

de V.O

- U l i v o -
- Sè scoppiava un temporale ed il cielo diveniva di colpo plumbeo, si us va bruciare il ramo d'olivo ricevuto nella domenica delle Palme, ulivo benedetto che proteggeva il raccolto dei campi.
 - Il temporale veniva personificato dalle " strie " streghe che ballavano nel cielo.
 - L'antica usanza del suono delle campane a " rümm " era fatto come ai tempi celtici per tenere lontano gli spiriti del male e far precipitare le streghe a terra evitando così di ricevere del male. La tradizione Cristiana più semplice voleva far sì che il suono delle campane rompesse la pericolosità e invocasse da Dio il suo aiuto.
 - Sulla porta o meglio sul sagrato della Chiesa il parroco si presentava leggendo la particolare orazione " Liberaci o Signore da ogni male... ecc. " particolarmente preparata dalla Chiesa per simili eventi, e molto spesso il temporale si allontanava o si spegneva con un benefico scroscio di pioggia.
 - L'ulivo del ramo dell'annata precedente veniva bruciato e le ceneri sparsere per la campagna.
 - Nella Domenica della Palme si ritirava il nuovo rametto d'Ulivo che ancor oggi adorna le case dei più legati alle tradizioni.
- Matrimonio
- Non si ricorda che se anche in Gorla Maggiore vi era usanza di portare in chiesa la tabacchiera per offrire tabacco da fiuto ai vicini, questo ad opera della sposa/
 - Al Parroco invece l'uso del dono del fazzoletto ricamato è incluso nelle consuetudini del Cinquecento.
 - La sposa dal giorno del consenso a quello del matrimonio doveva portare un sacchettino contenente grani di sale, chicchi di grano e fogli d'ulivo benedetto, per allontanare il malocchio.
 - La madre della sposa il giorno delle nozze, soleva offrire del denaro, perchè ciò era di buon auspicio.
- Partorienti
- Alla donna partorienti si faceva annusare del tabacco di fiori d'oleandro.
 - La sposa doveva portare un'abito prevalentemente nero specie di premaman che occultava la gravidanza e ciò per motivi ritenuti di decenza.
 - Alla Madonna di San Vitale pare che dopo il parto si offriva un vestitino per neonato, perchè con l'incanto potesse servire ad altri piccoli nascituri poveri. In altri casi degli zoccoli portati in dote, od anche delle camicie scelte tra le più belle.

Partoriente

- La donna incinta era detta ammalato di " paoêua " e dopo il parto doveva dopo quaranta giorni di assoluta castità, recarsi dal parroco per ottenere la Santa Benedizione.
- Doveva inoltre camminare in mezzo alla strada evitando di passare sotto le grondaie, specie di scarama, zia il cui significato è segnato nella mente dei trapassati.
- + La donna incinta doveva aver cura del proprio corpo e della propria condizione, ma spesso costretta dal bisogno era sottoposta ugualmente a lavori faticosi, che la costringevano spesso ad inconvenienti gravi.
- Il pericolo di ammalarsi era ritenuto grave , perchè si riteneva che una malattia assunta in gravidanza durasse per sempre.

Morlatilà

- Era di dovere il segno di lutto. Uomini con cravatta nera e donne vestite di colori scuri, non brillanti. Alla giacca era applicato un nastro nero; segno di lutto, che doveva durare a secondo del legame di parentela : padre o madre, nonno o nonna, fratello o sorella, zio o cugno e via di seguito. Questo determinava la lunghezza del lutto, che per i genitori poteva arrivare al periodo di un anno.

Rettili

- Al passaggio di un rettile che attraversava la strada si provvedeva segnando il tragitto che il rettile andava a percorrere con una croce. Era credenza che se il rettile oltrepassa tale segno molto presto incorreva in una sicura morte.

I Divertimenti

de Vo

- A Settimana - Si disegnava per terra otto quadrati, si lanciava un cocchio e si andava riprenderlo saltellando. Superate le caselle il vincitore voltava le Spalle e tirava nuovamente il " ciapén "(cocchio-) il quadrato in cui cadeva era ritenuto proprietà del giocatore che vi metteva un segno di riconoscimento. Quando gli altri giocatori arrivavano a quella casella dovevano chiedere il permesso di passarla e se gli era loro negato dovevano escogitare la loro abilità per superare l'ostacolo.
- Figurine - Si giocavano figurine di ogni tipo, dalle maschere agli assi dello sport, poi ai calciatori ecc. Si giocava a " crus o méla ", ovvero a faccia o croce. I concorrenti dovevano scegliere raccogliendo quelle che giungevano a terra con la figura da loro presenta che diventavano di loro proprietà.
- ...a bàla - Si lanciava contro il muro una palla facendo gesti particolari, scelti prima dal gioco dai concorrenti (mani incrociate, piede alzato ecc.) e recitando delle filastrocche (palla pallina d'ora dorata ecc.) (Dalla nonnina...cosa ti ha dato... Pane e formaggio.... fammello vedere... eccolo qua eccett. ecc. - oppure : Muovermi, senza muovermi, senza ridere, ridere, con un piede, con una mano, mulinello batti, batti ecc. ecc) Chi sbagliava veniva obbligata a lasciare il posto ad una concorrente.
- ...ul balònn - Si giocava con una palla di stracci oppure una " tolla " (lattina di salsa vuota) con le porte segnate spesso oltre che da grossi ciotoli, dalle cartelle di scuola.....
- Lavarina - Un gruppo di ragazzi sedeva su panchine, gradini ecc. Un giocatore rimaneva in piedi e cantava una filastrocca :
Lavarina, passarina, lan vùn, lavan dù, lavan trì,
lavan quàtar, lavan cenqui, lavan ses, lavan setti
lavan vottu , tira sù quel bel biscottu.
Il ragazzo indicato doveva sollevare una gamba ed il gioco proseguiva fino a quando un concorrente le aveva sollevate entrambe. In tal caso questo usciva ed entrava quello che aveva fatto la conta.
- i zoquàr
gli zoccoli - Si giocava in cerchio, con le gambe coperte. Dopo la conta il perdente doveva individuare il posto dello zoccolo.

- Bandéa - Badiera - Partecipavano al gioco due squadre numerate ed un ragazzo che in mezzo al campo teneva in mano un fazzoletto (bandéa) Si chiamavano i numeri ed il concorrente interessato doveva prendere la bandiera, scappare e non farsi acchiappare dall'avversario.
- béi statuin
Belle Statuine - Gioco femminile. Una ragazza rivolta verso il muro recitava la filastrocca " Le belle statuine d'oro e d'argento al monumento, uno, due, tre sei sotto te "
Le altre dovevano assumere una posa di una qualunque statua.
La più bella o la più brutta aveva il diritto alla recita della filastrocca. Vi era di dovere per la perdente la penitenza.
- La béla lavanderina -
- Un gruppo di bambine si prendeva per mano e recitava la filastrocca :
" La bella lavanderina, la lava i fazzoletti, per i poveretti della città. Fai un salto, fanne due, fai una giravolta, falla un'altra volta, guarda in su, guarda in giù, dai un bacio a chi vuoi tu. "
La ragazzina che stava al centro baciava una compagna che prendeva il suo posto.
- a sbatt
a mur - Si tiravano soldini verso il muro. Chi riusciva maggiormente ad avvicinarsi ritirava le monete dei concorrenti.
- a cõnta
a tõpa - Era una specie del nascondersi. Si doveva contare da parte di quello sottoposto al gioco sino al trentuno, poi mettersi alla ricerca dei compagni. Appena scorti, doveva gridare " topa " e di corsa rientrare alla base prima del malcapitato, pena il ripetere della cerca.
- Ai làdàr - Squadre di guardie e ladri. Le guardie arrestavano i ladri che potevano essere liberati dai compagni se riuscivano a toccarli.
- ai bucéti -spàna -
(biglie) Si doveva tirare la biglia in una " bozzetta " chi riusciva ad entrare doveva ritirarla cercando di allontanare le biglie degli avversari. Si contava la misure a ~~spanne~~ spanne e se si riusciva a toccarle le stesse divenivano di proprietà del giocatore che era stato abile
- Crus o méla - Si designava per terra una riga di un metro con due lienette ai lati per determinarla. I ragazzi tiravano una moneta che doveva avvicinarsi il più possibile

segue : Divertimenti

da V. O.

- segue - possibile alla riga.
- Crus o méla
(Testa o croce) - Chi vinceva prendeva i soldi dei giocatori, li lanciava per aria e li faceva ricadere per terra scegliendo prima testa o croce, raccogliendo quelle a suo favore
- ul s'ciupétt
(lo schiop-
petto) - Si prendeva un lungo ramo di sambuco. Si tagliava il midollo interno. Si taglia poi in due parti. poi nella seconda senza togliere il midollo si infilava un grosso chiodo. Si masticava della stoppa fino a ridurla in pallina e si inseriva nella parte più lunga. Si appoggiava allo stomaco quella corta, avvicinando l'altra e poi si spingeva di forza facendo fuoriscire la pallina di botto
- ul zifulén
(lo zufolo) - Si prendeva un rametto di nocciolo o di castagno e si torceva fino a quando la pelle si staccava. Questo involucro (con un piccolo foro in mezzo) serviva per costruire uno zufolo, detto anche in talune zone firlinfoeu; nella parte inferiore si metteva un pezzetto di tappo come tappo, sulla superiore si appoggiava un legnetto tagliato a fetta di salame e così si suonava. La lunghezza determinava un suono più o meno grave.
- A pipoeña
(la bambola) - La bambola fabbricata spesso dalle stesse bambine era uno dei giochi più preferiti. Stranamente fabbricavansi bambole d'ottima presentazione.
- ul pstée - Le ragazzine od i ragazzini più piccoli, mettevano in mostra fagioli, castagne, patate, zucchine chicchi di granoturco ecc. giocando a vendere al meglio la loro merce.
Così facevano anche come pizzicagnolo o come pasticciere, a seconda della propensione del singolo elemento.
- Chgû (Choco)
Camérer (Cameriere) - Ci si dilettava nei due sensi facendo finta veramente di essere al servizio di un cliente o di una cliente che gentilmente si prestava al gioco.
- L'aquilone o meglio
" a cña dul dragù " - Occorreva abilità nella fabbricazione. Si procurava dell'apposita carta veli a colorata, stecche di legno di balsano, cercando di formare un quadro coi legnetti incrociati ed una coda svolazzante. Al più abile la palma della altitudine sfruttando la corrente del vento, senza far imbarcare evitando una brusca impennata ~~colla distruzione al suolo dell'aquilone.~~

a sciûra - Specie le bambine indos avano scarpe ed sciarpe delle loro mamme inventando una sfilate di moda come un'anteprima. da " signore "

Cursa cunt'u oeu

Corsa con l'uovo Bravo chi arrivava con l'uovo posto su di un cucchiaino retto tra i detti durante una corsa.

Cursa a tre gambi + Si legava una gamba con quella di un compagno ed insieme dovevasi procedere con la maggior celerita possibile, tra i capitomboli " tome " dei concorrenti e le risate del pubblico.

Già segnalati in altre relazioni :

Rëla

Pignatt

Cucagna

Cursa di carioll

calimòn

quatar cantòn

Rialzu

Barabaltocu

Corda

Cerchiu