

Il terzo soggetto intervistato a sua volta ha dichiarato: "I giochi del passato erano momenti aggregativi che prevedevano la partecipazione in gruppo con grande interazione. Oggi la gran parte dei giochi i bimbi li fanno in solitudine sul tablet. Inoltre, alcuni di questi giochi, nati per stare insieme e divertirsi aiutandosi a vicenda, oggi sono stati copiati tecnologicamente e trasformati in giochi violenti (vedi un due tre stella)".

Il quarto soggetto ha dichiarato: "Attualmente i bambini non sanno giocare. Sono molto condizionati dalla tecnologia. Quindi stanno ore ed ore davanti a tv o computer con i giochi elettronici. Il calcio ormai non è più un gioco, è uno sport a pagamento. Poi c'erano giochi delle bambine, e giochi esclusivamente maschili. Quando noi ragazze volevamo giocare con loro ci urlavano di toglierci dai piedi che eravamo femminucce... Questo forse un po' è cambiato".

Il quinto intervistato ha dichiarato: “I ragazzi, e ancor più i bambini ahimè, a Lama non ci sono; ovvero, sono talmente pochi che non riescono nemmeno a raggiungere le 10 persone per giocare a calcetto al campetto. Detto questo, l’avvento di cellulari, tablet e computer, unito ad una sorta di cambio di paradigma nei genitori ha fatto sì che i bimbi e i ragazzi abbiano smesso di uscire e giocare assieme all’aperto. Lo fanno ancora, ma sotto forma di pijama party o feste di compleanno al chiuso. La mia opinione è che il troppo benessere e l’ostentazione dello stesso hanno portato ad una competitività eccessiva. Non c’è condivisione in niente. Io ricordo che la mia era la generazione delle sale giochi, dove si andava a giocare ai video games a gettoni. Secondo me lì è iniziato il declino dei giochi tradizionali e della socialità, complicità, condivisione che creavano. In sala giochi però stavamo tutti assieme, facevamo i turni per il nuovo video game, c’erano almeno bigliardini e una carambola, persino il ping pong. Però a nessuno andava più di giocare a nascondino, e i bimbi di allora, non vedendo più noi, smisero. A volte lo fanno a scuola, all’asilo perchè glielo insegniamo noi. La differenza più notevole tra i giochi di oggi e quelli di allora sta nella mobilità e nella motricità dei bimbi. Sono tutti scordinati, è vero, hanno una manualità su tablet e telefoni eccezionale, ma non sanno più correre. Il loro corpo va dal polso alle dita e basta. Inoltre, sono aumentati aggressività, nervosismo e tutti i disturbi correlati. Prima io ricordo che noi facevamo partite al campetto che duravano ore, c’era agonismo sì, ma non le nevrosi che ci sono ora. I giochi moderni, basati sul virtuale stanno isolando la nostra gioventù, che preferisce starsene in camera a giocare alla *play* che non uscire. Ecco però, una cosa voglio sottolineare, quando nevicava copiosamente, escono tutti a giocare... sarà la magia”.

Un altro soggetto ha dichiarato che i giochi della contemporaneità sono utili solo per i genitori che riescono ad essere più liberi e tengono occupati i loro figli.

### **Alcune osservazioni**

I fatti esposti nel loro complesso dimostrano che il modo di giocare dei bambini lamesi nel corso del tempo è cambiato, a conferma che anche il gioco ha avuto un suo divenire ed in generale è un elemento utilizzabile per la ricostruzione della storia culturale e sociale delle località d’indagine. Come visto, la diversità dei giochi caratterizza le fasi di sviluppo dei bambini, accompagnano il distacco progressivo dalle attenzioni materne, la costruzione dell’identità individuale e l’acquisizione di capacità relazionali, regole e varie abilità intellettive e fisiche.

Attraverso il gioco i maschi e le femmine apprendevano modelli e aspettative di ruolo comunitari. In particolare, le bambine lamesi giocando ad imitare le donne adulte, con le bambole e gli oggetti simili ai mobili dell’arredo domestico, apprendevano ad aver cura della casa, di loro stesse e alcuni stereotipi locali su come essere buone casalinghe, madri e mogli. A loro volta i maschietti, attraverso le loro

simulazioni delle attività degli adulti e le competizioni individuali e di gruppo, acquisivano forza fisica, abilità necessarie per diventare dei bravi lavoratori e capacità di guida e protezione; in altre parole, qualità caratteriali culturalmente condivisi che erano richiesti a un buon padre e un buon marito.

Attraverso il gioco i bambini costruivano anche due immagini di modelli di vita contrapposti: quella ideale del paese di cuccagna o dei balocchi ove tutti giocano, si divertono, sono spensierati, liberi e felici; quella reale e più o meno stereotipata su come sarebbe stata la vita adulta.

I giochi infantili praticati a Lama dei Peligni nel loro complesso non hanno caratteri di spiccata originalità e in certi casi rappresentano rielaborazioni locali di altri a larga diffusione regionale o nazionale. Alcuni giochi simili praticati in varie regioni, presentano piccole differenze nelle regole e i modi di svolgimento. In alcuni casi anche in ambito locale lo stesso gioco seguiva regole diverse imposte dai bambini stessi, a dimostrazione della grande creatività che sta alla loro base e dei collegamenti tra le sue varie espressioni. Il fatto che alcuni giochi hanno una larga diffusione dimostra che nel passato anche in assenza di internet, televisione e altri recenti mezzi di comunicazione di massa, esisteva una trasmissione culturale che assicurava la diffusione delle conoscenze tra località diverse.

I giochi del passato riportati possono suddividersi in due categorie: 1) quelli che si svolgevano senza giocattoli (girotondo, madama dorè, pede pedelle, nascondino, ecc.); 2) quelli che prevedevano l'uso di giocattoli (archi, frecce, aquiloni, carrozze, ecc.) o materiali ricavati dall'ambiente a cui si assegnava la funzione di giocattoli (bottoni, rocchetti, barattoli, canne, pietre, rami d'albero, ecc.). Essi esprimevano un profondo legame con il territorio e la sua cultura, contribuivano a farlo conoscere e favorivano l'apprendimento di modelli comportamentali e consuetudini locali. I giocattoli utilizzati a loro volta erano i prodotti della cosiddetta "tecnologia rustica locale", ecologica e sostenibile che riciclava oggetti e materiali inutilizzati.

Molti giochi infantili sono di finzione e rientrano nella categoria dei "giochi simbolici" o dell'intelligenza rappresentativa poiché le azioni e gli oggetti usati simboleggiano fatti ed aspetti non realmente presenti<sup>32</sup>. Tra essi: l'imitazione degli adulti, il gioco del telefono, le guerre tra gruppi, il gioco degli altarini, la bambola, madama dorè. ecc. Gli studi condotti su tali giochi dimostrano che i bambini iniziano a praticarlo dopo circa 18 mesi circa dalla nascita e quindi essi seguono i giochi d'esercizio. In seguito il gioco simbolico ha un'evoluzione caratterizzata da fasi strettamente correlate allo sviluppo cognitivo e ad avviso di Piaget (1970a) corrisponde alla fase preoperatoria dello sviluppo infantile. In questi giochi i bambini riproducono schemi culturali appresi, assumono ruoli, s'immedesimano negli

---

<sup>32</sup> Di Fabio (2015) definisce il gioco *simbolico* "come la capacità di rappresentare mediante simboli, immagini, nomi, pensieri, qualcosa che non è presente e che non si può percepire".

atteggiamenti dei personaggi che rappresentano, assegnano particolari significati alle loro azioni e introiettano valori e modelli culturali dominanti.

I giochi successivi in cui i bambini assegnano regole, corrisponde alla fase di sviluppo che Piaget definisce “delle operazioni concrete” e va da 6 a circa 12 anni.

Attraverso le filastrocche connesse ai giochi, i bambini si relazionavano con compagni e adulti ed acquisivano competenze linguistiche e valori della cultura locale. Gli scenari che rappresentano, anche se apparentemente surreali, sono mutuati dalla realtà, contengono riferimenti all’ambiente circostante e temi scherzosi. Le frasi e parole insensate dei loro testi potrebbero appartenere ad antiche formule magiche sopravvissute nel tempo che hanno modificato le funzioni originarie. In diversi casi si è notato che nelle strofe sono citati la Madonna e i Santi a dimostrazione che tali entità entravano anche nei giochi infantili, i bambini si avvicinavano ad esse e quindi le filastrocche potevano contribuire all’acculturazione religiosa.

Ai giochi con le bambole e i bambini disposti in cerchio o file sono stati attribuiti particolari origini e significati simbolici. Infatti, ad avviso di Gicca Palli (1990) le origini della bambola come giocattolo, risalirebbero al 2000 a.C. e nell’Egitto faraonico, le bambole simboleggiavano l’infanzia delle bambine. L’atto di abbandonarle per donarle alle divinità era sinonimo del passaggio dall’infanzia alla vita adulta, un fatto che coincideva con una precoce vita matrimoniale<sup>33</sup>. Invece, ad avviso di Malossini (2013) le origini dei giochi che prevedono i concorrenti schierati su due file, una di fronte all’altra, hanno un’origine bellica, mentre quelli che con i giocatori disposti in cerchio, una lontana origine erotica.

Nei girotondi e nei giochi in cui i bambini si mettevano in cerchio, il cerchio simboleggia un avvenimento immutabile, senza inizio, fine e direzione. Nelle disposizioni a cerchio, non ci sono differenze individuali, ognuno è uguale all’altro, segue lo stesso movimento, lo stesso destino e le stesse regole. I bambini che le praticavano socializzavano tra loro realizzando un’immagine di comunità con regole condivise: girare insieme, cadere per terra e vincere il gioco.

Nel gioco di Madama Dorè, la bambina che esce dal girotondo simboleggia la giovane donna che lascia la famiglia d’origine per sposarsi. In questo senso il gioco può essere visto come un meccanismo funzionale per insegnare alle bambine due aspettative comunitarie che avrebbero caratterizzato la loro vita adulta: dovevano essere scelte da un uomo e sposarsi per andare a vivere in un’abitazione diversa da quella dei genitori.

Nel gioco di regina e reginella, i partecipanti introiettavano l’idea che nella vita avrebbero potuto incontrare qualcuno che li avrebbe potuto aiutare o ostacolare favorendo altri.

---

<sup>33</sup> Cfr. Gicca Palli F. 1990, *La bambola. La storia di un simbolo dall’idolo al balocco*, Nardini editore, Firenze.

In molti giochi si accenna a re, regine, castelli e personaggi di successo a dimostrazione che essi contribuivano a introiettare sogni ed aspirazioni ad acquisire ruoli di elevato prestigio sociale ed a vivere in luoghi simbolici di potere, ricchezza e benessere.

Anche alle conte dei giochi infantili possono attribuirsi vari simbolismi. Infatti, i giochi fondati su di esse e cioè su decisioni che non dipendevano dai giocatori, contribuivano a far accettare il modello culturale che l'andamento della vita è influenzato da potenze superiori tra cui il destino che non è modificabile dall'agire umano. Ad avviso di Alinei (2009) il non senso delle conte mira a insegnare ai bambini che a decidere sul loro destino è la fortuna cieca che non guarda in faccia a nessuno.

Questi giochi tradizionali, spontanei e liberi che si praticavano all'aria aperta, nelle strade e nelle piazze ora sono sostituiti da giochi strutturati elettronici, musicali e sportivi. La loro scomparsa, come sostiene Frabboni (1999) porterebbe ad una fase in cui il bambino è "sempre più espropriato, derubato, scorticato del suo mondo di cose e di valori e costretto a specchiarsi in culture non sue: prefabbricate, surgelate, imposte surrettiziamente dal mercato industriale"<sup>34</sup>.

Contini (2016) conferma le criticità e sostiene che con l'avvento di giochi attuali si corre il rischio di rubare l'infanzia ai bambini che bisogna educare alle emozioni, alla creatività e al gioco libero.

Anche i soggetti intervistati hanno un'immagine negativa dei giochi della contemporaneità che prevedono l'uso del computer e di altri oggetti inventati in epoche recenti. A loro riguardo sono state elaborate anche altre tesi molto divergenti con alcuni studiosi che ne sottolineano gli aspetti positivi ed altri che enfatizzano i problemi che causano. In generale si evidenzia che: i giochi attuali sono "vigilati" poichè c'è minor autonomia e libertà individuali degli attori coinvolti; si praticano in ambiti chiusi e privati anziché in spazi collettivi; sono standardizzati senza differenze tra paese e paese poichè tutti i bambini che ne sono coinvolti seguono le stesse regole ed apprendono le stesse cose; l'attività ludica è assente e il giocatore deve essere abile a controllare gli stimoli visivi e sonori che percepisce. Essi sviluppano la memoria, la percezione, il ragionamento e la coordinazione oculo-manuale. La loro pratica eccessiva accentua la mancanza di relazioni sociali, la sedentarietà e le patologie a essa legate tra cui il sovrappeso.

Tra gli studiosi che evidenziano gli aspetti negativi dei giochi con le recenti tecnologie c'è Agresti (2013) che sostiene: "Il/la bambino/a ha bisogno di guardare, capire, provare e riprovare, smontare e rimontare, spesso perde la possibilità di utilizzare il giocattolo in modo creativo, secondo la sua fantasia e avverte il bisogno di richiedere nuovi giocattoli, senza aver utilizzato pienamente quelli che possiede"<sup>35</sup>.

---

<sup>34</sup> In Frabboni F. & Pinto Minerva F., 1999: *Manuale di Pedagogia generale*.

<sup>35</sup> Agresti I. 2013: *Educare alle differenze: il ruolo del gioco nella prima infanzia.*, pag. 23.

Trincherò (2014) a sua volta sottolinea i lati positivi e scrive: “I giochi computerizzati rappresentano una formidabile palestra per esercitare le core capacities coinvolte nelle attività di potenziamento cognitivo, perché raggiungere gli obiettivi previsti dal gioco sollecita l’applicazione simultanea e coordinata di un gran numero di processi mentali. Attraverso tali giochi i soggetti possono esercitare e potenziare una vasta gamma di funzioni cognitive che riguardano per esempio l’attenzione visiva e l’elaborazione visuo-spaziale, le funzioni esecutive, le capacità di apprendimento e di memoria”.

Il fatto che il bambino della contemporaneità disponga di una propria cameretta con i suoi giocattoli è il segno rivelatore del moderno modello di vita domestica ed educativo che i genitori adottano e impongono ai loro figli.

Gli ultimi aspetti da prendere in considerazione sono l’attività didattica della scuola primaria e la manifestazione della Pro Loco con i giochi tradizionali. Esse hanno avuto un carattere episodico poiché non sono state ripetute. Per la scuola si è trattato di una delle tante iniziative mirate alla conoscenza del territorio, mentre per la Pro Loco di Lama dei Peligni, invece è stata una tra le tante manifestazioni che organizza con cui recupera fatti e tradizioni del passato per riadattarli ai bisogni della vita contemporanea. In questo senso la rappresentazione del “come eravamo” non ha il significato del nostalgico ritorno al passato ma un modo di vivere la contemporaneità riscoprendo le proprie radici e alimentando gli effetti spettacolari delle manifestazioni. È questo un aspetto rivelatore che nell’epoca del villaggio globale e di internet, la comunità lamese nonostante rischi di frantumarsi, vive il presente riscoprendo se stessa e valorizzando la propria memoria storica e identità culturale.

Per concludere si può dire che a Lama dei Peligni, nel periodo storico considerato, i giochi si sono modificati ma non è cambiato il bisogno dei bambini di dedicarsi ad essi.

#### **Ringraziamenti.**

Per le informazioni fornite si ringraziano: Amorosi Mario, Anecchini, Giustino, Ardente Concetta Antonietta, Cappella Amedeo, Caprara Rosanna, Del Pizzo Giuseppe, Di Fabrizio Elisa, Di Falco Loredana, Iocco Angelo, Laudadio Teresa, Madonna Saverio, Marrone Alfredo, Marrone Giovanni, Masciarelli Angelo, Masciarelli Assunta, Peschio Maria Consiglia, Piergiovanni Anna e Tabassi Giovanni.

## **Bibliografia**

Agresti, I. 2013, *Educare alle differenze: il ruolo del gioco nella prima infanzia*. Università degli Studi di Pisa Dipartimento di Scienze Politiche. Corso di Laurea Specialistica in Sociologia, Anno Accademico 2012-2013.

Alinei, M. 2009, *Le origini linguistiche e antropologiche della filastrocca*. Quaderni di Semantica 2, pp. 263-290.

Barbatelli, A. 2006, *Una teoria del gioco*. Antrocom, 2 (2), pp. 89-97.

Callari Galli, M. 1982, *Voglia di giocare. Una ricerca a più voci sul gioco in alcune istituzioni pre-scolastiche*, F. Angeli, Milano,

Caillois, R. 1989, *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine*, Bompiani, Milano.

Caprara, P. 1994, *Origini*. Litografia Ianieri, Casoli (Ch).

Contini M. & Demozzi, S. (a cura di), 2016, *Corpi bambini. Sprechi di infanzie*, Franco Angeli, Milano.

D'Eramo, G. 2000, *Juoch e quetrelle*, in "tra veje e suonne", Tipolito Zappacosta G., Chieti, pp. 33-35.

D'Eramo, G. 2000, *Le pezzerielle*, in "tra veje e suonne", Tipolito Zappacosta G., Chieti, pag. 32.

De Nino, A. 1897, *Usi e costumi abruzzesi*, vol. VI, Tipografia G. Barbera, Firenze.

Di Fabio, G. 2015, *Il gioco simbolico come precursore della teoria della mente*. State of mind. Il giornale delle scienze psicologiche. <https://www.stateofmind.it/2015/09/gioco-simbolico-teoria-mente/#>

Di Franco, M. 2021, *L'arte del gioco e il suo valore educativo*. Didattica per la scuola n.3. <https://site.unibo.it/griseldaonline/it/didattica/marcella-di-franco-arte-gioco-valore-educativo>.

Frabboni, F. & Pinto Minerva, F., 1999, *Manuale di Pedagogia generale*, Laterza, Bari.

Gicca Palli, F. 1990, *La bambola. La storia di un simbolo dall' "idolo al balocco*. Nardini editore, Firenze.

Huizinga, J. 1983. *Homo ludens*, Il Saggiatore, Milano.

Lanternari, V. 1973, *Antropologia e imperialismo*. Einaudi, Torino

Madonna, T. 1993, *Lungo le nostre valli*. Tip. Ianieri, Casoli (Ch).

Malossini, A. 2013, *Giochi tradizionali d'Italia. Guida dalla A alla Z per bambini di ogni età*. Area51 Publishing, San Lazzaro di Savena (BO).

Marciani, S. 2012, *Oltre l'apparenza. Feste e folklore in Abruzzo*. Ed. Menabò, Ortona (Ch).

Pezzetta, A. 1994, *Casa rurale, ambiente, agricoltura e società a Lama dei Peligni dal 1770 ai giorni nostri*, Tipografia Savorgnan, Monfalcone (Go).

Pezzetta, A. 2013, *La nascita e l'infanzia nelle tradizioni di Lama dei Peligni*, Aequa 53, pp. 50-61.

Pezzetta, A. 2019, *Le tradizioni di San Giovanni Battista da un passato lontano all'epoca di Internet: il caso di Lama dei Peligni*. *Dada Rivista di antropologia post-globale* n. 2, pp.117-138.

Pezzetta, A. 2021, *La luna nelle tradizioni di Lama dei Peligni*, *Palavel* 10 (2), pp. 113-140.

Piaget, J. 1970a, *La formazione del simbolo nel bambino*, La Nuova Italia, Firenze.

Piaget, J. 1970b, *La psicologia del bambino*. Torino, Einaudi.

Trincherò, R. 2014, *Il gioco computerizzato per il potenziamento cognitivo e la promozione del successo scolastico. Un approccio evidence based*. *Form@re*, *Open Journal per la formazione in rete* 14, pp. 7-24.