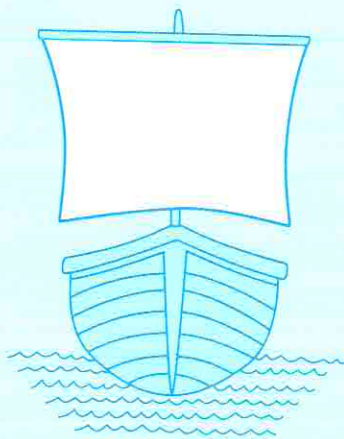


# Istituto "La Provvidenza - Onlus,,

Via S. Giovanni Bosco, 3 - Busto Arsizio - Tel. 0331/631.301-628.102

1



9

9

9

## **“I GIÙGHI DI TEMP’ INDRÈ”**

*Bentrovati all'appuntamento annuale con il Calendario dell'Istituto “La Provvidenza-Onlus”.*

*Ci accompagnerà per tutto il 1999 con le belle raffigurazioni di dodici pittori del “C.A.B.”, coordinati dal loro segretario Mario Luise, e con i gustosi ricordi dei nostri Ospiti.*

*Il 1997 era stato l'anno dei “Mestieri di una volta” (realizzati dalla figura maschile, il capofamiglia); nel 1998 avevamo illustrato la poliedrica attività della “Masséa” (la figura femminile su cui era imperniata la vita familiare): il 1999 completa la trilogia andando a trattare quelle che erano le “occupazioni” preferite dei figli-bambini, cioè i loro giochi.*

*Nel nostro Calendario “I giùghi di temp’ indré” abbiamo pertanto raccolto dodici dei giochi più famosi, più consueti e più vivi nella memoria dei nostri Ospiti.*

*La motivazione che ci anima nel proporre anche quest'anno un Calendario quale quotidiano compagno di viaggio e utile elemento decorativo e di consultazione è ancora la volontà di avvicinare sempre di più, a centovent'anni dalla sua fondazione, la nostra Istituzione alla Città portando a conoscenza di tutti una parte del vasto bagaglio di tradizioni e del ricco patrimonio di ricordi presente in ognuno dei nostri Ospiti.*

*Un ringraziamento particolare va quindi innanzitutto a Loro, disponibili e ben contenti di testimoniare ancora una volta alcuni aspetti della Loro vita e della Loro cultura mostrando in filigrana i valori genuini e solidi che ne facevano da fondamenta.*

*Grazie anche al “C.A.B.”, al signor Mario Luise e ai dodici pittori che anche quest'anno hanno voluto collaborare con noi per realizzare al meglio la presente opera.*

*Grazie al signor Antonio Tosi (“Ul Pedèla”) per la passione e la precisione nel vagliare le questioni dialettali, anche le più controverse.*

*A tutte queste persone, ai familiari degli Ospiti, ai volontari, al personale dell'Istituto, a quanti utilizzeranno il nostro Calendario, i più cordiali auguri di un 1999 proficuo e sereno.*

Il Presidente

*Cesare Gallazzi*



Gennaio



(SILVIO CRESPI)

## GIRIMBÈLA

Chi non ha giocato, anche in età molto tenera, al girotondo?

È il più classico, il più semplice e il più innocuo dei giochi; quasi sempre accompagnato dalla indimenticabile ed eterna canzoncina: "Giro girotondo, casca il mondo, casca la terra, tutti giù per terra!"; e a questo punto tutti i partecipanti si sprofondano più o meno dolcemente nell'erba o rovinano simpaticamente per terra.

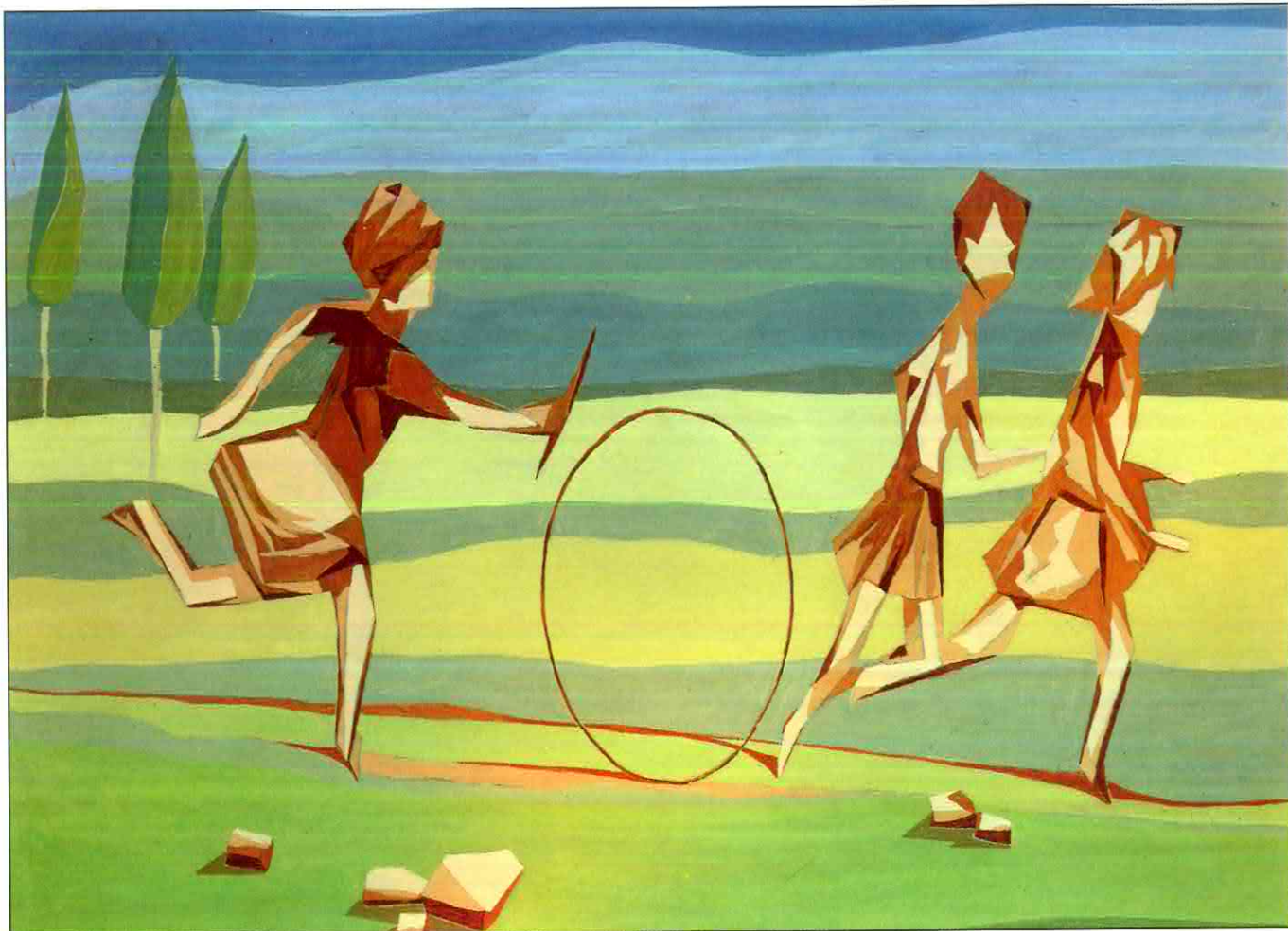
Ecco la filastrocca con cui i nostri Ospiti, da bambini, accompagnavano il loro girotondo: tutti in cerchio, mano nella mano, girando a piccoli passi, canticchiavano "*Giri girimbèla, frin frun frèla, valza a gambèta, spara ul canón, frin frun frum, pim pum pá, burlá lá!*".

C'è molta emozione negli Ospiti che ricordano questo passatempo della loro infanzia: sono commossi e increduli. Non sembra loro vero che siano già trascorsi tutti questi anni. "Rimpiangiamo quegli anni, non per la spensieratezza o i divertimenti, che erano davvero pochi, ma perché ci si voleva tutti più bene...", concludono i nostri Ospiti.



Febbraio

2



(VALENTINO CASTIGLIONI)

## SÉRCIU

Anche una vecchia botte di legno, rotta e inutilizzata, che giaceva da tempo in qualche angolo del cortile, poteva fare la gioia dei ragazzi che riuscivano a trovarla interessante e utile per qualche loro pomeriggio spensierato.

Venivano infatti utilizzati i cerchi di legno della botte quasi fossero delle sottili ruote, cercando di spingerli dando loro una giusta velocità in modo tale da mantenersi in equilibrio, rotolando senza cadere per terra. Il gioco però aveva un altro importante “strumento”: si trattava, in alcuni casi, di una specie di forcola, costruita artigianalmente dai ragazzi, oppure di un pezzo di ferro adeguatamente piegato in modo da poterlo incastrare nel “sérciu” (cerchio) e così spingerlo, guidarlo, farlo rotolare. Il gioco poteva essere fatto per puro divertimento personale, ma alcuni Ospiti ricordano che venivano organizzate anche delle gare tra ragazzi: vincitore era colui che giungeva primo al traguardo senza mai aver fatto cadere “ul sérciu”.

Marzo



(GIOVANNI BELUFFI)

## CÙ DUL DRAGU

Anche il vento, come la neve, dava (e dà tuttora) la possibilità di inventare o realizzare giochi insoliti. Infatti quando i ragazzi e le ragazze costruivano “*a cù dul dragu*” (qualche Ospite parla di “*culandràga*”), cioè l’aquilone, dovevano poi aspettare che si alzasse un po’ di venticello per poterci giocare. La costruzione dell’aquilone era anch’essa un momento di divertimento e un modo per mettere alla prova l’ingegno e l’abilità dei ragazzi: ci si armava di carta velina di diversi colori, di bacchette (“*i stèchi*”) o bastoncini leggeri (“Lunghi non più di cinquanta centimetri!”, precisano gli Ospiti), colla (“Farina mista con acqua: era questa la nostra colla”, aggiungono ancora) e tanto filo. In casa o in Oratorio si creavano piccoli “laboratori artigianali” in cui si realizzavano sgargianti aquiloni dalle forme più diverse, pronti a decollare al primo soffio di vento, con le caratteristiche striscioline di carta velina lunghe a tal punto da sembrare effettivamente code svolazzanti nel cielo (da qui il nome in dialetto “*cù dul dragu*”...). Il momento più emozionante era quando si gareggiava tra ragazzi sfidandosi a chi riusciva a mandare l’aquilone più in alto, indovinando la corrente giusta e facendo attenzione che non si impigliasse in qualche albero...



Aprile



(PIETRO GIAVINI)

## CAVALÈTA

È uno dei giochi tuttora in voga, oltre ad essere un divertimento “maschio” con diverse varianti. Infatti tra gli Ospiti c’è chi sostiene che si svolgeva in un certo modo, chi in un altro.

Ci poteva dunque essere appoggiato al muro un ragazzo in piedi, rivolto verso i compagni di gioco che con le mani reggeva la testa di un altro ragazzo piegato in due, e dietro di lui altri due o tre amici nella sua stessa posizione: quando la catena era formata iniziava il gioco vero e proprio. Altri ragazzi, uno per volta, saltavano in groppa a coloro che erano in fila piegati e offrivano la loro schiena come appoggio e base di atterraggio dei saltatori: per questi era un sicuro divertimento, per coloro sui quali essi saltavano un po’ meno... Ma ci poteva anche essere un solo ragazzo, curvo contro il muro, sulla cui groppa saltavano gli altri fin quando il primo riusciva a sopportare il peso di tutti. Esaurito il numero dei saltatori, risultava perdente colui che non riusciva a stare “in sella” e scivolava per terra: a lui toccava prendere il posto del compagno ricurvo al muro, pronto a sostenere tutti gli altri...



Maggio



(GIANCARLO FORASACCO)

## SCÓNDAS

“Chi gh’è den’ gh’è den’, chi gh’è fòa gh’è fòa” (“Chi è dentro è dentro, chi è fuori è fuori”) era il perentorio ultimatum di colui o colei che, dopo aver contato fino a 31 (ma a volte anche di più...) con la testa nascosta tra le braccia appoggiate al muro, pronunciata urlando la fatidica frase, si sentiva autorizzato a girarsi e a iniziare a ricercare i compagni di gioco che si erano accuratamente nascosti nei luoghi più impensati. Questa, secondo le regole del gioco, era la persona che tramite un sorteggio (“la conta”) doveva “stare sotto” (espressione impropria per significare la situazione del concorrente più penalizzato): veniva cioè indicato il ruolo di colui che non poteva vedere i suoi amici mentre si cercavano un nascondiglio, dovendo poi tentare di stanarli, chiamandoli a voce alta e correndo prima di loro alla sua postazione.

Giocare a nascondino ha in realtà impegnato varie generazioni di bambini fino ai nostri giorni, come altri giochi che i nostri Ospiti ricordano con piacere quali “Guardi e ladar” (“Guardie e ladri”), “Ti ga l’hé” (l’odierno “Ce l’hai!”) e “A gòssa” (una variante del “Ti ga l’hé”).