



La Trottola nei tempi in cui si riteneva che il divertimento fosse un lusso

di Pasquale Lentini (continua)

C'erano due compagni a dovuta distanza. Essi reggevano prima con i due indici uncinati il passaggio del gomitolino, poi passavano ad attorcigliare i due estremi nei versi opposti. Talvolta, per fare prima, si tentava la slittata sulla parte alta del ginocchio. Ma questo ripiego quasi sempre finiva male, perché i fili sfuggivano dalle mani e costringevano a riprendere daccapo l'attorcigliamento.

Ovviamente, la migliore cordicella, quella più adatta, era quest'ultima, perché non aveva mai il nodo in punta per l'accordo dei due lembi, era morbida e permetteva un'ideale aderenza sul legno. Non doveva essere più lunga dell'altezza di un giocatore, misurando fra la destra del suo braccio portato in elevazione e la punta della sua scarpa. Sulla parte superiore della funicella si opponeva un chiodo, una grossa rondella o una bulletta di rame oppure una rosetta di cuoio.

A volte si faceva una buona rilevatura mediante più ripieghi e diversi annodamenti. La denominazione corrente per questa parte terminale era "la ricchietta". Molti ragazzi non riuscivano a farsi una cordina tutta propria e giocavano chiedendola in prestito al compagno più caro. Gli spezzoni di spago non sempre davano la necessaria velocità alla trottola. Qualcuno più furbo tentava di bagnare la funicella, con la saliva o con l'acqua, per ottenere maggior vorticosità con l'adesione meno scivolosa.

Per far girare "lu ch'ruch'l" occorreva prima insalivare gli ultimi due o tre centimetri della cordicella e poi passare all'avvolgimento, veloce, stretto, sicuro.

Quest'atto era la prima dimostrazione, nel gruppo, di una venerata capacità. Infine si tirava. E anche questa volta venivano fuori tre differenti esecuzioni. "A sopamèn", cioè "da sopra", quando la mano del giocatore si sollevava energicamente e spingeva dietro il balocco, stringendolo nell'arco del pollice e dell'indice, ma con la punta in alto.

"A l'assòtt", o "sottamèn", come dire "sottomano", quando lo si lanciava in avanti con il ferro in basso, partendo da un livello di una trentina di centimetri dal piano di gioco. Questa volta bisognava pure tirare lo spago con veemenza.

"A la tarantin", come detto "alla maniera tarantina", una maniera sbruffona e minacciosa, quando la trottola si sosteneva con lo sperone appoggiato sul dentro della falange del pollice e la corona era spinta da quella dell'indice. Si lanciava con pari forza come le altre, specialmente del modo del "sopamèn".

Chi tirava "a la tarantin", e "a l'assòp", lanciava il proprio pezzo direttamente su quello dell'avversario.

Naturalmente si preferiva un piano di gioco terroso e senza germogliature. I ragazzi che riuscivano "a sottamèn" andavano a far girare la loro trottola ad almeno tre passi di distanza da quelli dell'altro giocatore.

Il non rispetto di questa regola dava luogo a litigi e talvolta a scazzottate. L'università del gioco, a Mottola, era individuabile, nei tempi antichi, in due posti: presso l'extramurale di **Largo Materdomini**, allora detto "Lu spaccatùr" per riferirsi ad un tratto della vecchia recinzione muraria della cittadina fortificata dove le mura si vedevano interrotte da una larga fenditura da poter permettere, abbreviando il percorso e in maniera comoda, l'uscita fuori l'abitato senza passare dalle porte, e dietro la **Torre dell'Orologio**, in un'area libera chiamata "Lu recint", "Il recinto", per avere come linea perimetrale un pezzo di muro. Ma si può dire che in ogni strada, in ogni slargo, in ogni rione si vedevano ragazzi cimentarsi nei vari giochi della trottola. Era il passatempo più comune. In quanti modi ci si poteva divertire con questo balocco?

I più usuali giunchi erano cinque: *a li pezzugn'*, *a lu circhije*, *a r'sist*, *a li palangh'*, *a li ch'ness*.

Il passatempo più frequentato era quello dei butteri sulla cassa di legno, dai piccoli detto "a li pezzugn'".

Prima si stabiliva il percorso sul campo di gioco. Insomma, si programmava quante volte il balocco doveva attraversare la strada o la piazza. Poi si faceva la conta delle dita, per vedere chi la sorte voleva che mettesse a terra la propria trottola. L'avvio era il momento più difficile, perché la cassa legnosa veniva strettamente poggiata al muro di una casa o al basso del cordolo dei marciapiedi.

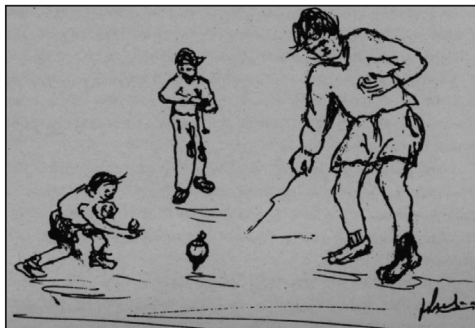
La "mamma", ossia il primo, doveva tirare "a l'assòp" e sul legno posto a terra. Distanziarsi di una cinquantina di centimetri da quel cantone significava sostituirsi con il sacrificio, che così diventava ultimo del gruppo. Il più delle volte capitava che il fanciullo che incominciava la partita fosse il più bravo e riuscisse a colpire con il lancio il giocattolo messo per terra. Lo faceva spostare, avanzare. Quando ciò non si verificava, allora poteva rimediare facendo passare la trottola girante tra la sconnessura dell'indice e del medio, secondo un movimento di abilità, e, portandola viva nel palmo aperto della mano, fino a lanciarla su quella che stava sotto.

Chi non riusciva in questo, sia per incapacità personale tentava di raccogliarla in moto sia sperando che essa non fosse andata a finire in una pozzanghera d'acqua o in un angolo sabbioso o in un groviglio di filaccia, oppure ancora presso un accidentale sasso o fra i piedi di uno spettatore

qualsiasi. In tal caso si prendeva la condanna.

Analogamente succedeva quando si spezzava la cordicella o quando sfuggiva dall'arrotolemento di essa. Come si diceva: "Ha fatt scufflòn", cioè a dire "ha fatto crollo o scivolo la fune".

Particolarmente favorevole era la situazione quando il balocco sfuggiva di mano per lanciarlo, ma rimaneva ancora avvolto con qualche decimetro di spago.



In questo caso non si subiva penalità se si aveva l'accortezza di pronunciare subito la frase "Cord mbacc", "Corda attaccata". In tal modo doveva ripetere il tiro.

Da un capo all'altro della strada, la tappa, si chiamava "la sciùt", se era l'andata, e "la v'nùt", se si faceva il ritorno. A fine "sciùt" si faceva sentire da chi maneggiava la girante: "Jé dét e av'assùt", tanto per far sapere che "aveva dato (il colpo al muro) ed era uscita" in direzione del ritorno. Se non si ricordava di questa frase era invalidata tutta la tappa. E la si ripeteva.

A fine gioco, generalmente dopo una ventina di metri di percorso, cioè due volte l'andata e due il ritorno, si dovevano dare "li pezzugn'". Erano queste il vero e proprio sfogo della cattiveria dell'animo fanciullesco. Condanna e sfrenato dileggio. "A li pezzugn'!"

Il grido, rifacentesi al siciliano "pizzunati!", voleva indicare la serie delle fioccate che si dovevano vibrare alla trottola paziente con la punta dello sperone, dopo averla incastrata in un foro apposito, sul muro vicino. Il numero dei colpi era prestabilito per ciascun giocatore: da tre a cinque sulla superficie della parte superiore. Sadicamente i più cattivi bagnavano con la saliva la punta aguzza dell'acciaio, in modo che s'incastasse il più possibile fra le fibre del legno avverso. Ad ogni percossa rispondeva un urlo combinato di gioia dei più sadici, di pianto del padroncino e di conteggio del gruppo. Di tanto in tanto succedeva che i più grandi, o meglio, i più discoli abusavano dei più deboli e, di nascosto, con sorpresa di tutti, prendevano "nu zumarr", che era di legno pesante e di misura doppia o quadrupla di quello normale, e con

quello, spesso o di legno d'ulivo o di faggio, pestavano il giocattolo del vinto, uscendo anche dal limite convenuto dei colpi da darsi. Per risultato c'erano o i danni gravi sul legno o lo spacco definitivo della trottola paziente.

L'offeso, dopo una scaricata di calci, di pugni e di sassi verso il cattivo, se ne tornava di corsa a casa, dove si sfogava in lacrime. Durante l'esecuzione della condanna, nel gioco leale, l'intero gruppo contava il numero delle busse inferte.

Si omettevano, perché non ritenute valide, quelle andate di scivolo o finite sul muro. Dopo una giocata era raro che il perduttore, carico usualmente di rabbia, rifacesse una seconda partita.

Di bello c'era che durante le tappe qualsiasi ragazzo poteva entrare nella competizione prendendo il posto di colui che aveva la trottola paziente. Il numero dei ragazzi di ogni squadra variava da due a dieci. Quasi sempre c'erano compagni, piccoli parenti e giovanissimi curiosi ad assistere alla lizza.

"A lu circhije", "al cerchio" era un modo di divertirsi più leale in una gara più difficile della precedente. Consisteva, nel tracciare nel campo terroso, un cerchio usando la punta della trottola. Quindi si metteva al centro il giocattolo di colui che era stato contato per sotto. Si tirava "a l'assòp" sul legno del paziente e, se non colpito a volo, si poteva dare la bussata portando la viva nel palmo della mano aperta o trascinandola con la cordicella fino all'interno del cerchio. Talvolta, durante questo gioco o nell'altro descritto, succedeva che mancava il pezzo della trottola dal piano di terra, in quanto aveva tirato un altro contemporaneamente e aveva fatto andare verso angoli lontani e poco visibili il balocco paziente. Succedeva pure che il padroncino, o con un pretesto o per verificare eventuali danni, prendesse in mano il giocattolo condannato. Chi aveva messo a girare la sua trottola e non poteva dare il tocco, allora per tre volte doveva gridare: "Ch'ruch'l sott nann stél!", "Trottola sotto non ce n'è!".

Così poteva scampare all'incombente castigo.

"A r'sist", "a resistere", era una vera e propria gara in cui vincevano sempre "li zupp't" e "rrest!". Il ninnolo perduttore, molte volte dovuto alla scarsa energia inculcatagli con il lancio, poteva anche avere le busse. Si faceva con un sol lancio. Nel divertimento "a li palangh'", "ai paranchi", termine forse portato dai genovesi, si utilizzavano le monetine metalliche.

Allora "li palangh'", "li paranchi", per la forma di disco, erano detti i dieci

centesimi, conati in lega di bronzo. Si conveniva sul numero dei pezzi di danaro da mettere in palio. Subito si tracciava una circonferenza di circa un metro di diametro. Poi, si faceva la pila al centro. Infine si tirava il sorteggio. Il più fortunato era il primo che, "a l'assòp", cercava di centrare il cumulo metallico, guadagnando tutte le monetine che schizzavano fuori dal cerchio. Se dopo il lancio la trottola continuava a girare, poteva essere presa nel palmo aperto della mano per speronare fuori i soldi, per tante volte per quanto permetteva la vita del giocattolo. Qui i migliori balocchi erano ritenuti quelli fabbricati con il legno pesante e duro, perché dimostravano di aver più durata nel tempo nella vorticosità.

"A li ch'ness" era il divertimento puro. In esso si evidenziava la precisione. Ma dava la gioia del passatempo e la serenità anche nei più piccoli. Ubbidiva a pochissime regole, che non privilegiavano né i più forti, né i più deboli. Il sorteggiato metteva a terra o il suo legno o quello che portava in tasca di riserva. Tutti i componenti del gruppo a turno, tiravamo "a sopamèn". Dovevano colpire a volo, ma avevano la possibilità di rimediare con la portata della trottola attiva nel palmo della mano fino a farla toccare a quella paziente. Non c'era bisogno di percorso.

I giocatori si distribuivano attorno a cerchio. Affollavano il gioco tanti spettatori anche grandicelli, nonché di pari o di minore età dei concorrenti. Qualche volta vi faceva capolino qualche vetusto anziano con il sorriso dipinto sulla sua faccia baffuta: ricordava forse la sua infanzia. Ma, sogno o son desto?

Una combriccola di bimbi pare correre in festoso chiasso lungo Via Regina Margherita. Dal vociio si comprende che vanno a acquistare una nuova trottola. Proprio come nei tempi andati.

C'è ancora spazio per questo gioco? Oh, ecco, ecco: da un uscio vedo attiva quella strega della televisione con bambini inchiodati sulle sedie, perché rapiti dallo schermo che presenta scene di cartoni animati. Quindi, prevedendo un futuro assai diverso da quello vissuto dalle giovani generazioni nel nostro passato, a questo punto ci domandiamo: - Dove finirà l'inventiva e l'intraprendenza dei fanciulli del nostro domani?

(Questa monografia, corredata dalle stesse illustrazioni, è apparsa divisa in tre puntate, sempre a pagina 3, nel periodico mottolense "La nuova Vespa" di marzo, di giugno e di luglio 1987 con il titolo: Quando il divertimento era un lusso.)

Fine

Passa il riequilibrio di bilancio Mai, da 15 anni a questa parte, un riconoscimento di debiti fuori bilancio così bassi

I conti al Comune di Mottola sono in ordine, secondo quanto si evince dalla relazione fatta dal sindaco Giovanni Quero in sede di riequilibrio di Bilancio, che, infatti, chiude con un saldo positivo. Nella stessa seduta consiliare dell'altro giorno, con i soli voti della maggioranza, si è anche provveduto al riconoscimento di debiti fuori bilancio, del valore di circa 90mila

euro. "Non capisco - ha detto il primo cittadino - come mai l'opposizione, anche di fronte a debiti fuori bilancio rivenienti da espropri consumatisi in anni passati, che, peraltro, hanno avuto origine proprio con amministrazioni di centrosinistra, non abbia avuto il buon senso di condividere positivamente una manovra che avrebbe portato al loro

riconoscimento, votando addirittura in modo contrario".

Tuttavia, dato positivo, è che, da quindici anni a questa parte, mai il Comune di Mottola si sia trovato a riconoscere debiti fuori bilancio per un importo complessivo così basso. "Risultato questo - ha aggiunto il sindaco Quero - di una politica oculata, da sei anni messa in campo



da questa Amministrazione, che, di fatto, ha avviato un'azione di controllo all'interno di tutti gli uffici comunali, verificando che vi erano anche sentenze da riconoscere come debiti fuori bilancio, per le quali, addirittura, dopo una attenta ricognizione delle carte, il Comune è risultato addirittura

creditore di alcune somme; somme, che, in caso contrario, il Comune di Mottola avrebbe dovuto versare illegittimamente".

Soddisfazione, dunque, espressa dal primo cittadino, per l'opera di risanamento delle casse comunali, che sta portando i suoi frutti.