

Ignazio Gattuso

# **Canti, giochi e leggende in Mezzojuso**



Tumminelli Editore

Palermo

**Ignazio Gattuso**

**Canti, giochi e leggende in Mezzojuso**

Tumminelli Editore  
Palermo

*I tempi e gli avvenimenti incalzano, e le memorie del passato che non ebbe storia si vengono ogni di obliterando. Affrettiamoci a salvare dalle ingiurie del tempo questi preziosi documenti della storia intima del popolo!*

Giuseppe Pitrè, 1883

Il mondo dei fanciulli e i loro giochi



Lu «tri lampiuna»

## **Lu Tri Lampiuna**

*Bidduzzu comu monumentu stava,  
'mmenzu la chiazza granni, 'u Tri-lampìuna;  
luci picchiùsa di gassoliu dava,  
nni li nuttati oscuri senza luna;  
'na catasta di ligna illuminava,  
'ntra lu friddu o la nivi di jnnaru,  
e 'na fudda priata ch'ingrussava.  
Parìa, cu 'a vampa dirrimpettu, un faru.*

*Era la sira 'i Sant'Antoni Abbati,  
e bruciàvanu 'i ligna accatastati.*

*La chiazza abbruscatèdda a mascaruni,  
cu quattru stritti d'acqua 'nzirragghiati,  
s'allucintava comu un quararuni.*

*Intattu, e di li jochi präsidenti,  
sullenni, 'u Tri-lampìuna, indifferenti.*

*Oh chi vidisti 'mpalatu tant'anni:  
nichèi, cuntrasti, festi 'i campanuna,  
abbunanza, scarsizza e milli affanni.  
Mutu, mutu, sintia lu Tri-lampìuna:  
li campagnòli, prestu, a lu travagghiu,  
li sparrittera, 'a genti sfacinnata,  
la mèta e' pisci, a li chiantimi, a l'agghiu,  
e lu "ti-tà", segnali di jucata.*

*Arriva lu progressu sutta 'a Brigna:  
si stènninu li fili di la luci,  
la chiazza s'ammarrùna, e nenti ligna,*

*sdirrinatu, emigrasti versu 'a Nuci,  
comu 'na scorcia sicca 'i babbalùci.*

G. Lampiasi

Il mondo dei fanciulli nei nostri paesi è assai diverso da quello delle città. Qua le differenze sociali si avvertono dalla prima infanzia; là figli di contadini o di possidenti, di operai o di professionisti eravamo unica cosa, la stessa cosa.

Affinità di indole potevano riunirci in distinti e più omogenei gruppi; diversità di temperamento poteva allontanarci da qualcuno, ma mai differenza di classe ci divideva.

Questa distinzione si verificherà dopo, ma la nostra mente di ragazzi non era offuscata da distinzione alcuna; sentivamo di essere tutti gli stessi e mai avveniva che qualcuno si atteggiasse a "signorino"; chi lo avesse fatto sarebbe rimasto isolato.

Questi vincoli nati dalla comunanza di vita fanciullesca rimarranno nell'età matura e tra compagni della fanciullezza conserviamo particolare affetto, specie quando siamo stati anche compagni di scuola e abbiamo vissuto tra gli stessi banchi la stessa ansia.

Il mondo fanciullesco con le sue discolorie, i suoi giuochi, i suoi canti, i suoi motteggiamenti, aveva un fascino particolare ed era tutto soffuso di poesia.

Ora i fanciulli hanno tanti svaghi a buon mercato, che li allettano sì, ma li lasciano spettatori: c'è il cinema, c'è la televisione, ci sono i juke-box.

Allora nulla esisteva di tutto questo e lo svago, il divertimento quotidiano, la fonte della comune allegria erano i giuochi, nei quali essi erano attori, che li impegnavano a fondo, ne svelavano il carattere, ne mettevano in evidenza le capacità.

Non giocano più i ragazzi? Certo i ragazzi giocano, ma qual'è il gioco preferito?: il pallone.

Mi è capitato di conversare recentemente con un operaio della mia età e rimembravamo i nostri giuochi, la loro periodicità, il loro svolgimento, le particolari filastrocche... Dei giovanotti sui quindici, sedici anni ascoltavano stupiti e incuriositi: per essi le nostre rimembranze avevano sapore di favola!

Ricordiamoli dunque, riviviamoli in questo ricordo e tramandiamoli, col racconto, a quelli che verranno.

Diciamo anzitutto che per i giochi c'era una periodicità annua; era come un calendario stabilito per prassi costante e rispettato per comune, tacita intesa.

Influvia, certamente, l'andamento stagionale: infatti non si giocava alla trottola ('o *baddùni*) d'inverno quando il suolo era bagnato, nè conveniva giocare a *càvuci* d'estate perché non c'era bisogno di riscaldarsi. A seconda dei vari periodi un dato gioco era praticato da tutti e poi, come allo scadere di un termine, da tutti si passava a un altro e così via fino al compimento del ciclo.

Il principale campo di giochi era la piazza con diramazione negli attigui spiazzi del castello e della fontana nuova; ma altri quartieri, come S. Maria e Madonna dei Miracoli, avevano gruppi autonomi e a sè stanti di giocatori.

Non tutti i ragazzi, purtroppo, erano in condizione di andare a giocare nella piazza, perché la maggior parte, terminata la scuola, doveva recarsi dal "mastru" per apprendere un mestiere; andare in campagna a raggiungere il genitore per aiutarlo in piccoli e leggeri lavori. Da ciò, per potere utilizzare i ritagli di tempo libero, le brigate rionali di giocatori.

## Il capo gioco e il sorteggio

Descriviamo ora questi giochi e cominciamo con una formalità preliminare comune a tutti i giochi e a tutti i paesi della Sicilia, riportando quello che al riguardo scrive il Pitrè:

"Innanzi cominciare un giuoco si designa chi deve fare da *mastru...* ossia da capo giuoco, chi deve giocare prima, chi dopo, chi *iri 'ncapu* e chi *sutta o appuzzàri*, cioè andar sotto; e si va *'ncapu o sutta* non solo fisicamente con la persona, ma con l'oggetto col quale si gioca: trottola, monete, boccia, nocciuole ed altro. *Sutta* e *'ncapu* sono entrambi designati dalla sorte, come il *mastru*, che però qualche volta viene eletto per acclamazione. Il sorteggio è vario e differente..., ma in generale si riduce a contare".

Un modo, il più comune, era quello che si faceva sillabando canzonette e filastrocche: i giocatori si disponevano in cerchio e uno di essi, cominciando da altro a sua scelta, per ogni sillaba toccava sul petto ciascun giocatore e quello sul quale cadeva l'ultima sillaba era 'u *mastru*, ovvero andava sotto o doveva per primo iniziare il gioco a seconda dei casi o a quanto era stato stabilito in precedenza.

Ecco una filastrocca che non ha alcun significato, ma idonea al fine di contare per il suo ritmo:

Mpin, mpin, mpò  
A to-cche-rò  
Pita, pita, pita  
Mpon, mpon, mpò

e ancora quest'altra:

Acqua  
Sciacqua  
Suli, ventu  
E centu.

e una terza:

Pizzula e pizzangula,  
La porta di santàngula  
Santàngula e pipì  
Grapi la porta cu l'a-cu-la-sì.

Ricordiamo una canzonetta di cui, per contare, si scandivano le parole:

Ciccu villutu,  
Sònami lu mutu  
Sònami lu beni  
Ca l'ancilu veni.  
Veni di Roma,  
Porta tri catini:  
Una d'oru, una d'argentu



Centocinquanta  
La pecura mi canta.  
Donna Crimintina  
Affacciata 'a finistrina  
Cu tri palummi 'ntesta  
Ci sata menza testa.  
Asciàvi un cutidduzzu  
Lu vinnivi tri tari:  
Unu, dui e tri.

Tra due si faceva *a paru o sparù*, tra molti si *tuccava*. Tra due si stabilisce prima chi chiama *paru* e chi *sparù*; poi tutti e due, nello stesso istante, alzano la mano chiusa a pugno in alto e la fanno cadere aperta con alcune dita ritirate; si sommano le dita aperte delle due mani e se ne risulta un numero pari vince chi ha chiamato *paru*, se danno numero dispari vince chi ha chiamato *sparù*.

C'era una certa furberia non so quanto efficace: chi chiamava *paru* teneva ritirate le dita in modo che le altre risultassero dispari e viceversa.

A *tuccàri* si faceva pressappoco nello stesso modo: i ragazzi si mettevano in giro, uno di essi designava quello da cui cominciare la conta dicendogli: "Tocchi tu" e allora tutti alzavano il braccio, con il pugno chiuso, poi lo abbassavano nello stesso istante aprendo uno, due o più o tutte le dita della mano; si sommavano le dita aperte e allora si contava fino a quel numero che era il risultato della somma cominciando dal ragazzo designato e procedendo da sinistra verso destra. Il ragazzo sul quale cadeva l'ultimo numero, quello del risultato della somma, *niscia*, era cioè il capo, era liberato dai pericoli del gioco, andava sotto a seconda dei casi.

C'era un gioco che si chiamava *a' latri e sbirri*, cioè un certo numero di ragazzi dovevano fare i ladri e in egual numero le guardie (*i sbirri*). Destrezza di questi doveva essere quella di afferrare gli altri; abilità di quelli di sfuggire alla cattura.

Il sorteggio in questo gioco si faceva nel seguente modo: un ragazzo di nascosto dagli altri pigliava tanti

pezzettini di legno o tanti fili di paglia quanti erano i giocatori sempre in numero pari. Di questi legnetti o pagliuzze ne faceva metà più lunghi e metà più corti, poi li chiudevava tra i due pugni mostrando ai compagni una sola estremità messa tutta a paro e tenendo ben nascosta l'altra estremità che era disuguale. I giocatori tiravano a caso una pagliuzza ciascuno e risultavano *ladri* quelli che avevano estratto la più corta, *sbirri* quelli che avevano estratta la più lunga, o viceversa a seconda di quanto avevano stabilito in precedenza.

In questo gioco i ragazzi preferivano essere ladri, riflettendo in ciò quella mentalità che teneva in dispregio *'i sbirri*. All'esito del sorteggio si sottomettevano però tutti.

Quando si giocava alla trottola (*'o badduni*) per stabilire chi doveva *appuzzari*, cioè chi doveva mettere per terra la propria trottola o la boccia sulla quale gli altri giocatori dovevano tirare con le loro, si faceva nel seguente modo: si sputava per terra e tutti dovevano mirare con la trottola alla saliva e doveva *appuzzari* quello che colpiva più distante dalla saliva perchè aveva mostrato minore precisione nel colpire il *sui generis* bersaglio.

Quando si giocava *a' ciampi* (*ciàmpa* o *ciampèdda* era un piastrello costituito di solito da un coccio di mattone) ovvero *a' bocci*, la ciampa o la boccia si tirava per accostare al muro o a una pietra e chi andava più vicino doveva tirare per primo. Ciò era conveniente perchè sotto lo *scannèddu* o la *baddùzza* si trovava l'intero ammontare delle poste del gioco che si poteva vincere anche al primo colpo.

### Le regole del gioco

A questo punto è opportuno ricordare quello che scrisse il Pitrè sull'obbligo di rispettare i risultati del sorteggio e le regole del gioco:

“La buona fede e l'onestà sono condizioni necessarie per ogni buon giocatore e i fanciulli si obbligano per giuramento a mantener le promesse ad eseguire i patti, a sobbarcarsi alle penitenze nelle quali incorreranno. Il gioco ha il suo codice, che a nessuno è permesso mai di violare impunemente. Gli inganni, le segrete intelligenze non si ammettono: bisogna sottoporsi a ciò che il codice prescrive, se non vuole incorrere nella pena che esso infligge. E una delle pene, la più comune, che i giocatori, costituiti lì per lì in giudicato decretano è la esclusione dell'ingannatore sia dalla partita, sia da tutto il giuoco”.

Nel nostro paese quelli che sogliono ricorrere a inganni e sotterfuggi per eludere le regole del gioco vengono chiamati col nome dispregiativo di *rusculèri* e *ruscularia*<sup>1</sup> l'azione illecita da essi posta in atto. Quelli che sogliono compiere facilmente tali atti sono conosciuti e segnati come da un marchio d'infamia, talchè nessuno vuole giocare con essi, tranne che facciano esplicita dichiarazione di lealtà.

---

<sup>1</sup> Le due parole non sono registrate nei vocabolari: *rusculèri* probabilmente è la deformazione di *rucchialiàri*, ritorcere, arronciare cioè pigliar con ronciglio.

## I Principali Giochi Fanciulleschi

Descriviamo ora i principali e più caratteristici giochi che i fanciulli praticavano nel nostro paese.

Non pensiamo di fare con ciò un lavoro originale, ma neppure inutile e ne abbiamo spiegato il motivo.

Vogliamo ricordarli, riviverli, tramandarli: furono il nostro passatempo, il nostro divertimento e perciò ci è caro farlo.

Sarà caro anche ai giovani di oggi e a quelli di domani saperne qualche cosa.

## A lu spangu

Si praticava generalmente con pennini usati o bottoni, di rado con soldi.

Le penne usate, di qualsiasi forma, erano tutte ammesse al gioco, purchè non fossero rotte, e ognuna aveva una particolare denominazione: *palummeddi*, *pinnuna*, *perrì*, ecc.

I bottoni validi per il gioco erano quelli di ferro e tra questi i più pregiati erano i cosiddetti *campaneddi*, tipo di bottoni di acciaio molto sonori, da ciò il loro nome, allora in uso, e quelli di osso; non erano ammessi invece i bottoni di vetro o di madreperla.

C'era una specie di borsa valori per penne usate e bottoni che avevano una quotazione a seconda della qualità; la quotazione dei bottoni era sempre più elevata delle penne e tra i bottoni prevalevano *'i campaneddi*. Bottoni e penne si barattavano o se ne facevano oggetto di compra-vendita.

Quante volte ci staccavamo i bottoni della giacca, dei pantaloni, delle mutande per giocarceli! Anche ora quando mancano i bottoni nell'abito si suol dire: *Chi fa' ti li jucasti?* Allora il significato di questo detto era chiaro, ora bisogna spiegarlo.

Vediamo come si svolgeva il gioco.

Anzitutto si stabiliva chi dovesse tirar prima: tra due a *paru e sparù*, tra più *tuccannu*. Tirare per primo era uno svantaggio, perchè metteva a repentaglio il suo bottone o penna senza la possibilità immediata di vincere; doveva sperare nell'inesperienza di quelli che venivano dopo. Tirare per ultimo era, al contrario, un vantaggio specie quando i precedenti erano poco esperti perchè, in tal caso, si aveva maggiore possibilità di vincere.

Dunque il primo doveva tirare battendo il proprio bottone nel muro e si sceglieva un muro di pietra dura e ben levigato; si batteva violentemente per farlo allontanare quanto più dal muro e a tal fine si sceglieva il bottone più adatto.

Il secondo giocatore batteva il proprio bottone mettendovi tutta l'abilità per farlo accostare a quello del primo e a tale distanza da poterli fermare entrambi con l'estremità del dito mignolo a quella del pollice della mano aperta, che è la lunghezza detta *spàngu* (spanna). Chi aveva le dita più lunghe era ovviamente avvantaggiato e quante volte per arrivarci si stiravano pollice e mignolo! Quando si arrivava stentatamente l'altro giocatore aveva facoltà di soffiare tre volte sul bottone per farlo scappare da sotto le dita.

Se non si arrivavano a toccare ovvero se uno dei due bottoni al soffio dell'altro giocatore scappava, non si vinceva e il gioco continuava con il terzo, il quarto giocatore e poi daccapo con il primo che metteva in gioco un altro bottone fino a quando qualcuno non avesse vinto e la vincita erano tutti i bottoni che si trovavano per terra.

Di solito a ogni nuovo giro ogni giocatore tirava altro bottone, ma alcune volte si stabiliva il numero di bottoni o penne che si dovevano mettere in gioco da ogni giocatore e quando nessuno di essi riusciva a vincere arrivando a quel numero, si prendeva un bottone da terra a piacimento e, in tal caso, si sceglieva il più distante dal muro e con esso si tirava una seconda volta; così facevano gli altri giocatori fino a quando uno non avesse vinto.

### **A zicchittàti**

Con bottoni e penne si giocava *a zicchittàti* sui banchi di scuola.

I giocatori posavano i rispettivi bottoni o penne in basso sul leggio e li mandavano avanti con colpetti del dito medio fatto scattare strisciandone l'unghia sul polpastrello del pollice (questa è la *zicchittàta*) per farli arrivare dentro la scanalatura in alto sullo stesso leggio che serviva per riporvi le asticcioline.

L'abilità stava tutta nel saper dare i colpetti (*zicchittàti*) con un vigore che non fosse tanto scarso e insufficiente a far arrivare il bottone alla mèta, nè tanto forte da fargli oltrepassare il traguardo.

Di solito si giocava nell'assenza del maestro; ma negli ultimi banchi capitava pure di giocarlo nascostamente, con un occhio al maestro, durante le lezioni. Si sa del resto a chi erano riservati, allora, gli ultimi banchi e quanto questi, in classi di 60, 70 alunni, si trovavano lontani dalla vigilanza del maestro e poi c'era un momento così propizio al gioco: quando il maestro scriveva sulla lavagna!

### **A quantu corna porta 'a crapa**

Si svolgeva tra due ragazzi e un *mastru* che era garante della regolarità del gioco.

'U *mastru* sedeva su un gradino, una pietra o altro: uno dei giocatori, dopo avere tirato a sorte, *appuzzava* cioè si chinava mettendo la faccia sulle gambe del *mastru*, che, con le mani, gli turava gli occhi; l'altro giocatore saliva in groppa di quello che era sotto e metteva le mani sul dorso di questi con delle dita ritirate e altre aperte. 'U *mastru* allora chiedeva: - *Quantu corna porta 'a crapa?*- e il numero delle corna corrispondeva a quello delle dita aperte delle due mani. Se il giocatore che era sotto sbagliava l'altro gli rispondeva:

E cinqu (se questo era il numero delle dita aperte)  
avissi dittu,  
'Nt'on pignateddu schittu,  
Schittu ed affittatu  
Tuttu 'u nasu l'hai cacàtu!

e nel ripetere la filastrocca ad ogni parola dava un pugno sul dorso del compagno che era sotto.

Se però questi indovinava il numero, si invertivano le parti e il gioco continuava.

### **Pani unu e pani dui**

I giocatori siedono uno accanto all'altro su un marciapiedi o su un gradino tenendo i piedi distesi in avanti. *'U mastru* con un legno, ripetendo la filastrocca:

Pani unu  
Pani dui  
Pani tri  
Pani quattru  
Pani cinqu  
Pani sei  
Pani setti  
Pani ottu  
Tiritàppiti  
Viscu e viscottu

tocca, ad ogni parola, un piede dei giocatori procedendo da sinistra verso destra e tornando daccapo quando termina la fila. Il piede sul quale cade l'ultima parola dev'essere ritirato e infatti *'u mastru* gli dice: - *Arritirati 'u peri* -, il quale piede viene escluso dalla successiva conta. Si procede sempre allo stesso modo fino a quando non sarà rimasto un giocatore con un solo piede disteso: questo giocatore deve fare la penitenza. Il capogioco gli dà una pietruzza che vuole essere un soldo e gli dice: - *'V'accàttami un sordu di pani*". Quello, ricevuta

la pietruzza-moneta, si allontana e dopo un poco ritorna piagnucolando e dice al capo che ha perduto la moneta.

Allora il capo *'u patruni* gli dà una pietra più grossa che simboleggia una brocca e gli dice: *-Va' inchimi 'na quartàra d'acqua-*. Ancora una volta il giocatore si allontana e torna di nuovo piagnucolando e dicendo che ha rotto la brocca. A questo punto *'u patruni*, adirato, sguinzaglia contro di lui i cani che sono gli altri giocatori, i quali gli si avventano, egli scappa, quelli lo inseguono abbaiano e picchiandolo fino a quando il capo non avrà ordinato di smettere.

### **Signura e donna Maria**

I giocatori formano un cerchio tenendosi per mano e il capo comincia a girarvi attorno dall'esterno e, con uno dei giocatori, intavola il seguente discorso:

M: Signura e donna Maria

G: E chi voli vossignuria?

M: lu vogghiu un'agnidduzzu

G: Scigghitivi 'u cchiù migghiuzzu

M: lò mi scantu d' 'u canuzzu

G: Lu canuzzu nun vi fa nenti

M: Te' cca cani appressu di mia

detto questo tocca, a sue scelta, uno dei giocatori che lascia il cerchio e si mette dietro di lui e lo segue nel giro. Il capo riprende la stessa filastrocca, libera un secondo giocatore come ha fatto in precedenza, poi un terzo, un quarto sempre allo stesso modo fino a quando non ne sarà rimasto uno solo, il quale deve fare la penitenza che può essere la seguente.

Il mastro gli domanda: *-Vo' iri tavuli tavuli o puzzu puzzu? -se dice tàvuli, tàvuli, la risposta è:*

*T'accumparinu li diavuli*

*se dice puzzu puzzu:*

*T'accumpari 'u Signuruzzu*



ma la pena, alla fin fine, è sempre la stessa, cambia modalità d'infliggerla: se dice *tavuli, tavuli*, i giocatori si dispongono in fila uno dirimpetto all'altro, alzano le braccia e a due a due legano le mani in alto in modo da formare una galleria. Il mastro mette a cavalluccio su di sé il giocatore che deve scontare la penitenza e passa sotto la galleria, le prime volte tranquillamente e i giocatori non si muovono; ad un tratto, passando sempre sotto la galleria, dice *-La santa spingula-* e allora i giocatori cominciano, per quel solo passaggio, a dar pizzicotti al penitente, dopo di che si rimettono a posto. Il capo torna a passare e dice *-La santa mazza-* e i giocatori cominciano a dare al penitente colpi di mano (*manacciàti*) a più non posso e così la penitenza ha termine.

Quando il penitente sceglie "*puzzu, puzzu*", la pena è identica solo che i giocatori si dispongono in fila indiana con le gambe divaricate e il giocatore deve passarvi sotto carponi, mentre il capo-gioco ordina "*santa spingula*" e "*santa mazza*" dal di fuori.

### **Dui du' quattru e cinqu**

Il gioco prende nome dall'inizio della filastrocca che in esso si ripete e che vedremo.

Il numero dei giocatori è pari, metà vanno sotto e metà sopra e questo lo decide la sorte. Possono essere due e due, tre e tre e talvolta anche più.

Di quelli che vanno sotto il primo si appoggia al muro stando leggermente inclinato, il secondo si attacca con le braccia ai fianchi di questo, la testa a sinistra e si pone completamente piegato, il terzo si attacca come il precedente ai fianchi del secondo e così via fino all'ultimo. Viene a formarsi una fila di giocatori piegati per ricevere sulle loro schiene a cavalluccio quelli che sono sopra. Questi infatti, ad uno ad uno, presa la rincorsa da eguale distanza stabilita con un sasso arrivano in prossimità della fila dei giocatori piegati, poggiano le mani sul dorso dell'ultimo della fila, aprono le gambe e spiccano un salto

in avanti portandosi a cavallo di quelli che sono sotto. Ovviamente il primo a saltare dev'essere capace di lasciare quanto più spazio a quelli che vengono dopo, perchè, si noti, se i giocatori sono di egual numero, quelli che vanno sotto avendone uno ritto, che fa, diciamo così, da pilastro, non offrono tante schiene piegate quanti sono quelli che debbono andare sopra.

Quando l'ultimo si è messo a cavalluccio, ripete la filastrocca:

E dui e ddu' quattru e cinqu,  
Zeru, zeru, zeru,  
Tutti cosi a malasenu

se sono in equilibrio instabile la ripete speditamente, se stanno bene in arcione la ripete a suo bell'aggio per godersi la cavalcatura. Se durante questo tempo i giocatori che sono sopra restano fermi in arcione, se nessuno tocca con il piede la scarpa di chi sta sotto, nè alcuno tocca terra, allora scendono e tornano a saltare nel medesimo modo, fino a quando quelli che stanno sopra non avranno commesso una delle suddette infrazioni, nel qual caso la situazione si inverte e il gioco continua. Riesce più divertente quanto più numerosi sono i giocatori e non mancano astuzie e capacità particolari: quelli che sono sotto cercano di offrire meno spazio agli altri perciò non si piegano del tutto; chi salta per primo dev'essere il più agile per arrivare più lontano; l'ultimo, se quelli che l'hanno preceduto sono stati poco abili nel saltare, deve spiccare un salto sul compagno che l'ha preceduto; chi ripete la filastrocca deve avere la lingua sciolta.

### **A li còppuli**

I giocatori posano per terra, in linea retta, i propri berretti (*còppuli*), fanno quindi il sorteggio e chi esce deve girare con un solo piede (*a zoppu e zuppiddu*) e gli occhi bendati attorno alla fila dei berretti. Dopo qualche giro si

china e ne prende uno a caso; presolo si toglie la benda e sempre zoppicando si allontana fino a quando non si sarà stancato. Allora posa l'altro piede per terra e il giocatore cui appartiene il berretto che ha preso deve portarlo a cavalluccio (*'mpecuredda, a picuredda*), da quel punto fino al luogo in cui erano stati posti i berretti. Mentre cammina saltellando con un solo piede il giocatore non deve posare, nè toccare minimamente terra con l'altro piede; se ciò si verifica deve fermarsi e da quel punto comincia la penitenza. Ha però facoltà di riposarsi anche appoggiandosi al muro, ma tenendo sempre il piede sospeso.

### **A ntintirintì**

Il gruppo di giocatori, come al solito con sorteggio, elegge il capo e designa chi deve andare sotto. Questi andrà a collocarsi in mezzo allo spiazzo destinato al gioco e si mette chino con le mani appoggiate alle ginocchia per sostenere il peso dei compagni che gli salteranno addosso ad ogni verso della seguente filastrocca:

Ntintirintì

Setti fimmini p'un tarì,

Lu tarì è troppu pocu

Setti fimmini p'un varcòcu,

Lu varcocu avi l'ossu duci

Setti fimmini pi' 'na nuci

E la nuci avi li denti

Setti fimmini p'un serpenti

Lu serpenti avi la cura

Setti fimmini pi' 'na mula

E la mula etta cavuci

Setti fimmini pi' 'na favuci

E la favuci avi lu pizzu  
Setti fimmini p'un marvizzu (= tordo)

Lu marvizzu avi l'ali  
Setti fimmini p'un canàli,

Lu canàli piscia acqua  
Setti fimmini pi' 'na vacca

E la vacca avi li corna  
Setti fimmini pi' 'na donna

E la donna avi a fari  
Supra la varva d' 'u zu' Natali.

Un giocatore è perciò *appuzzatu*, gli altri si mettono a una certa distanza da dove prendono la rincorsa per il salto. Comincia il capo che arriva, con una certa velocità, presso il giocatore che è sotto, poggia le mani sulla sua schiena, si dà una spinta in alto e divaricando le gambe salta recitando, in quel momento, il primo verso della filastrocca; lo stesso faranno tutti gli altri in un ordine stabilito dal sorteggio e ripetendo il medesimo versetto e così di verso in verso sino alla fine, quando ci si arriva, perchè si possono commettere infrazioni che fanno cambiare penitente.

Ecco perciò le regole: il salto dev'essere perfetto e chi lo compie non deve toccare col sedere, nè con le gambe quello che è sotto; questi non deve abbassarsi (*accunnàri*) quando gli altri saltano; il capo deve recitare verso per verso la filastrocca nell'ordine che essi hanno e se sbaglia va sotto; gli altri giocatori debbono ripetere il verso che pronuncia il capo e chi sbaglia va sotto; i salti si fanno una volta da un lato e una da quello opposto; c'è, diciamo così, un salto di andata e uno di ritorno.

### **A tirulì e tirulà**

Lo stesso gioco si faceva recitando un'altra filastrocca ed era detto *a tirulì e tirulà* dal primo versetto di essa:

Tirulì e tirulà  
Setti fimmini pi' to' ma'

E to' ma' avi lu linu  
Setti fimmini p'un parrinu

Lu parrinu dici la missa  
Setti fimmini p' a batissa  
La batissa frìi l'ova  
Pi dariccilli o zu' Cola

Lu zu' Cola voli nuciddi  
Pi dariccilli e' picciriddi

'I picciriddi vonnu dinari  
Pi dariccilli e' vurdunàri

I vurdunara vonnu furmentu  
Pi dariccillu a lu parmentu

Lu parmentu voli racina  
Pi dariccilla a la gaddina

La gaddina av' 'a cacàri  
Supra la varva d' 'u zu' Natali

'U zu' Natali c' 'u spiritu 'ncoddu  
Arrivatu o pizzu d' 'a Brigna  
Si stocca lu coddu.

### **Nannu mi cci porti a la missa**

Come al solito: dei ragazzi, un capo. Formano una fila con in testa il capo e cominciano a camminare; dopo un pò di strada si svolge il seguente dialogo: uno dice: - Nannu, mi cci porti a la missa? - e il capo risponde: -Si -; sempre camminando continuano:

- E vossia ma duna 'a siggitedda? -

- Sì. E vuatri mi lu dati un granuzzu - risponde il capo.

- Sissi. -

- Ma cu lu pattu ca iuncennu a la chesa nun aviti a piritàri. -

- Nonzi. -

Dopo questo dialogo la fila si ferma di solito dietro qualche porta e tutti in silenzio fingono di pregare; ad un tratto però cominciano a fare scorregge con la bocca e allora 'u nannu (il capo) li insegue bastonandoli.

### **Ammucciareddu**

Era il comune gioco detto a rimpiazzino.

Il numero dei giocatori variava e uno di essi, fatto il consueto sorteggio, andava sotto, un altro faceva da capo. Questi turava gli occhi a quello che era sotto e gli altri andavano a nascondersi. Perchè il capo avesse potuto scoprirgli occhi doveva ricevere avviso dai giocatori quando tutti erano nascosti e se l'avviso ritardava, chiedeva ad alta voce: "Ura è?"; quando riceveva l'avviso col grido: "Tità, ura è!" lo liberava e quello si metteva alla ricerca dei compagni per scovarli dai nascondigli; scovatili li rincorreva cercando di acchiapparli prima che avessero potuto toccare quel segno stabilito che era il porto di salvezza.

Quando un giocatore scoperto veniva rincorso, gli altri lo rincuoravano col grido:

Arresta, arresta, arresta

Veni la morti e ti tagghia la testa.

quando poi uno di essi riusciva a toccare il segno senza essere stato scoperto e si accorgeva che a guardia di questo non c'era quello che si trovava sotto, ne dava avviso agli altri gridando:

Cruci, cruci  
Veni a tocca  
C'on c'è nuddu!

Se il sotto non riusciva ad acchiapparne alcuno il gioco continuava restando sotto sempre lo stesso giocatore, quando vi riusciva era quello acchiappato a passare sotto.

Era un gioco che di solito si faceva nella piazza e il punto di salvezza era *'u tri lampiùna*, quel piedistallo che era in mezzo alla piazza e sorreggeva tre bracci con tre fanali a petrolio (*lampiùna*).

### **Scinni scinni ririnedda (= rondinella)**

I giocatori sono sei più il *mastru*; di essi tre vanno sotto e tre sopra cioè i primi si appoggiano al muro e gli altri vi si mettono a cavalluccio; le coppie sono distanziate tra loro un paio di metri.

Quelli che son sopra hanno scelto un pseudonimo che hanno comunicato segretamente al capo; ad esempio: *cavadduzzu d'oru*, *campanedda d'argentu* e così via.

Quando i giocatori sono pronti il mastro canterella:

Scinni, scinni ririnedda  
A cavaddu 'i l'asinedda  
Scinni, scinni *Cavadduzzu d'oru*

allora il giocatore cui corrisponde questo pseudonimo scende e va a dare un pizzicotto nel sedere di uno degli altri due compagni che sono sotto, quindi torna a mettersi a cavalluccio com'era prima.

Tutta quest'operazione va fatta con grande cautela scendendo da cavallo piano piano, avvicinandosi in punta

di piedi al compagno che vuole pizzicare, facendo un largo giro al fine di trarlo in inganno circa la sua provenienza e il suo ritorno e così via.

Tornato il giocatore al suo posto e rimessosi a cavalluccio, il mastro dà il segno di scendere e allora i tre che sono sopra vengono messi a confronto con quello che ha ricevuto il pizzicotto e questi deve indovinare chi è stato. I giocatori debbono mostrarsi impassibili, non fare segni d'intesa, non sguardi eloquenti, non risatine significative che possano mettere il giocatore pizzicato sulla buona strada: debbono rimanere come statue e il mastro deve vigilare attentamente

Se indovina, quelli che sono sopra vanno sotto e il gioco riprende; se non indovina continua come prima.

### **A lu lignu**

Per il gioco occorrono due pezzi di legno: uno del diametro di circa due centimetri lungo approssimativamente 60 centimetri (*mazzola*) e l'altro un poco più sottile appuntito alle due estremità (*busa o lignazzu*).

Si posizionano due pietre distanti tra loro tanto da potervi adagiare per le estremità la mazzola e, dopo avere stabilito a sorte chi deve tirare per primo, comincia il gioco.

La posizione dei due giocatori è la seguente: il primo, stando presso le pietre, dà un colpo di mazzola alla busa per proiettarla quanto più distante dalle pietre sulle quali adagia la mazzola; l'altro, raccoglie da terra la busa, e fermo nel punto in cui questa è caduta, la lancia verso la mazzola adagiata sulle pietre. Se riesce a colpirla e farla cadere prende il posto del primo e il gioco ricomincia, in caso contrario il gioco continua. Il primo, senza toccare la busa, dà un colpo di mazzola a una delle due estremità di essa a suo piacimento facendola saltare in aria e, colpendola a volo nel ricadere, la manda quanto più lontano possibile dalle pietre. Compie tre volte la medesima operazione, dopo di che calcola la distanza e



chiede i punti, cioè tante volte la lunghezza della mazzola tra la busa e le pietre.

Ovviamente il giocatore tende a fare quanti più punti e, spinto da questo miraggio, può esorbitare nella richiesta e l'avversario può accettare, dicendo “*ti li dugnu*”, ovvero chiede la verifica, dicendo: *facèmula*. In questo caso si misura la distanza con la mazzola e se essa non contiene il numero dei punti richiesti, non solo il giocatore non guadagna alcun punto, ma deve cedere il suo posto all'altro e il gioco si riprende.

L'operazione della verifica è interessante perchè c'è possibilità di frode sia nel misurare rubando a ogni tratto di mazzola, sia procedendo a zig-zag per allungare la distanza, perciò contestazioni, liti e riprove. Vinceva, com'è naturale, chi riusciva a fare un maggior numero di punti e allora si passava alla penalità. Di solito il vincitore tirava, come nel gioco, la busa con la mazzola e il perdente doveva portarlo a cavalluccio una o più volte, secondo quanto stabilito in precedenza, dalle pietre al punto in cui la busa era andata a cadere.

### **A càvuci**

A questo gioco abbiamo accennato dapprincipio dicendo che non si praticava d'estate perchè non c'era bisogno di riscaldarsi. Esso infatti consisteva nel darsi calci; era un gioco un pò pesante nel quale si cimentavano di solito soggetti più robusti.

Aveva le sue regole sul come dovevano essere dati i calci e quali parti del corpo era proibito colpire, era una specie di... *boxe* con i piedi!

Teatro di queste lotte era sempre il piano del castello.

## A lu baddùni

Il gioco è semplice e comunissimo.

*Baddùni* era da noi la trottola sferica con una punta di ferro detta “*pizzu*”; *strummula* si chiamava l'altro tipo di trottola di forma quasi conica che nel vertice aveva pure un pizzo più grosso e più corto. Questo secondo tipo era poco usato e perciò il gioco era detto *di lu badduni*. Si chiamava poi boccia la sola sfera di legno, cioè un *badduni* senza punta.

Corredo indispensabile era il laccio di comune cordicella di canapa (*rumaneddu*) di lunghezza adeguata alla grossezza della trottola, sfilacciato in una estremità perchè, arrotolandola nel pizzo potesse far presa; con un nodo all'altra estremità preceduto talvolta da un disco di cuoio perchè risultasse ferma la trattenuta, tra l'anulare e il mignolo, quando la trottola veniva lanciata per la rotazione. Il laccio doveva essere attorcigliato con maestria ben aderente fino a metà della sfera e quando non tratteneva si diceva: *sfunciàu* e bisognava ripetere l'operazione.

La trottola doveva avere due pregi: essere leggera e non salterellare. Per ottenere il primo scopo quando si cambiava il pizzo s'introduceva nel buco, nientemeno, un pò di sterco che si credeva avesse il potere di renderla lieve!, non si faceva mai rotare su pietra o mattone, ma sempre sulla nuda terra e la piazza allora si prestava benissimo a ciò. Importante, per gli stessi fini, era *'u pizzu*: quello di dotazione delle trottole era di ferro sottile, con la punta piana, ma i maniscalchi locali, nei ritagli di tempo, li confezionavano su misura, di acciaio e con la punta sferica, talchè frequenti erano le nostre visite presso *mastru Pitrinu 'u firraru* per avere messa a punto la trottola con la spesa di qualche soldo.

Il giocatore, oltre a capacità di mira nel lancio, doveva possedere l'abilità a prenderla sul palmo della mano durante la rotazione, cosa che faceva avvicinandovi la mano distesa, con l'indice e il medio divaricati, nella loro insenatura faceva introdurre il pizzo della trottola rotante e con un tocco dell'indice nella parte inferiore di essa la

sollevava e in quell'attimo introduceva il palmo ben stirato e la trottola continuava la sua rotazione; quando questa cominciava a rallentare si diceva *sta assaccannu* e quando cessava: *muriu*.

Notiziole da nulla, curiosità, reminiscenze d'infanzia, quando possedere una trottola con quei pregi era motivo di orgoglio!

Chi doveva andare sotto si stabiliva nel modo che abbiamo descritto da principio e si andava sotto non fisicamente con la persona, ma con l'oggetto col quale si giocava: la trottola. Questa, che poteva essere sostituita da altra di riserva più scadente, veniva posta per terra e gli altri giocatori tiravano su di essa con le loro trottole, colpendola col tiro diretto, se vi riuscivano, o comunque toccandola facendovi cadere la trottola rotante presa in mano o spingendovela col laccio, sempre rotante, fino a toccare. Chi non riusciva in un modo o nell'altro andava sotto e il gioco continuava.

Con i colpi di primo lancio o con l'abboccatura *l'appuzzu* doveva essere spinto fino a un traguardo prestabilito: superato questo l'appuzzo perdente veniva crivellato da tutte le trottole dei giocatori e affinché il pizzo di acciaio avesse più presa veniva intinto in una miscela di saliva e terra, e giù colpi diritti sì da far diventare l'appuzzo uno scolabrodo!

### **All'ossu all'ossu di la luna**

Gioco semplicissimo che si svolgeva all'imbrunire.

C'e, come al solito, un capo e un *sutta*, il quale non partecipa al gioco, ma resta in attesa di scontare la penitenza.

Il capo lancia a certa distanza un oggetto minuscolo che ha mostrato ai giocatori e canta:

All'ossu, all'ossu di la luna  
A cu l'àscia (*trova*) si la 'ncruna  
All'ossu, all'ossu di lu gaddu

A cu l'ascia si metti a cavaddu.

Chi lo trovava infatti si metteva a cavalluccio del giocatore designato sotto, che doveva portarlo fino a una meta prestabilita.

## **Un Mondo Soffuso di Poesia**

Abbiamo visto i giochi e dal loro svolgimento possiamo trarre utili considerazioni circa la formazione del carattere, l'esercizio fisico, lo sviluppo dell'intelligenza.

Si cominciava con la scelta del capo e, quando questa non avveniva per sorteggio, ma per acclamazione, la scelta cadeva sempre sul più vivace, il più abile, il più portato al comando.

Eletto il capo, a lui i giocatori dovevano obbedienza assoluta, egli dirigeva rispettando e facendo rispettare le regole del gioco, regole fisse come in un codice che ognuno conosceva e alle quali non era lecito derogare; egli derimeva le controversie con sentenza inappellabile e perciò con assoluta imparzialità; egli assegnava la palma della vittoria o infliggeva la pena mostrando anche in questo perfetto equilibrio.

Tutti erano giocatori più o meno abili, più o meno capaci, ma tutti sottomessi alle regole comuni e obbedienti all'autorità del capo.

Era il senso della disciplina, del rispetto della legge, della sottomissione all'autorità costituita che si cominciava a formare spontaneo nelle tenere intelligenze: sentimenti che formeranno più tardi il buon cittadino nella società.

Questo mondo fanciullesco era soffuso di poesia: poesia le filastrocche che abbiamo visto nei giochi, poesia i loro canti, poesia i motteggi, le sentenze, sempre poesia.

Ma non avevano attinto alle fonti della poesia fin dalla nascita, sul grembo materno?

Il canto per addormentarli, la "ninna-nanna" era:

Bo, bo, bo  
Lu picciriddu fa la vovò  
E si nun voli durmìri  
Naticateddi ci avemu a dari.

e, poppandoli, per conciliare il loro sonno, la seguente canzoncina:

Quannu Anna l'annacava  
A la Vergini Maria  
- Figghia bedda - ci dicìa  
Veni cca figghia Maria,  
Quannu dormi e ti cantu io  
Ti dugnu minna pi' fari la vo.

o la seguente storiella sempre canticchiata:

T'accattàvi lu tilareddu  
Pi nznariti a raccamari,  
C'e la forbicia e lu itàli,  
C'e la site, site e oru  
Veni cca riccu tisoru.

Il bambino cresce e si può giocherellare con lui e allora:

Bacchitiè,  
Mamma nun c'è,  
Dunni è  
A manciari pani e pisci  
E... (il nome) crisci, crisci

accompagnando la finale con un dolce solletico che provoca il suo riso.

E ancora accarezzandogli il nasetto:

Nasca patasca,  
Parenti di musca,  
Veni la musca  
E ti caca la nasca

ovvero, molleggiandogli una mano:

Manu modda, menu modda  
Lu Signuri ti la 'ncodda  
Cu lu pani e cu lu vinu  
San Martinu, san Martinu!

Quando il bambino comincerà a discernere e volgerà lo sguardo verso la luna, la mamma gli canterà:

Luna lunedda,  
Fammi 'na cudduredda  
Fammilla bedda granni  
Ci la damu a San Giovanni,  
San Giovanni nun la voli  
Ci la damu a Sant'Antoni;  
Sant'Antoni si la pigghia  
E s'a mancia cu so' figghia.

Poi comincia a capire e allora per divertirlo e farlo star cheto qualche storiella di carattere religioso come la seguente:

Ninghi, ninghi la campanedda  
Ca muriu la virginedda

E la misiru 'nta l'artaru,  
La pararu di rosi e sciuri  
Pi parari a lu Signuri,  
Lu Signuri era paratu:  
Viva Gesù Sacramintatu!

o quest'altra con un episodio della vita di Santa Rosalia, chè i sentimenti religiosi venivano inculcati fin da piccoli:

Rusalia 'ncapu li munti,  
Chi cuntava li beddi cunti,  
Li dimoniu ci dicia:  
- Va' maritati, Rusalia -  
- Nun mi vogghiu maritari,  
Ca la robba nun è mia  
Di Gesuzzu e di Maria -

o un raccontino ameno:

Minn'addunàvi d'un peri 'i *cutugnu*

Stennu la manu e cogghiu un *granàtu*  
Veni la patruna di li *ficu*  
Birbanti, mi cughisti li *ciàasi*,  
Mi detti un pughu arreri lu *cozzu*,  
Lu sangu mi nisciu di lu *vrazzu*.

Cresciuti in questo clima di poesia e di canti, i bambini si formeranno tutto un patrimonio di motti, di detti, di scherzi, d'ingiurie sempre in versi.

Riportiamoli tutti, sono tanti e tanti, e cominciamo dall'ingiuriarsi che i ragazzi fanno per i rispettivi nomi.

Gia!, anche l'uso dei nomi era diverso, chè quelli di battesimo, scritti allo stato civile, venivano modificati; memorabile perciò l'episodio di quel ragazzo che in famiglia chiamavano "Turiddu", ma a scuola "Salvatore", e quando gli fu chiesto: - Come ti chiami? - rispose: - Turiddu Salvatore -.

AGOSTINO: Tinu  
ANTONIO: 'Ntoni  
ANTONINO: Nino, Nenè, Nini  
CRISTOFORO: Tòfalu (Tofalicchiu), Fofò  
ELISABETTA: Betta, Bittina  
FILIPPO: Fifi (Fifiddu)  
FRANCESCO: Ciccio, Ciccu, Cecè, Cici  
GIUSEPPE: Peppi, Piddu, Pippinu, Pepè  
NICOLÒ: Cocò, Cola (Culicchia)  
ROSARIA: Sesè, Sisì  
ROSARIO: Sasà, Sariddu  
SALVATORE: Turi, Turiddu, Totò, Tata

Così, quando i ragazzi si dovevano schernire per nome, ogni nome aveva il suo motteggio:

GIUSEPPE

Peppi nnappa,  
Munci la vacca,  
Muncila bona  
C' 'o culu ti sona.



ANTONINO

Ninu piddirinu  
Accavaddu a lu mulinu,  
Lu mulinu si sdurrubbàu  
Tutt'a varva si cacàu!

ANGELO

Ancilu patàncilu,  
Pigghia l'avugghia e pùncilu,  
Puncilu 'nto viddicu  
Ca ti nasci un per' 'i ficu.

ELISABETTA

Betta pilusa,  
Inchi li fusa  
Inchili bona  
C' 'o culu ti sona.

ANTONINA

Ninetta  
Pizzicagghèta.

LORENZO

Lorenzu rotulu e menzu,  
Pigghia lu càntauru e metti mmenzu,  
Quannu veni lu to' patruni  
Pigghia lu càntaru e metti a' la gnuni.

GIOVANNI

Giovanni caca lasagni

Etta un piritu e fa castagni,  
Giovanni c' 'u culu di fora  
Etta un piritu e fa cannola.

MARGHERITA

Margarita  
C' 'u culu di sita!

SALVATORE

Turi  
Pani duru.

NICOLÒ

Cola tosi,  
Mancia pani  
E tutti cosi.

Prima di lasciare il campo dei nomi ricordiamo il detto, rimasto famoso e poi generalizzato, di quel padre di umile condizione che, nell'avviare il figlio agli studi o, come si diceva, per farlo riuscire, esclamò:

Siddu arrinesi si chiama “don Cola”  
Sunn'arrinesi “Culicchia” com'era!

e attinenza col nome di Rosaria (Sesè) ha questa specie di bisticcio:

Sa si si susiù so' soru Sesè

che si traduce: Chissà se sua sorella Rosaria si è alzata.

Ma torniamo alla poesia dei fanciulli che era sempre presente in tutte le circostanze della loro vita quotidiana.

Un ragazzo smarrisce un oggetto, un coltellino per esempio, e allora lo cerca canterellando:

Cutidduzzu veni ccà,  
Ca ti dugnu a to' papà

gli cade un dente, lo va a nascondere in un buco per trovarvi in cambio una monetina che il papà o la mamma vi porranno di nascosto portando via il dente, ma per avere il nuovo si rivolgerà a S. Nicola dicendogli:

Santu Nicola,  
lu vi dugnu la zappa vecchia,  
Vui mi dati chidda nova.

È San Giovanni, i ragazzi debbono legarsi col comparatico con la caratteristica cerimonia di liquefare il piombo; perchè ciò possa avvenire più facilmente invocano:

San Giuvanni vncca d'oru,  
Quant'è beddu lu vostru nomu,  
San Petru vucca d'argentu  
Quant'è beddu lu vostru ventu!

Cade la prima pioggia:

Chiòvi, chiòvi  
E la gatta fa li provi  
E lu surci si marita  
E si pigghia a Margarita  
Cu li cavusi di site.

Incontra un bue e se ha addosso qualche indumento di colore rosso si nasconde temendone l'infuriarsi e dal nascondiglio gli grida:

Voi, voi 'a vuccirìa  
Setti cutedda 'ncapu di tia.

Vuol fare indispettire un compagno:

A' chiazza c'è carni grossa  
Strùriti l'ossa, strùriti l'ossa!

Un ragazzo dopo aver pianto comincia a ridere? ecco il motteggio:

Chianci e riri  
Stuppagghiu di varrili.

Raccattare qualcosa vista a terra non era gesto molto apprezzato e perciò:

Pigghia cosi di 'nterra  
E to' patri è sutta a terra!

accettare invece quel che viene donato non è sconveniente, infatti:

Cosi dati  
Nun su' arrubbati,  
Muzzicuna e vastunati.

Lotta di rito tra greci e latini:

Tri cannili addumati, tri astutàti  
Viva 'i latini e 'i greci addannati

o viceversa a seconda da quale lato parte l'ingiuria.  
Sorge un diverbio e viene tirata in ballo la sorella? si rintuzza:

Soru haiu  
E 'n c... ti vaiu  
Si nun l'avissi  
Cchiù 'n c... ti issi

Uno vuol cominciare un discorso a mo' di predica? ecco pronta l'introduzione:

Prèrica e prericotta  
'Na fascedda di ricotta,  
Una china e una vacanti  
Va' bàsaci u c... o' suprastanti.

Anche le preghiere hanno una innocente parodia:

Patrinostu spicaddossu  
Vacci tu ca si' cchiu grossu.

Salvi Rigina,  
Me' patri iu a racina  
Si inchìu 'a pitturina  
E manciàu sira e matina.

Per il permesso che a scuola si chiede per potersi  
recare al gabinetto c'è il motteggio:

Signura maestra,  
Mi cci manni 'a retrè?  
Mi levu 'a tappina  
E mi mettu 'i pepè.

Si vuole schernire un compagno per la sua magrezza?

Sarda salata  
Appizzata a lu muru  
Veni la gatta  
E ti pizzica 'u c...

Un ragazzo borioso che non vuol permettere tanta  
familiarità ad altro piu piccolo, gli dirà:

Nun tanta cunfidenza  
C' 'o porcu acchiana susu  
E rumpi la cridenza

e quello, fermo in una decisione, respingendo le moine del  
compagno, lo ammonisce:

È nùtuli ca ti pettini e t'allisci  
Lu cuntutu chi ti fai nun t'arrinesci  
Lu santu è di marmuru e nun sura.

Viene il periodo carnevalesco e poichè

Pi carnalivari  
Ogni scherzu vali

gli scherzi sono tanti, ecco qualcuno in versi: uno dice al compagno: - Talia, talia - (guarda, guarda) e quando quello avrà rivolto lo sguardo incerto verso qualche luogo:

Tu taliàsti  
Mmerda manciasti  
Pupu cu l'ovu  
Nun mi nni dasti

ovvero gli si chiede: - Cci veni cu mia? -; quello chiederà ingenuamente: - Dumni? - (Dove?) e allora:

Dumni càcanu 'i palummi  
E fannu tummi tummi  
E si mancianu 'a ricotta  
E ti fai la vucca torta.

Uno scherzo, non sempre carnevalesco, era quello di mettere qualcosa nascostamente sul berretto del compagno e allora il motteggio:

Cicalà<sup>2</sup>, 'ntesta l'ha  
Levatillu ca nun ti sta!

Di carnevale ci sono poi gli scioglilingua, gl'indovinelli e sono tutti in versi, ma questi li lasciamo. Torniamo ai consueti scherzi fancinlleschi:

---

<sup>2</sup> Parola ingiuriosa, sinonimo di scemo.

Si vuole stabilire il silenzio e chi cerca d'imporlo è latino, dirà:

'Nto chianu d'a' Nunziata  
C'è 'na vecchia stinnicchiata  
Cu centu vermi mmucca  
A cu parra si l'ammucca

ma se si tratta di un greco c'è la variante:

'Nto chiànu di Santu Nicola  
C'è 'na vecchia ch' 'i denti di fora.

Quando però qualcuno vuol rompere il silenzio il ritornello è unico:

'Nto chianu di Santa Maria  
Pozzu parràri pi parti mia.

e sempre per stabilire il silenzio si dirà:

Silenziu mutu  
Cu parra è ghimmurùtu

quando non si dice addirittura “curnutu” che è più grave.

Si vuol scalzare uno dal suo posto e occuparlo in sua vece?

Chistu è 'u locu d' 'u zu' Matteu  
Nesci tu ca trasu jèu!

Questo detto d' *'u locu d' 'u zu' Matteu*, con la variante *Nesci iddu e trasu jèu* è stato creato per indicare qualche prodotto dei campi che non è stato raccolto nel proprio fondo. Frutta raccolta *'nto locu d' 'u zu' Matteu* vuol dire, in senso velato e in tono scherzoso: frutta rubata.

Se poi uno si alza e l'altro ne prende il suo posto:

Cu si susiu  
Postu pirdiu

Cu s'assittàu  
Postu pigghiàù.

Un gioco comune era quello di rincorrersi e il grido per incitare i corridori era:

'Ntarrerri, 'ntarrerri  
Ci stannu i birsaggheri

Avanti, avanti  
Ci stannu li briànti!

Quando un ragazzo uccide una lucertola, questa prima di morire dimena a lungo la coda ed è credenza puerile che l'animaletto in quel modo sta bestemmiando. Credenza che certamente viene inculcata dagli adulti per distogliere i ragazzi dall'insana voglia di uccidere il pacifico animaletto che peraltro assolve alla funzione di eliminare tanti insetti nocivi alle piante.

I ragazzi non esitano però a uccidere le bestiole e per le loro bestemmie col dimenar della coda hanno l'antidoto:

Nun bistimmiari a mia  
Ca sugnu figghiu di Maria.

C'era un'altra credenza tra i ragazzi, quella di potersi far crescere a volontà i porri. Guardando una volta la stella e una volta la mano ripetevano:

Stidda ddà  
E purrettu ccà

ed erano sicuri che il porro, prima o poi, sarebbe spuntato. Le ore della giornata vengono annunziate dal suono dell'orologio pubblico e alcune particolarmente dalle campane delle chiese, queste ogni venerdì nel pomeriggio, verso le ore 16, annunziano "*li vintitrì uri*" a ricordo dell'ora in cui Nostro Signore spirò in croce e ci sono i versi:



Vintitri uri  
Curuna di spini,  
Ferri e catini  
L'amanti Gesù

ma i ragazzi conoscono una variante scherzosa:

Vintitriuri  
La vecchia si 'nchiui  
Lu monacu canta  
La vecchia si scanta  
La tavula è misa  
Lu surci 'ncammisa.

Per la mezzanotte dicono:

Menzanotti  
Li pisci su' cotti  
La tavula è misa  
Lu surci 'ncammisa.

Alla domenica erano dedicati i seguenti versi:

Oggi è duminica  
Ci tagghiamu 'u coddu a Minicu,  
Minicu è malatu  
Cci lu tagghiamu a lu surdatu  
Lu surdatu è a la guerra  
E ghiu a dari lu culu 'nterra.

ovvero la stessa con una piccola variante:

Oggi è duminica  
Cci tagghiamu 'u coddu a Minicu,  
Minicu nun c'è  
Cci tagghiamu 'u coddu o re,  
Lu re è malatu  
Lu tagghiamu a lu surdatu  
Lu surdatu è a la guerra

E va duna lu culu 'nterra.

E per finire con i canti fanciulleschi ricordiamo quello che riguarda un ignoto “don Cocò” che dice:

Don Cocò si maritò  
Bella doti chi purtò  
Tri linzola e tri cammisi  
Don Cocò cu l'anchi tisi.

e l'altro, onomatopea del tamburo, che suona così:

Bramba, brabatapràmba  
Ciciru Nivuru fici 'na vampa  
E la fici 'nta la chiazza  
Ciciru Nivuru brutta razza  
E la fici 'nta la fera  
Ciciru nivuru brutta rera (= *eredità, stirpe*).

versi che fanno evidente riferimento a un tale soprannominato “Ciciru Nivuru”, persona ben nota per indole non buona.

E in fatto di onomatopea diamo anche quella del suono delle campane:

Ntin, ntin, intilò  
E murìu Giovanni Scrò  
E murìu 'nta la tina  
Tutta china di racìna  
Ntilapon, Ntilapon.

La giornata trascorreva tra giochi e motteggi, scherzi e litigi, discussioni animate, monellerie e imprese varie che si susseguivano senza darci il tempo di annoiarci.

Ma l'ora di ritornare a casa era tassativo, le famiglie lo imponevano rigidamente e al più tardi ci era consentito di rimanere in piazza o per la strada fino all'Ave Maria.

All'imbrunire dunque si smettevano i giochi e si diceva:

Lu sulì è ntinni ntinni  
Chista è l'ura di irininni.

poi qualcuno soggiungeva:

Chiavi, chiavuzza  
Ognuno a' so' casuzza.

e la comitiva si scioglieva: tornavamo a casa stanchi, un po' sporchi, affamati e soddisfatti.

## I Giocattoli

Per completare il quadro di quel mondo fanciullesco qualche cosa bisogna dire dei giocattoli.

L'industria moderna del settore, sviluppatissima in Italia, ne produce in grande quantità e di perfezione meravigliosa, sia dal lato estetico che da quello tecnico e anche per quanto riguarda il loro costo, talchè tutte le classi sociali possono accedervi. Non c'è bambino o ragazzo che non abbia il suo corredo, più o meno ricco, di bei giocattoli che genitori, parenti, amici non fanno mancare in particolari festività, come quella “dei morti”, che resta ancora tradizionale per quanto si sia fatta strada la “befana”.

Per noi non c'erano nè morti, nè befana!

Per potere avere qualche giocattolo bisognava attendere la fiera, quando, tra gli altri venditori, venivano quelli di giocattoli: tamburini che non resistevano granché ai colpi di *mazzòla*, *scrùsci-scrùsci* di latta, qualche trombetta e il più pregiato *organettu* (armonica), fucili con una canna di latta, pistole a un solo colpo e poi quelle a ripetizione, che chiamammo “a centu botti”, e furono un grande progresso della tecnica!

In via normale i giocattoli di uso comune e quotidiano ce li costruivamo noi: come eravamo attori e protagonisti nei giochi, eravamo anche ideatori e costruttori dei nostri giocattoli.

Ci accontentavamo di poco: un bastone con un laccio e una frusta di cordicella (*rumaneddu*) ci faceva diventare cavalieri; con la comune canna costruivamo schioppi, sciabole, pugnali, zufoli (*frisçalètti*), con bacchette di castagno piegate e intrecciate facevamo bastoncini e frustini; avevamo particolare abilità nel togliere intera la corteccia da tenere verghe di castagno per farne uno speciale zufolo e, come strumento musicale, in primavera avevamo la *carramùnza*: di una spiga di grano entrata in maturità e perciò legnosa si tagliava una porzione di fusto col nodo da una parte e senza nodo dall'altra; nella parte del nodo si sezionava per lungo tre, quattro centimetri; mettendo tra le labbra la punta della parte sezionata e

soffiando emetteva un suono che era come un sibilo alquanto monotono, perciò a chi ripeteva la stessa cosa con insistenza si soleva dire: “*Si' 'na carramùnza!*”.

Questo agreste e delicato strumento musicale non sempre di primo acchito emetteva il suono, ma i ragazzi avevano un modo per ottenerlo: lo ponevano tra le palme delle mani e fregandole ripetevano:

Sona, sona carramùnza  
Ca ti dugnu pani e strunza!

Non era, per lo strumento, una promessa allettante, ma derivava da necessità di rima e perciò, dopo quest'operazione, il suono lo emetteva!

Altro giocattolo caratteristico era *'u scupittùni*: si tagliava un rametto di sambuco di circa dieci centimetri e si asportava il midollo; con un legnetto si costruiva una specie di stantuffo poco poco più corto del rametto di sambuco e munito di manico; con della canape sfilacciata si confezionavano due tappi che s'introducevano, ben serrati, nel pezzo di sambuco uno in una estremità e l'altro in quella opposta; nel canale restava così imprigionata dell'aria; spingendo con un colpo secco di stantuffo il tappo inferiore, la pressione dell'aria faceva saltare l'altro tappo e si produceva un *bòttu*, che per noi aveva valore di scoppio!

Chi lo crederebbe che i nostri ragazzi produssero prima degli americani la *chewing-gum*, la gomma da masticare, la volgarizzata *ciùngam*? Proprio così e si chiamava *màstica* e se è vero che il vocabolo deriva dall'arabo *mastiḡ*, la scoperta dei nostri ragazzi è anteriore a quella del nuovo mondo!

Nelle terre incolte delle *fusci* e ai margini delle strade campestri in prossimità dell'abitato crescono abbondanti le cosiddette *scòddi*. La *scòdda* è un carciofo selvatico corrispondente allo *scolymus hispanicus* di Linneo, chiamato perciò *cardoscòlimo*. È una pianta con foglie larghe e spinose che neppure le bestie gradiscono tanto. Staccando le foglie rimane una parte papposa che i

ragazzi trovavano di sapore gradevole e talvolta ne mangiavano.

Tra le foglie interne si trovavano minuscole particelle di una certa sostanza gommosa e sfogliando parecchie piante se ne ricavavano in quantità tale che, messe in bocca e masticate, si amalgamavano formando un batuffolo che era appunto la *màstica*.

Eravamo ragazzi ingegnosi, industriosi e di facile accontentamento: eravamo, in fondo, i ragazzi del tempo in cui la meccanizzazione non era sviluppata e le tasche, in massima parte, erano vuote, ma c'era anche l'inviolabile abitudine di non aprirle facilmente!

## I Canti

Il canto appreso nel grembo materno, diventato elemento dei trastulli fanciulleschi, sgorgherà in tutti i momenti della vita e nelle sue manifestazioni, sarà espressione dei sentimenti più nobili: la fede e l'amore.

Canti religiosi e canti d'amore sono un ricco patrimonio del popolo in tutti i luoghi, ma la messe, abbondante anche nel nostro paese, può considerarsi ormai perduta. Non sarà inutile perciò riportare quelli che una particolare passione per la materia, me li fece salvare dall'oblio.

Non so se tra essi ve ne sia qualcuno di autore letterato, se c'è l'autore non lo conosco, nè mi sono premurato di appurarlo perchè il mio non vuol essere e non è uno studio critico. Una cosa è certa: *son tutte poesie che il popolo canta* (o meglio, cantava) avendole raccolte dalla bocca di popolane nel lontano maggio del 1920, quando, alunno di prima liceo, trattai dei "Canti popolari del mio paese" in un *tema libero* d'italiano.

Non si tratta, purtroppo, di una raccolta completa perchè la giovane età e l'assillo del compito scolastico di fine d'anno non mi consentirono di farlo, nè è possibile integrarla ora che le vecchie popolane, depositarie di tanto patrimonio poetico sono scomparse e le giovani non lo curano!

## **Canti Religiosi**

### **Entrando in Chiesa**

Io' trasu 'nta 'sta chesa triunfanti  
Prima salutu a Diu e poi li Santi,  
Alzu la manu gritta  
E pigghiu l'acqua biniditta,  
Isu l'occhi e viu luci  
Viu a Gesuzzu misu 'ncruci  
'Ncruci lu viu stari  
Pi li setti piccati murtali.

### **Il Ss. Sacramento nelle Quarant'Ore**

Chi siti beddu, o Sacramentu,  
Chi siti beddu 'nta sti quaranturi,  
Biatu cu avi li figghi ubbirienti,  
Chi vi veni a cunta li so' erruri.

Iu mi nni vaiu a li peri di lu cunfissuri  
Di l'offisi di Diu mi mettu a trimari,  
Arrèbica e mi dici lu cunfissuri  
- Avverti figghiu miu e nun piccari,

Statti quant'un'ura addinucchinni,  
Penza la rata chi duvissi fari  
Penza c'ha riciviri lu Gran Signuri  
E sangu di l'occhi divi lacrimari. -

Ostia Cunsacrata e Redenturi,  
Munarca di la passioni,  
Tri beddi quatri e tri beddi fiùuri  
'Nta ddu menzu c'è Maria Cuncizioni

Cu tri chiova fu 'nchiuvatu Gesù Cristu  
E senza chiova la Matri Maria  
La funtanedda a li peri di Cristu



Ha fattu cu li larmi di Maria  
Maria è vera donna 'mperatrici  
Ognunu a li so' grazi s'arridduci  
Gesù Cristu morsi 'mmenzu li nimici  
Feli ci detturu a dda vuccuzza duci.

### **Per il S. Viatico**

Sia lodatu ogni mumentu  
Nostru Diu 'nta lu Sacramentu,  
Oggi e sempri sia lodatu  
Nostru Diu Sacramintatu.

Sta allerta, armuzza di Diu  
Ca te' dari 'na bedda nova:  
Veni lu ventu e t'arrifrisca  
E ogn'ura e ogni mumentu  
Sia lodatu e ringraziatu  
Lu Santissimu Sacramentu.

### **Le Bellezze della Madonna**

Sutta li vostri peri  
Cci sta 'na menza luna  
Maria è la patruna  
Di tutta la città.

'Nta li vostri peri  
Aviti li sannuletti  
L'Ancilu Gabrieli  
Vi li guardirà.

Ch'è bedda chissa vesta  
È d'oru arraccamata,  
Di Roma fu purtata  
Dunni so' Santità.

Ch'è beddu 'stu mazzettu

Chi Vui tiniti mmanu,  
Chi sciavuru suvranu  
Chi oduri chi Vi fa.

Ch'è beddu 'stu domanti  
Chi aviti 'nta 'stu itu,  
Quantu Vi sta pulitu,  
Matri d'Assuntità.

Su' beddi sti vostri occhi,  
Su' stiddi di lu mari,  
Maria avem'a chiamàri  
Idda m'aiutirà.

Ch'è bedda chissa facci  
Chi aviti bianca e fina,  
Maria Matri Divina,  
Matri d'Assuntità.

Ch'è beddu 'stu Vostru mantu  
Granni quantu lu mari,  
Cci avemu a riparari  
La cristianità.

Ch'è bedda 'sta curuna  
Chi vui tiniti 'ntesta,  
Maria, la Vostra festa  
È gran sulennità.

Patri di Cappuccini  
Affacciàti a la finestra  
Gudìtivi la festa  
Chi un ghiornu si fa.

### **Ancora la Madonna**

Riguardannu a Tia, Maria,  
Sempri a Tia vogghiu guardari  
Lu to' pettu e n'artaru

Dunni c'era lu Bamminu  
Unni vinia a ripusari  
'Nta lu corpu tou divinu,  
'Sti to' vrazza, 'sti to' manu  
Quantu foru disiàti  
E tu strinciri e baciari  
E pi la divinitati.

Vui ca siti la rigina  
Di lu celu, terra e mari  
Lu c'avissi la fortuna  
Di vinirivi a ludari.  
Lu cca 'nterra piccaturi,  
'Ncelu l'ancili e li santi  
Riguardannu a Tia, Maria,  
Sempri a Tia vogghiu guardari,  
Chi si' fiamma d'ogni cori  
Chi si' tutta santità.  
O Maria, ssi' Toi capiddi  
Sunnu ancili e su' catìni  
Chi lu cori si trascina  
E pi' la Divinità.

Ssa To' frunti ch'è 'na luna  
Ss'occhi Toi sunnu ddu stiddi  
Chi Ti jeccanu faiddi  
Chi lu 'nfernù fa trimà.

'Ncelu l'ancili e li santi  
E gridanu cu gran vuci:  
Maria viva e tutti i santi  
Si' la fiamma d'ogni cori,  
Si' tutta santità.

### **Maria Santissima e la Passione**

Quannu la Beddamatri  
Firmò la luna  
Matineddu vi susistivu  
La facci a Gesù ci lavàstivu  
Tuttu lu pulizziastivu,  
A la scola lu mannàstivu,  
Cu lu pani e l'aranciu  
La salèra cu lu sali,  
Cu passava vi spiava:  
- A cu aspetti tu, Maria? –  
- Aspettu a Gesù pi' manciàri –  
- E tu a Gesù non l'aspittari  
Ca su' pigghiaru li jurèi  
E ci dettiru vastunati –  
E Maria arreri li porti  
Chi sintia li curriàti  
E: - Nun dati forti,  
Ca su' carni dilicati. –  
- Zitta tu, Maria,  
Lassu a Gesù e pigghiu a tia. –  
- Io' macàri lu facissi  
S'a me figghiu lu lassassi. -

Chi lucissi chissa luna,  
Quantu ammenu caminassi  
A scuntrari a chistu Giura  
Quantu ammenu ci parrassi:  
- O Giura, trariturì,  
Ti vinnìsti lu Signuri  
Pi trenta sulì dinari,  
C'avissi vinutu nni mia  
Lu velu di 'ntesta mi vinnìa,  
Avissivu iùtu nni Maddalena  
Si vinnia la capiddera,  
Avissi iùtu nni Rusalia  
Lu palazzu si vinnìa,  
Avissi iùtu nni Giovanni  
Avissi furriatu a tanti banni. -

### **A San Giuseppe**

Sanciusippuzzu chi fustivu patri,  
Fustivu vergini comu la Matri  
Maria la rosa, Giuseppi lu gigghiu,  
Datini aiutu, riparu e cunsigghiu.

Sanciusippuzzu bon cunsigghiaturi,  
Fustivu patri di Nostru Signuri  
Sancioseppi bon curunàtu  
Quantu siti affurtunatu

E lu cori e l'arma mia  
A vui l'hau cunsignatu,  
Patriarca Mmaculatu,  
Patriarca Mmaculatu.

### **San Giuseppe Padre della Provvidenza**

Evviva Giuseppi  
Ch'è tuttu climenza,  
La tua pruvidenza  
Ognunu lu sa.

Giuseppi cci 'nzigna  
D'amari a so' figghiu,  
Nni dune cunsigghiu  
La guida nni da.

Viniti orfaneddi  
Nun cchiù nun chianciti  
Lu patri l'aviti  
Virìtilu è cca.

Vinìti, o mischini,  
O vui tribulati,  
Giuseppi chiamati  
'Nta l'avversità.

In vita cci assisti  
Cci assisti a la morti  
Patruni cchiù forti  
Nun ci nni sarà.

Sciughennu Giuseppi  
Pi nostru avvucatu  
Filici e biatu  
Ognunu sarà.

Di Gèsu e Maria  
Giuseppi dispenza  
La sua pruvidenza  
Cu summa bontà.

A vui picciriddi,  
Signuri vulùti  
Viniti, viniti  
Lu mastro è cca.

O Santu Patruni,  
Chi tuttu putiti  
Si pruvviditi  
'Nta li avversità

Si aviti scarsizzi  
Priàti cu firi  
Giuseppe pruvviri  
Alla puvirtà.

O Santu Patruni  
Si vui ci aiutati  
Saremu biati  
Pi' una ternità.

Evviva lu patri  
Di la pruvidenza  
Chi grazî dispenza  
Miraculi fa.

C'era poi la rnesse dei canti campagnoli con intonazione di carattere religioso. Quello delle processioni di penitenza con le quali s'invocava la pioggia:

L'acqua di 'ncelu  
Sazzìa la terra  
Inchi la fonti  
Di la pietà

Viva la misiricordia di Diu  
Viva la santa fidi.

o quell'altro per implorare la cessazione delle continue e dannose piogge:

Pirdunu, miu Diu,  
Pirdunu, pietà!  
Vinisti, o Figghiu,  
'Ncruci trafittu  
A lu cori pintutu  
Cci dasti l'aiutu;  
Dùnacci, o Figghiu,  
Aiutu pi' pietà.

Evviva la misiricordia di Diu,  
Evviva la santa Fidi.

Dunacci, o Patri, aiutu e assistenza  
Evviva la divina Pruvvidenza!

c'erano i canti della trebbiatura, della vendemmia e così via.

Mi par di sentire l'eco del canto di quel trebbiatore in mezzo all'aia, tra le spighe, col cappellone di paglia, la camicia aperta, al solleone, che spingeva la bestia:

E gira e gira, bedda Chianiòta,  
E cogghi ventu e cogghi sciàtu  
Evviva Gesù Sacramintatu

E quant'è beddu stu furmentu  
Evviva lu Santissimu Sacramentu

e l'animale, seguendone il ritmo, girava, voltava, accelerava o sostava.

Questo il canto che ci giungeva più frequente e più davvicino dalle piccole aie delle *fusci* e del *cozzu di furca*, ma nei feudi, nelle grosse masserie, dove venivano impiantate aie per due e anche tre bestie, il rituale era più complesso.

Cominciava con l'avviamento degli animali sulle spighe:

A bàttiri, a bàttiri  
Ciùnnili, ciùnnili 'sti gregni,  
Acchiànacci ddocu  
Ca poi currèmu,  
Talè, talè comu si spannu.

Oh, oh, oh...

A la turnata ti dugnu la nova,  
Cu passu svertu bàttili e riprova!

e per invertire il giro:

Vota, vota  
Comu 'na bedda chianiota.  
Ah! ah! vola, vola!

e dopo che le bestie hanno effettuato l'inversione, l'esultanza e l'invocazione di aiuto divino nella dura fatica:

Oh chi fu bedda 'sta gran vutàta  
Evviva Maria 'Mmaculata!  
Fanni n'autra, falla pi' mia  
Evviva, evviva la Virgini Maria.

Gesù chiamamu, Giuseppi e Maria  
L'Armi di lu Priatoriu



Sant'Anna e Santa Rusalìa,  
Chi pòzzanu aiutàri a tia e mia  
E tutta la nostra cumpagnia!

poi, a ogni successiva inversione, uno stimolo ad accelerare:

Oh, oh, oh... vola, vola!  
Sta' allerta a la vutàta!  
T'àiù a dari 'na bedda nova:  
Scinni a 'stu cantu, cantu  
Ca c'è l'Ancilu Santu.

Oh, oh, oh... vola, vola!  
Oh! Battèmulì  
Vola, vola ca 'nforza lu ventu  
Sia ringraziatu Gesù Sacramentu!

Chi nova è chista  
Ca vinni lu ventu  
E m'arrifrisca.

Oh, oh, oh.... vola, vola!

Acchiàna e scinni  
Veni lu ventu e vattinni!  
Gesù chiamamu, Giuseppi e Maria  
Ci pòzzanu aiutari a tia e mia  
E tutta la cumpagnia!

Le spighe pestate e ripestate col girare e rigirare delle bestie che seguono il ritmo ora lento, poi accelerato dei canti del contadino e le sue sollecitazioni, hanno già liberato il grano, ma occorre l'ultimo sforzo, quello conclusivo, perciò:

Acchiana e scinni  
Veni lu ventu e vattinni,  
Ma fa' l'urtimu firriùni  
Pi l'amuri di lu patruini!

## Canti d'Amore

Un giovane spasima per la donna amata, ne esalta le bellezze, le manifesta il suo vivo amore, scruta le sue intenzioni, l'assicura della sua fedeltà.

Pàmpina d'oru e pampina d'argentu  
E pàmpina d'amuri.  
Bedda, l'haiu cu tia l'opinioni  
Fusti 'mpastata di li me' mustùri  
Si' graziùsa e hai li modi boni.

'Nta lu to' pettu ci affaccia lu sulì  
'Nta sti masciddi du' pumidda boni  
Bedda, cu l'av'a pàtiri st'amuri  
A tia ti nesci l'arma a mia lu cori.

Vinni a cantari ad ariu scupertu  
Pi viriri quali fu lu nostru pattu  
Siddu dici di si cent'anni aspettu  
Siddu dici di no cassamu l'attu.

Nun ti curari si sugnu picciottu  
La me' parola è megghiu d'un cuntrattu  
Pigghia un cuteddu e spaccami lu pettu,  
Cca dintra trovirai lu to' ritrattu.

Amore segreto di una ragazza e sua apprensione per quello che potranno dire i vicini, quei vicini che un detto chiama "serpenti".

Mamma ca passa lu me' duci amuri,  
Mamma ca lu canusciu a lu cantari  
E ci prumisi un biancu muccaturi<sup>3</sup>  
D'oru e d'argentu l'haiu a raccamari  
E poi lu portu a lu sciumi a lavari  
Acqua currenti e sapuni d'amuri,  
E poi lu stennu all'occhìu di lu sulì

---

<sup>3</sup> Fazzoletto.

Ncapu 'na rosa pi' nun s'allurdiari.  
Pi li vicini nun pinzari a mali  
Poi lu cogghiu versu li du' uri<sup>4</sup>  
Ca li vicini mi ponnu sparrari.

Una variante, che ha per protagonista l'innamorato, è il seguente canto:

Affaccia, Rusinedda, di l'amuri  
Un pignu ti prumisi e t'ài a dari:  
Un cori 'mmenzu un biancu muccàturi,  
D'oru e d'argentu fici arraccamari.

L'arraccamàu mammuzza o lustru 'i lumi;  
A l'arba cu sapuni, pi lavari,  
Si lu purtàu a l'acqua di lu sciumi  
E lu stinniu a l'occhiu di lu sulì

Supra 'na rosa bianca ad asciucàri  
Luntanu di l'armali e di li muli,  
Chi passanu pi' un fallu allurdiari.

Affaccia, Rusinedda, a li du' uri  
'Nca li vicini pensanu a sparrari,  
Affàccia a la finestra di l'amuri.

Un innamorato vuol trovare rifugio e riposo nel seno della sua donna, certo di essere al riparo, al contrario dei nidi di tanti uccelli che corrono sempre gravi rischi.

La pitàrra<sup>5</sup> fa lu nidu a chianu nettu  
Suggettu a li serpi e li scursuna;  
La merra li fa 'nta lu ruvettu  
Suggettu a li mali puncigghiuna;  
La rìnina<sup>6</sup> lu fa ad àvutu tettu

---

<sup>4</sup> Due ore dopo l'Ave Maria o, come si diceva "due ore di notte", che venivano armunziate dall'orologio pubblico.

<sup>5</sup> *Pitàrra*, grosso uccello detto "gallina prataiola,,.

<sup>6</sup> *Rìnina*, rondinella.

Sugettu di lu ventu e la furtùra;  
La palumma lu fa sutta lu tettu  
Pi stari quatalati li picciuna  
Ed iu lu fazzu 'nta lu biancu pettu,  
'Nta li minnuzzi di la me' patruna.

Un innamorato vuole entrare in casa della donna amata dicendole che ve lo ha mandato sua madre, ma la ragazza non si fida e gli dice di tornare proprio quando ci sarà sua madre.

Haiu lu cori quantu 'na nucidda  
Vaiu circannu 'na picciotta bedda  
Nun mi curu siddu è picciridda,  
Ci fazzu lu mantuzzu e la faredda.

Quannu passu di dda e nun viu a idda  
Quantu mi pari scura dda vanedda.  
- Gràpimi, bedda, mi dissi to' mamma  
Ca quannu veni, tu ci po' spiari<sup>7</sup>. -

- Vui siti mariolu e mi ngannati,  
Quannu veni me' mamma ci viniti. -

Se quella ragazza è guardinga, quest'altra invece si rammarica che la madre è arrivata quando era sul punto d'intendersela col suo innamorato, al quale fa cenno con gli occhi di tornare quando sua madre non c'è, ma quando quello fa un'allusione sconveniente, essa si volta dall'altra parte come per dire che certe cose non si chiedono.

Vitti 'na bedda acchianata a 'na parma  
Cu li manozzi so' parmi cughìa,  
Nn'avia cugghiutu 'na falarata tanta  
E ancora 'nta lu pettu nni mittia.

Era dassutta e mi spinnava l'arma

---

<sup>7</sup> *Spiàri*, domandare, chiedere.

Dicennu: - Quannu scinni, armuzza mia –  
'Ntra 'stu stanti vinni la so' mamna  
E fari nun potti chiddu chi vulia.

Idda cu l'ucchiuzzi mi fici 'nzinga:  
“Tu ci ha viniri quannu 'n c'è me' mamma”  
Lu ci dissi: - Rusinedda, quannu si vinnigna? –  
E idda si vutàu di natra banna.

Un giovane aspira alla mano di una ragazza che appartiene a un rango più elevato e ciò rende arduo il conseguimento della sua aspirazione. È un canto allegorico perché alla ragazza non si deve neppure lontanamente accennare; alla fine però con la costanza, vince l'amore.

La vitti 'mpinta a un arvulu  
La ficu chi pinnia  
Di terra la viria  
Lu meli ci culava.

E io' l'amaru misiru  
L'ucchiuzzi ci appizzava  
Pirchì era troppu àuta

Tra tri ramuzzi torti.  
Sta ficu l'hiau a cogghiri  
A costu di la morti.

Ora su' cuntintissimu  
Vincivi la battaglia,  
La ficu è mia certissima  
Di li me' manu un sgaggia.

Manifestare direttamente i propri sentimenti amorosi a una ragazza era cosa impossibile; avvicinarla e parlarle a quattr'occhi da non pensarsi. Come farlo? Con la “serenata” e col canto, di notte, sotto la sua finestra.

Sutta li to' finestri  
Ci fu chiantatu 'u suli  
Chistu è lu primu amuri  
Chio io' fici cu tia.

Si tu dici di si  
Dimmi picchè,  
Lassa la to' mamma  
E veni cu mia.

La notti mentri dormu  
'Ntra ddu biancu lettu  
Veni un anciulettu  
E mi veni a rispighia.

Si tu dici di si, ecc.

Affaccia, o Nici amabili,  
E sentimi cantari,  
Cantu 'na sula aria  
Ca minn'e ghiri.

Si tu dici di si, ecc.

L'amici a mia m'aspettanu,  
Cca vinni cu primura,  
Nun pozzu stari cririmi  
Ca mi nn'è ghiri allura.

Si tu dici di si, ecc.

Sunnu sett'uri e menza  
Quasi è l'arburata,  
Di cca nun mi nni vaiu  
Si nun ti viu affacciata.

Si tu dici di si,

Sunnu setturi e menza  
Quasi ca sta agghiurnannu

L'ucchiuzzi m'allammicanu  
E moru di lu sonnu.

Si tu dici di si, ecc.

Affaccia, o Nici amabili,  
Cunsola l'arma mia  
Fammi 'na vota trasiri  
Dintra lu to' iardinu

Si tu dici di si, ecc.

Atturniatu d'arvuli  
Di rosi beddi e sciuri  
C'e un'acqua chi gustannusi  
Cunforta lu nostru amuri.

Si tu dici di si, ecc.

Attornu a la to' preula  
C'e 'na bedda funtana,  
La racinedda niura  
Tri voti marsigghiana.

Si tu dici di si, ecc.

Vacci e viri di cògghila  
E mi nni duni un sgangniddu  
Bedda, tu mi fa' mòriri,  
Io' sugnu picciriddu.

Si tu dici di si, ecc.

**Un altro canto da “serenata”:**

Sùsiti, sùsiti, amuri meu, sùsiti, sùsiti  
Di lu lettu d'amuri dunni riposi,  
Pi tia su' fatti li sunnuzza duci  
Pi mia su' fatti li mali riposi.

Rapiti sti finestri chi su chiusi  
Quantu sentu l'oduri di li rosi,  
Idda la mariòla mi rispusi:  
- L'oduri lu fazzu ieu e no li rosi. -

Idda cu li so' modi graziosi  
A mia mi cuntintau e beni mi vosi

Altri casi, altre situazioni, altre vicende amorose trovano riscontro nei canti del popolo con quella schiettezza, con quel sentimento e talvolta con quella spregiudicatezza che gli sono propri.

Consiglio a un giovane innamorato di sposare una donna per la sua bellezza e non per la dote, chè la bellezza vale più della ricchezza:

'Mmenzu lu mari c'è un pisci currenti  
Cu lu pigghia si pozza annigari;  
C'è un picciuttedu chi pati turmenti  
Dicennu ca si voli maritari.

Pigghiala bedda e pigghiala cu nenti  
Nun ti curari di robba e dinari,

La robba sinni va comu lu ventu  
E di la bedda ti nni po' priari;  
Veni la fera e nun ti la po' purtari  
Vidi li beddi e di la pena mori.

Messaggio di un innamorato alla donna amata per mezzo di una rondine:

Rininedda chi va' mari mari,  
Fermati quantu ti dicu du' paroli,  
Quantu ti scippu 'na pinna di l'ali  
Pi' fari 'na littra a lu me' amuri

Ci dici ca la mannu a salutari  
Ci dici ca nun si pigghia dispiaciri,  
S'è data ri Diu nun po' mancarci.



Spregindicato discorso all'innamorata di un giovane che parte per il servizio militare:

Mi partu pi' Palermu nicu nicu,  
Mi partu pi' ghiri a vèstimi surdatu  
Mi mettu sutta un peri d'allàmmicu<sup>8</sup>  
E fazzu la vita di lu nnamuratu;

Fimmini ci nn'è quantu li ficu  
L'ammasciaturi ci tennu a lu latu  
Chiddu chi v'àiù a diri vi lu dicu:  
Siddu mi curcu cu tia nun è piccatu.

Giovane avvinto dall'amore per tre sorelle, si sente incatenato e vuol liberarsi:

M'àiù purtatu marina, marina  
Pi' viriri si scuntrava gent'assai,  
Ncuntravi lu duca di Missina  
Avia 'na figghia e mi nni nnamurai.

Avia 'na vesta scarlata fina,  
Lu mastro fu io' chi la tagghiavi,  
Di li ritàgghi mi fici 'na catina  
Lu so' cori e lu meu lu 'ncantinavi

La nica mi li misi li catini  
E notti e ghiornu 'ncatinatu m'avi;  
C'è la grannuzza chi mi fa muriri  
La minzannedda chi mi fa spasimari.

Io' ci àiu dittu: - Scatìna, scatìna  
Ca l'omu 'ncatinatu nun po' stari.

Terminano così i canti raccolti molti anni fa dalla viva voce di alcune popolane; non è una raccolta completa, nè

---

<sup>8</sup> *Allàmmiccu* significa "gocciola" e, in senso figurato, afflizione d'animo.

molto nutrita: quanto basta per farci conoscere i sentimenti del popolo e a darci il modello dei costumi di un tempo tramontato. Ci sarebbero da aggiungere i detti, i proverbi, le sentenze, i quali peraltro sono comuni a tutti i paesi. Diamo solo alcuni esempi di sentenze se non proprio originali almeno molto significative.

Amici – nimici  
Parenti – sirpenti  
Cuscìni – assassini  
Cumpari - iccàtili a mari  
Finanza - Diu nni scanza.

Nuddu ti pigghia  
Si nun ti rassumigghia.

Quattr'uri dormi lu viddanu  
Se' uri lu mastro

Ottu lu galantomu  
E dudici lu porcu.

A lu massaru non ci manca travagghiu  
A lu lagnusu non ci mancanu caluni.

Cappeddu<sup>9</sup> e malu passu  
Parrani beni e stacci arrassu.

A lu pruvàtu nun stari a pruvari  
Ca cchiu lu provi, cchiu tintu ti trovi.

Cu avi pitittu mancia senza cumpanaggiu  
Cu avi sonnu dormi senza chiumazzu.

Diu nni scanza di malu vicinu  
Mmiria canìma<sup>10</sup> e tistimunianza

---

<sup>9</sup> *Cappeddu*, nel senso di persone che portano il cappello e una volta il cappello lo portavano pochi, le persone di rango elevato e a esse si riferisce il detto. (3) Riferito a persone che ne hanno il titolo.

D'omu d'abbèni.

Cavaddi, cavaleri<sup>11</sup> e calabrisi  
Su' chiddi chi cunzumanu li casi.

Non possiamo chiudere l'argomento senza ricordare una vecchia popolana analfabeta - Pasqua Brancato (1859-1931) - che mi recitò tutto un componimento poetico di 260 versi su argomento religioso. Dopo aver trascritto i molti versi che mi dettava pensai con meraviglia come mai essa, analfabeta, avesse potuto impararli a memoria e questa meraviglia manifestai alla buona popolana.

Mi spiegò che da ragazza aveva imparato il lungo canto da una vecchia analfabeta come lei, la quale vecchia, con santa pazienza, le recitava la poesia e gliela faceva ripetere verso per verso e dopo quattro mesi di paziente fatica, arrivò a impararla così bene, da poterla ripetere esattamente dopo tanti e tanti anni. Esclamai allora e ancor meglio esclamo oggi: - Quanta pazienza e quanto amore per la religione nelle nostre vecchie popolane! -.

E poichè siamo in tema di poesia e di canti è opportuno accennare a un poeta nostrano della categoria dei cosiddetti "poeti zappatori", di quei poeti che - come scrisse Benedetto Rubino - non sanno leggere correttamente un libro, nè scrivere un verso; di poeti che più delle battaglie di tavolino conoscono quelle della zappa.

Si chiamava Nicolò Leone, in gergo *Cola Liuni*, (1845-1921), analfabeta e guardia campestre.

La ricordo: io ragazzo ed egli di età già avanzata; girava per la campagna con il dietrocarica in spalla; il berretto da guardia un po' sulle ventitrè e la tromba a tracolla. Quando capitava in un nostro poderetto, si metteva a sedere sotto un albero e narrava, con aria

---

<sup>10</sup> *Canìmi* si dice il puzzo di cani sudici, *mmìria canima* vuol dire perciò *puzzolente invidia*.

<sup>11</sup> Riferito a persone che ne hanno il titolo.

spavalda, episodi della sua vita, motteggiava, era sempre di umore faceto.

Cantava in versi, con untarte meravigliosa per la sua spontaneità, avvenimenti che gli erano capitati nelle campagne dov'era sempre vissuto, avvenimenti della guerra italo-turca; dava in versi acute risposte e poi recitava un canto dedicato a se stesso, canto che ricordava le sue imprese rischiose e terminava con il verso:

Liuni, Liuni e nun è cori cchiù di liuni!

che era il rimpianto di quei tempi, l'amara constatazione di vedersi vecchio.

Poveri versi gettati al vento! tutti ammiravano la sua vena poetica, ma nessuno pensò di raccogliarli.

Solo pochi sono riuscito a salvarne, quelli dedicati a un avvenimento delinquenziale: l'assalto di briganti ad una "massaria" e la strenua e vittoriosa difesa che egli ne fece; riportiamoli:

Li sirici di marzu cci fu dda siritina  
Quattru briganti vinniru a mettiri la ruina,  
E quattru armati ch'eranu vigurusi  
Si misiru a sparàri pi essiri fitusi.  
Iu subito l'haiu puntatu e: "Nun v'arriminàti  
Ca siddu iti avanti la vita cci appizzati".

C'era un picciriddu chi si misi a trimari  
Dicennu: - Ahime! stasira com'haiu a fari. –  
Mi mettu e trasu dintra e chiuiu lu purtuni  
Mi mettu frunt'indetru e poi a tiraturi<sup>12</sup>  
Trasèru poi li vacchi, li voi e li jmenti  
Ristaru fora dui senza sapiri nenti.  
Si misiru a grirari: - Pezzu ri cascittuni,  
Li voi t'ammazzu, diccillu a lu to' patruni<sup>13</sup>. -

---

<sup>12</sup> *Tiraturi*, feritoia: le case di campagna in quei tempi di calamitoso brigantaggio, ne erano tutte fornite.

<sup>13</sup> Sull'argomento vedi il mio scritto *Poeti zoppatori in Sicilia*, in "Tutto", anno IV, n. 2, Roma, 8 gennaio 1922.

## **La leggenda di Marabito**

### **La montagna**

Chi da Mezzojuso si reca nel vicino comune di Campofelice di Fitalia, fino a ieri frazione del nostro, arrivato a quasi metà strada, in quel punto che la toponomastica popolare designa ancora col nome di "Casa di Scaccia", vede alla sua destra, maestosa e imponente, una montagna: è Maràbito.

Alta un centinaio di metri (sul livello del mare m. 1198), ha la cima a forma di tronco di cono e mentre dalla parte di ponente corre a declivio per circa 500 metri, a levante cede ripida a picco.

Una piccola gola la divide dall'altro monte Pizzo di Case.

Maràbito, bella per la sua conformazione e la sua giacitura, bellissima per il panorama che di lassù si ammira, è meta continua di escursioni e gite.

Ma un'altra cosa, oltre alla bellezza che le è data dalla natura, rende celebre Maràbito: la leggenda che la fantasia del popolo ha intessuto intorno ad essa.

### **La leggenda**

Maràbito infatti - secondo la leggenda - internamente è vuota e tutta d'oro: oro le pietre, oro le pareti, oro il tetto e il suolo di quegli immensi androni.

In quegli antri ricchissimi è la dimora e il ritrovo di tutti gli spiriti, di tutte le streghe, delle megere, dei vampiri, delle anime dannate che si radunano in tregenda, sotto la presidenza del demonio, per discutere e decidere i malanni che devono apportare a noi miseri mortali.

Tutti i tesori che vi sono nascosti sono incantati; i demoni e gli spiriti ne hanno la custodia ed essi stanno a guardia della grotta; permettono l'accesso a chi volesse

avventurarsi la dentro, ma impediscono l'uscita a chi, per caso, si permettesse di asportare la minima briciola di quelle cose preziose; tutto nell'interno della montagna è di esclusiva proprietà del demonio.

Alle caverne che custodiscono tanti tesori si accede attraverso una grotta che si apre quasi al centro della montagna ed è chiamata "*grutta di l'arèddira*" per una pianta di edera che si abbarbica attorno all'imboccatura e quasi la nasconde; grotta che si raggiunge non senza difficoltà attraverso un ripido e impraticabile sentiero.

Un'altra entrata più in basso e più piccola prende nome di *grotta del cristallo*, probabilmente per quei grossi cristalli di purissimo quarzo che si trovano tra le fenditure delle rocce, detti perciò cristalli di rocca e la montagna è di natura rocciosa.

Si sa che le ricchezze allettano, specie quelle che si possono acquistare a buon mercato, nulla di strano perciò se tentativi sono stati fatti per impossessarsi, almeno in parte, dei tesori di Marabito, ma sempre invano.

Tuttavia qualcuno ne ha beneficiato, ma solo perchè favorito dalla fortuna che ha saputo afferrare al momento giusto e senza titubanze.

È stata tentata anche la rottura dell'incantesimo, che avrebbe tolto dal potere del demonio quegli'immensi tesori mettendoli alla portata di tutti, ma neppure questo, e solo per poco, è riuscito.

In definitiva però è meglio che sia andata così, che il crollo della montagna conseguente alla rottura dell'incantesimo avrebbe arrecato danni forse più gravi in confronto ai tesori che si sarebbero acquistati. Su questi diversi aspetti della situazione si articolano le leggende intorno alla favolosa ricchezza di Marabito e le vedremo.

### **Il pastore...**

Pascolavano un giorno, nei pressi di Maràbito, un branco di pecore e il pastore che le custodiva, cercandone una che si era smarrita, venne a trovarsi all'imboccatura

della grotta che immette nelle caverne della montagna. Vi penetrò col suo cane e internandosi in esse restò allucinato alla vista di tanto oro. Pensò d'impadronirsene e ne riempì tutte le tasche, ma quando si accinse a uscire rimase, a un tratto, immerso in un buio profondo. Tentò di guadagnare l'uscita brancolando nel buio, ma non vi riuscì. Sentiva un crocchiar di catene, un martellar forte forte, un vocio lontano, senza vedere nessuno: erano gli spiriti. Ebbe tanta paura e riversò tutto l'oro, ma la luce non spuntava.

Una sola moneta era rimasta impigliata nella piegatura dei pantaloni e quando, palpandosi accuratamente, trovò anche quella e la buttò via, ricomparve la luce e poté intravedere l'uscita.

### **... e il cane**

Non sapeva rassegnarsi a lasciare tant'oro, voleva portarne fuori almeno un esemplare solo per vedere come era fatto. Ebbe un'idea: rammollì con la saliva un pò di mollica, v'impastò un pezzo d'oro e la diede in pasto al cane. Uscì all'aperto e rimase in attesa dell'animale. Aspettò a lungo, lo chiamò col consueto fischio, ma invano, sentiva solo i suoi latrati. Lo vice spuntare il giorno dopo quando, per la lunga digestione, aveva depositato quel cibo malaugurato.

Pastore e cane si ammalarono gravemente: il primo ebbe salva la vita perchè ricorse all'ausilio della miracolosa Madonna di Tagliavia, il secondo morì.

### **Non tutto l'oro è degli spiriti**

Tutto l'oro non si trova solo dentro la montagna, nelle sue caverne; ce n'è anche al di fuori, nelle adiacenze, ma nascosto. Questo, se si riuscisse a trovarlo, può essere asportato liberamente, perchè gli spiriti maligni,

condannati a vivere lontani dalla luce, non possono esercitare il loro potere sulla roba che è rischiarata dal sole. Ma nessuno sa precisamente dove si trovi e per trovarlo e impadronirsene bisogna essere aiutati dalla fortuna, che non a tutti è propizia.

La Dea Bendata manifesta il suo favore in modo assai semplice: quando, dopo avere scavato e trovato l'oro, rimane intatto, la fortuna è propizia e il favorito può impadronirsene; quando questo favore manca l'oro venuto alla luce si tramuta subito in foglie secche e chi era in vista di una immensa ricchezza rimane a bocca asciutta.

### **Un cacciatore fortunato**

Si narra che un fortunato vi fu: un ardito cacciatore che soleva scorrere, con grande destrezza, i pericolosi dirupi della montagna, col fucile spianato in cerca di selvaggina. Un bel giorno, mentre se ne stava a riposare all'ombra di un grande masso, si accorse che il cane si affaticava con le zampe a scavare la terra in mezzo a due grosse pietre come se sentisse l'usta di qualche animale.

Il cacciatore accorse con la speranza di selvaggina, trovò invece una lastra di forma strana, incastrata in quel punto che pareva messa apposta. Capì che sotto si nascondeva il tesoro.

Faticò a lungo per rimuovere la pietra, stentò, sudò, si aiutò con la canna del fucile che arrivò a spezzarsi, ma vi riuscì: poté impadronirsi dell'oro che venne alla luce e se ne tornò a casa smisuratamente ricco!

### **Saper afferrare la fortuna**

La fortuna bisogna saperla afferrare anche quando si presenta in modo misterioso e terribile e non lasciarla, per nessun motivo, sfuggire.



Per quanto riguarda i tesori di Maràbito si deve sapere che ogni sette anni, in quella contrada, c'è un giorno di fiera, ma non si conosce la data precisa, nè l'ora in cui si svolge. Chi per caso capita in quei pressi proprio nel giorno e nell'ora della fiera, arricchisce indubbiamente.

Capitò un bel mattino di maggio a un contadinello che si recava a Marosa per raggiungere il padre.

Albeggiava appena quando il giovanotto, salendo la falda di *Cozzu di Lepri* vide ombre guizzanti di qua di là, udì canti e suoni meravigliosi.

Attraversò di corsa la goletta di Pizzo di Case e s'avviava per la discesa e i canti continuavano. A un tratto gli si parò dinanzi una grossa e maestosa vitella, con le corna alte, le narici aperte, gli occhi tutto fuoco e lo sguardo fisso verso di lui, mugghiando terribilmente.

Il contadinello restò terrorizzato, corse disperatamente, invocò aiuto a squarciagola; il padre, che non era lontano, accorse e lo trovò svenuto, con la bava schiumosa che gli usciva dalle labbra e sudava freddo; riuscì a rianimarlo col suo alito e le sue carezze. Quando il giovanotto aprì gli occhi li fissò in un punto verso il quale rivolse lo sguardo anche il padre: la vitella era piantata ancora là come una statua.

Il padre, uomo di grande esperienza, capì ch'era scoccata l'ora della sua fortuna. Si avvicinò all'animale, si fece il segno di croce e una croce segnò sulla fronte della bestia, che si tramutò in tant'oro. Padre e figlio se lo caricarono sulle spalle e tornarono a casa ricchi.

Uguale fortuna si presentò un bel mattino di novembre a un contadino di Campofelice, ma se la lasciò sfuggire. Arava tranquillamente il poveretto e si affaticava a spingere i buoi perché il terreno era duro; ad un certo punto sentì il vomere affondare nella terra, come in sabbia morbidissima, ma quando provò a rovesciare il solco trovò forte resistenza.

Pungolò gli animali, li spinse con la voce, e dopo sforzi inauditi il vomero si sollevò; le zolle in superficie cominciarono a rotolare da un lato e dall'altro e nel solco profondo spuntarono cose lucenti e tintinnanti: era tutto oro. Il contadino rimase estatico a contemplare; gli animali

a quel luccichio e a quel tintinnio imbizzarrirono e si diedero a correre trascinando a sconquasso aratro e giogo. Il contadino rincorse gli animali e li raggiunse, ma quando tornò nel punto del lavoro l'oro non c'era più. Non aveva saputo afferrare, al momento giusto, la sua fortuna!

### **Rompere l'incantesimo**

L'incantesimo di tanti tesori nascosti nella montagna può essere spezzato, ma bisogna conoscerne il segreto e, pur conoscendolo, l'impresa rimane sempre ardua.

Uno solo conosceva, in tempi andati, la formula per sciogliere l'incantesimo: un misterioso Padre Gioacchino, o meglio, in dialetto, *Patri Jachinu*, che la leggenda non sa se definire santo o indemoniato e ci tramanda la sua figura di uomo dalla statura gigantesca, dall'aspetto maestoso, il viso aperto e sereno adorno di una lunga barba bianca, la fronte spaziosa, lo sguardo acuto e penetrante rivelatore di una grande forza d'animo.

Questo misterioso frate, che la leggenda dice capitato nel Monastero di San Basilio, un bel giorno decise di accingersi allo scioglimento dell'incantesimo di Marabito e chiamò a collaborare con lui quattro giovani del nostro paese, coraggiosi e pronti a ogni ardimento.

Essi, in vista della ricchezza infallibilmente assicurata dal frate, accettarono.

Il mattino dopo, un'ora prima di far l'aurora, furono al convento dietro la porta della cella del frate e lo avvertirono che erano belli e pronti all'impresa.

Egli, alzatosi dal letto e fatto capolino col cuffietto bianco in testa, disse loro di andare avanti che li avrebbe raggiunti e stabili come punto di convegno il masso più vicino alla sorgente che c'è alle falde della montagna.

Senza replicare i quattro si avviarono alla volta di Marabutti e vi arrivarono percorrendo tutte le scorciatoie, perché praticissimi di quelle contrade, ma quale non fu la loro meraviglia quando, arrivati al masso stabilito come punto di convegno, vi trovarono seduto il frate che li

aspettava e, col suo aspetto sempre serio, cominciò a lagnarsi perché lo avevano lasciato lì ad aspettare per tanto tempo! Essi, coscienti di non essersi attardati per la strada e di aver percorso la via più breve, non seppero rispondere. Il frate, accortosi che i quattro lo guardavano stralunati, fece cenno di seguirlo e si diresse verso la montagna dove si fermò davanti la piccola *grotta del cristallo*. Assunse allora un atteggiamento strano, cominciò a tracciare segni incomprensibili e quando si accertò che i compagni stavano lì fermi, se li strinse attorno, li toccò misteriosamente sulla spalla e allora quelli sentirono la vista offuscarsi, il terreno venir meno sotto i piedi, il corpo divenir leggero e, come per incanto, cominciarono lentamente a salire su, su come fu scellini di paglia.

Essi non poterono rendersi conto di quanto durasse quella ascensione fantastica, ma a un tratto sentirono di nuovo il terreno solido sotto i piedi, le loro palpebre divennero leggere e, aperti gli occhi, come svegliandosi da un sonno lungo e profondo, malgrado la fitta oscurità, poterono convincersi che erano in un antro della grotta misteriosa e poterono palpare il frate che se ne stava in mezzo a loro. Intuirono che già si avvicinava il momento della terribile cerimonia e, confortati dalla speranza che fra qualche momento sarebbero diventati ricchissimi, deliberarono di tenersi saldi a ogni evento.

Il frate aveva portato con se un fardello dal quale tolse e indossò una tunica nera intersecata da croci rosse come il fuoco, adattò un cappello tricuspide dal quale lateralmente uscivano due corna; con la mano sinistra sorreggeva un libriccino tutto sudicio e con l'altra teneva una verga cabalistica e diede principio alla tremenda cerimonia. Appena ebbe descritto un cerchio in mezzo all'androne vennero fuori dal vuoto, come all'aprirsi improvviso di una bocca di vulcano, delle fiamme grandiose e, attorno ad esse, si videro, impassibili, uno stuolo di fantasmi bianchi che a mano a mano si allungavano fino a diventar come giganti per rimpicciolirsi e sparire nelle viscere della terra.

A un tratto la caverna ritornò in una fitta oscurità e allora si cominciò a sentire un rombo sordo come di tuono, la montagna tremò tutta, le pareti si spalancarono terribilmente e da quelle larghe e profonde spaccature guizzarono fulmini e saette che si rovesciarono rovinosamente come tante lingue di fuoco minaccianti d'invadere tutto lo spazio.

Il frate, intanto, raccapricciato da quegli orribili avvenimenti, saltava di qua e di là, leggeva parole misteriose e, resistendo a tutto con la verga fatata, scongiurava e superava la forza potente e misteriosa di quegli spiriti terribilmente scatenati, non tralasciando di animare con la voce i compagni, che cominciavano a dar segni di barcollar dalla paura.

La faccenda pareva volger bene, che i quattro giovani, dopo il primo momentaneo spavento, rinfrancati d'un tratto, si diedero coraggiosamente a mandar altissimi urli e bestemmie contro gli spiriti, volendo con ciò significare che avrebbero affrontato impavidi il terribile contrasto.

Padre Jachino, soddisfatto del loro comportamento sorrise compiaciuto e, abbracciati, raccomandò loro, con le lacrime agli occhi, di tener costante, ancora per poco, quel coraggio da leoni, perché il momento decisivo si appressava e tremendi, ma pochi, sarebbero stati gli avvenimenti che avrebbero preceduto la rottura fatale dell'incantesimo.

Le brevi e decise parole del frate valsero a risvegliare potentemente nell'animo dei quattro giovani la cupidigia dell'oro e il sogno della imminente felicità.

Unanimi rassicurarono il frate, quand'ecco d'improvviso una scossa straordinaria li fece traballare, la montagna parve capovolgarsi, la caverna si aprì da tutti i lati con fracasso terribile, vomitando fiamme di fuoco; si udì uno scricchiolio di pesanti catene, ruggiti raccapriccianti come di bestie feroci, mentre una turba di spiriti infernali guizzanti fuoco precipitò rumorosamente da tutte le fessure, menando colpi all'impazzata con mazze fiammeggianti.

Il frate imperterrito affrontava quella lotta sovrumana senza smentire la sua fierezza, ma si accorgeva che i

mezzi per rompere l'incantesimo stavano per esaurirsi e intanto, contrariamente alle previsioni, gli spiriti continuavano la lotta con maggiore veemenza.

Intuì che qualcosa di fatale era avvenuto. Girò gli occhi con rapidità fulminea e d'un tratto impallidì, il libro e la verga gli caddero dalle mani e rimase lì inchiodato con le braccia penzoloni, la bocca aperta, gli occhi sbarrati, come colpito da inattesa sciagura: i quattro compagni giacevano a terra, pallidi, tramortiti dallo spavento, inerti. Cadeva così la speranza di rompere l'incantesimo e dovette desistere. A nessuno è dato sapere quanto sia durata quella scena, né cosa abbia fatto il frate dopo quel doloroso disinganno. I quattro hanno solo raccontato che, quando cominciarono a riprendere coscienza, credettero di risvegliarsi da un lungo e profondo letargo, sentirono il corpo pesto e malconcio, aprirono a mala pena gli occhi e capirono di trovarsi in aperta campagna, videro, a guisa di fantasma, il viso torbido del frate che li guardava biecamente, poi, tentennando il capo in segno di commiserazione senza profferir parola, andò via veloce come un fulmine.

Essi, pur sotto quel terribile incubo, riuscirono a sorreggersi sui gomiti e lo videro sparire, come una visione lontana, tra i frondosi alberi del bosco. Il frate ritornò poi al convento ed egli che conosceva il giorno e l'ora del suo trapasso, non volle lasciar deluse tutte le speranze portando il segreto con sé nella tomba. Sapendo imminente quell'ora chiamò uno della comitiva dei quattro, il più coraggioso, e gli confidò il segreto che egli solo conosceva; gli consegnò inoltre, deposito prezioso, un suggello di Salomone e una carta cabalistica.

Morto il frate, il giovane si accinse all'opera; cercò e trovò nei pressi della montagna una grossa lastra di pietra (*balatùni*) con tracce d'oro, proprio come il frate gliel'aveva descritta, vi pose sopra il foglio cabalistico e il suggello di Salomone e cominciò a scavare. L'incantesimo sarebbe stato finalmente rotto se nel più bello dell'opera la sua mula, che era lì presso, non avesse cominciato a sferrare calci col pericolo di colpirlo. Dovette perciò sospendere

l'impresa per calmare la bestia e vi riuscì, ma nel frattempo l'oro si trasformò in foglie secche.

Nuova, amara delusione: non c'era più nulla da fare; la fortuna non gli era stata propizia!

Caduta quest'ultima speranza i tesori di Maràbito sono rimasti là, nelle viscere della montagna incantata.

Ma non è tutto male quello che è male.

Vuole la leggenda che cadendo la montagna tutti i tesori in essa nascosti sarebbero diventati, sì, di dominio pubblico, ma nel crollo avrebbe trascinato i sette paesi che si ammirano dalla sua sommità: Godrano, Cefalà Diana, Villafrati, Baucina, Caccamo, Vicari e Campofelice di Fitalia.

Mezzojuso dalla cima della montagna non si vede e sarebbe rimasto salvo, ma non bisogna essere egoisti...

### **Tentativi di esplorazione**

Questa la leggenda da altri narrata con diversità di particolari, ma con episodi sostanzialmente identici<sup>14</sup>.

Il più se ne sono interessati dall'aspetto folcloristico e per quanto concerne l'esistenza degli immensi tesori li hanno attribuiti a quelli che i saraceni "dovettero lasciare nascosti quando fuggirono in gruppi scomposti a mani vuote e con le vesti a brandelli dopo la tragica fine del loro condottiero, l'emiro Abu-Al-Kasen".

Esplorazioni delle caverne di Maràbito ne sono state tentate, ma più per diletto e per curiosità che per fini scientifici e sempre con mezzi inadeguati, talchè nessun risultato apprezzabile ne è conseguito.

---

<sup>14</sup> Salvatore Raccuglia, *Leggende plutoniche in Sicilia*, I. *I tesori di Marabito*, in "Archivio per lo studio delle tradizioni popolari", Anno 1910, Vol. XIX, p. 221; Domemico Annino, *Interessi siciliani: Petrolio, rame, argento, oro in Sicilia*, in "Giornale di Sicilia", n. 187, Palermo, 7-8 agosto 1925; Ignazio Gattuso, *Maràbito - Verità e leggenda*, in "La Siciliana", Rivista mensile illustrata di storia, archeologia, folklore e araldica, Siracusa, n. 2, febbraio 1929; Giuseppe Foti, *Leggende in Sicilia - I tesori di Marabito*, Palermo, Casa Editrice Domenico Testini, 1937, p. 63; Clelia Rosati, *La Grotta dell'edera - Leggende siciliane*, Illustrazioni di M. Poggi, Genova-Roma, Damos, 1952.

La più importante fu quella eseguita intorno al 1925 da Domenico Annino che ne diede notizia sul “Giornale di Sicilia”<sup>15</sup> con l'affascinante titolo: “Petrolio, rame, argento, oro in Sicilia”.

L'Annino fece anzitutto delle esplorazioni in superficie nei pressi della montagna e trovò “una buona quantità di scisto bituminoso”, si accorse che “il terreno era formato di scisto argilloso macchiato di nero”, nel materiale scavato trovò il “calamitos”, fossile dell'età carbonifera e notò “immense manifestazioni di ossidi di rame, esistenti per una grande estensione”.

Poichè aveva appreso “da un vecchio professore” (Felice Cuccia) che entrando nella grotta si trova “un'ampia caverna con due buchi: uno comunicante con altre due caverne, l'altro, per mezzo di una piccola galleria, comunicante con un pozzo”, pervenne alla

---

<sup>15</sup> Salvatore Raccuglia, nella dedica del suo lavoro *Sull'origine di Mezzojuso* “agli amici carissimi i proff. Mimì Di Pietra e Felice Cuccia, ricorda “le frequenti ascensioni del Marabito e di Pizzo di Casi, la pericolosa esplorazione della grotta dell'Edera”. Parlando di questa grotta lo stesso Raccuglia nello scritto su *I tesori di Marabito*, che pubblicò nel 1910 nell'Archivio per lo studio delle tradizioni popolari del Pitrè, dice che essa “non è, in fondo, che una grande cripta, come quelle che si riscontrano in tutte le formazioni calcaree, ma che però si prolunga verso il basso per via di un condotto ripidissimo che, *quando noi l'esplorammo*, non ci fu dato di vedere dove vada a terminare, per mancanza di tutti gli attrezzi necessari per scendere lungo quella china sdruciolevole”. Sono, press'a poco, le stesse informazioni che nel 1925 il “vecchio professore”, darà a Domenico Annino e in quell'anno Felice Cuccia, che era nato nel 1861, aveva sessantaquattro anni e poteva considerarsi un vecchio professore. Il Raccuglia, coetaneo del Cuccia (era nato in Villafrati il 26 gennaio 1861), nella dedica ricorda che tentarono l'esplorazione “quando ancora non avevamo venti anni”, perciò dovette aver luogo intorno al 1880. Quando l'Annino, nel 192/5, scrisse che “la piccola galleria - di cui gli ha parlato il vecchio professore - *dopo cinquant'anni*, per le continue incrostazioni di carbonato di calcio era diventata un buco dal quale passammo a stento” fece un calcolo approssimativo degli anni trascorsi, che non erano proprio cinquanta, ma comunque già tanti e bastevoli perchè le incrostazioni avessero ridotto a un buco quel vano che i precedenti esploratori avevano attraversato agevolmente. Sono trascorsi altri quarantacinque anni e le incrostazioni devono aver ostruito del tutto quel buco, perchè ho notizia che gli speleologi del Club Alpino Italiano hanno ragginnto qualche anno fa la grotta e non hanno trovato in essa alcun andito che immetta nelle gallerie, le quali, non c'è dubbio, esistono.

conclusione che la grotta, in tempi remoti, dev'essere stata una miniera e decise di esplorarla.

L'Annino ebbe a provare le difficoltà e i pericoli dell'ascesa per raggiungere la grotta, non meno che quelli della sua esplorazione, così da lui descritta: “Solo cinque dei facenti parte della comitiva arrivammo al luogo destinato (l'ingresso della grotta). A mezzo di corde ci facemmo porgere le lampade, un piccone e altre corde e c'introducemmo nella grotta. Le tre caverne corrispondevano esattamente alla descrizione fattane dal vecchio professore; ritornati alla prima cercammo il pozzo. La piccola galleria conducente ad esso, dopo cinquant'anni, per le continue incrostazioni di carbonato di calcio era divenuta un buco dal quale passammo a stento. Scesi in fondo al pozzo a circa metri dieci di profondità e alla base di esso e seguì un piano inclinato anch'esso di metri dieci di lunghezza. In fondo al piano inclinato notai che vi era un altro pozzo di circa dieci metri di profondità ed a questo si seguiva un piano inclinato come il primo. Alla base di questo altro pozzo ed un piano inclinato ancora e quasi sempre delle stesse dimensioni. Alla base di questa caverna in piano inclinato, si presentò innanzi al nostro sguardo uno spettacolo magnifico; una immensità di stalattite e stalagmite di carbonato di calcio, in parte cristallino e in parte fluido, di colorito bianco, che formavano quanto di più fantastico si possa immaginare. Un grande blocco staccato dal tetto, aveva coperto in parte un altro pozzo sotterraneo. Dopo essermi accertato della profondità di esso vi scesi e notai che la sua conformazione era la stessa dei precedenti, con la sola differenza che invece d'essere seguito da un piano inclinato era seguito, dopo una piazzuola, da un altro pozzo. Notai ancora che dovevano continuare una serie di pozzi e piani inclinati per il fatto che lasciatovi cadere un masso, lo sentii rotolare con fracasso e nell'allontanarsi il rumore prodotto da esso si affievoliva sempre più ed invano attesi l'urto d'arrivo. Intanto i compagni cominciarono ad impazientirsi, e col pretesto che la luce veniva a mancare, mi indussero a tornare indietro”.



La conformazione dell'interno della montagna, con i suoi pozzi e i piani inclinati, lo confermarono nella convinzione che si trattava realmente di un'antica miniera; l'aver trovato, negli scavi fatti eseguire, oltre gli scisti bituminosi, del carbon fossile (litantrace) e "metallo di rame argentifero, che, analizzato, pare contenga delle particelle d'oro" gli fecero dare l'annuncio dell'esistenza, nella Montagna di Maràbito, di una ricchezza vera e reale, a portata di mano, solo che si fosse saputa sfruttare.

L'Annino concluse con un appello "Il Governo pensi a fare esplorare le innumerevoli grotte esistenti in Sicilia, che, mentre per mezzo della tradizione conosciamo come grotte incantate, potrebbero essere di guida per portarci alla scoperta di ricchi minerali".

Sono passati tanti anni, gli episodi leggendari da noi narrati vanno dimenticandosi e i tesori di Maràbito restano incantati!