

Percorso didattico

**Ricostruire un gioco in classe:
l'esempio dello scàrrica-canali**

Classe: primo biennio secondaria superiore (da modulare)

Ambito: dialetto e cultura popolare

Discipline coinvolte: italiano, scienze motorie, disegno e storia dell'arte

La proposta didattica ha come oggetto specifico la ricostruzione di un gioco della tradizione ludica siciliana. Il carattere monografico di questo studio risponde ad esigenze didattiche contingenti legate anche ad una gestione funzionale dei tempi curricolari. Si può intendere come momento centrale, a carattere laboratoriale, all'interno di un percorso più articolato, anche in senso pluridisciplinare, teso ad investigare l'intero universo ludico locale (nel nostro caso Partinico e le aree periurbane)¹.

Obiettivi di apprendimento

"Salvare dalle ingiurie del tempo"

La finalità trasversalmente condivisa è quella di sviluppare negli studenti una speciale sensibilità culturale per il patrimonio etnodialettale, partendo da un settore che si ipotizza vicino agli interessi degli studenti in questa fascia d'età. Ma la finalità ultima ce la suggerisce la nostra prima lettura bibliografica, Giuseppe Pitrè, che alla fine delle "Avvertenze" ai *Giuochi fanciulleschi siciliani* (vol. XIII, *Biblioteca delle tradizioni popolari siciliane*, pp. XV-XVI, Palermo 1883) motiva così la sua indefessa opera di raccolta:

I tempi e gli avvenimenti incalzano, e le memorie del passato che non ebbe storia si vengono ogni dì obliterando [...] Di qualche giuoco siciliano menzionato da antichi scrittori dell'Isola non si ha più conoscenza oggigiorno [...] affrettiamoci a salvare dalle ingiurie del tempo questi preziosi documenti della storia intima del popolo!

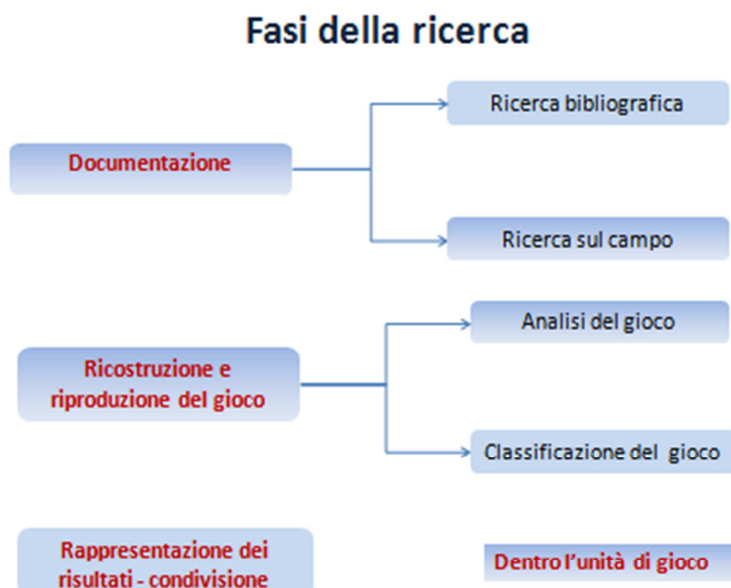
Palermo, 7 luglio 1883

L'ansia antica di perdere le proprie radici ha guidato anche la nostra ricostruzione trovando alimento nel bisogno di legare il nostro essere 'qui ed ora' a qualcosa di più duraturo e collettivo. E ancora, il desiderio di coltivare il senso d'appartenenza, pur all'interno di una coscienza identitaria varia e stratificata, mai esclusiva. Conservare, dunque, e trasmettere operando una necessaria selezione sulla base degli interessi e delle esigenze formative degli studenti.

Inizialmente è stata impostata la ricerca in fasi, sono stati declinati gli obiettivi cognitivi, operativi e socioaffettivi e assegnati specifici compiti a gruppi di studenti. Ciascuna di queste fasi ha sollecitato

¹ Il percorso è stato realizzato presso il Liceo Santi Savarino nel corso dell'Anno scolastico 2011-12 con gli studenti della classe III F (definito con la stessa classe nel 2013-14) e coordinato dai docenti di lettere (Laura Bonura) e di scienze motorie (Giuseppe Giacalone).

capacità e abilità diverse e sviluppato competenze capitalizzabili e spendibili anche in altri ambiti. Tutta l'attività, dalla fase progettuale alla realizzazione degli elaborati finali, ha posto gli studenti al centro del processo formativo, in una posizione non solo attiva e propositiva, ma di responsabilità anche rispetto agli esiti. Il percorso è nato come progetto pilota e, negli anni successivi è rientrato tra le proposte di un più ampio progetto curricolare d'Istituto dal titolo "Lingue, culture, identità in Sicilia. Percorsi didattici"; è stato realizzato in orario scolastico curricolare utilizzando la quota regionale, ma ha richiesto un supplemento di attività extracurricolare non quantificabile. Come per altri percorsi realizzati dal 2011 al 2014, il setting didattico è stato adattato alle esigenze contingenti alternando attività in aula o in biblioteca e ricerca sul campo. Ha inoltre previsto l'utilizzo delle tecnologie informatiche e multimediali (videocamera e programmi di editing video). Tra le realizzazioni più interessanti, un video che sintetizza le fasi salienti del gioco e dà conto del processo di documentazione.



Materiali di consultazione e bibliografia

- a) G. Pitre, *Giocchi fanciulleschi siciliani raccolti e descritti da Giuseppe Pitre*, Forni, Palermo 1883. L'importante opera di consultazione ha fornito costanti elementi di riflessione sulle trasformazioni intervenute in questo settore negli ultimi 130 anni.
- b) Altri contributi demologici ('700: Marchese di Villabianca, *Giocchi volgari e popolari*, in *Opuscoli palermitani*; '800: L. Vigo, C. Grisanti, S. Salomone Marino).
- c) Repertori lessicali (Vocabolario Siciliano di Piccitto-Tropea, voll. 5)
- d) L'esperienza dell'*Atlante Linguistico della Sicilia* (ALS) sezione etnodiale (14 concetti ludici) CSFLS - I° modulo dedicato ai giochi fanciulleschi (G. Ruffino, a.c.d., *La carta dei giochi. L'ALS e la tradizione ludica infantile* 2001; seguono contributi più recenti: S. D'Onofrio (saggio lessicale sulla trottola); V. Matranga (saggio sulla "lippa"), G. Rizzo (rassegna di giochi), L. Bonura (rassegna di giochi).

Dalla video-intervista alla rappresentazione e condivisione dell'esperienza

La **ricerca sul campo** è stata opportunamente preparata sul piano metodologico e suddivisa in fasi: 1° fase: studio dell'argomento sulla base di una bibliografia essenziale (si è evitato di fiaccare le energie degli studenti con letture interminabili e demotivanti); ricerca di pubblicazioni locali sull'argomento anche a carattere amatoriale; ricognizione di collezioni comunali o private di giocattoli; 2° fase: stesura del questionario; scelta della fonte da intervistare (coinvolgimento dei familiari degli alunni e del personale ATA); nozioni di base sulle tecniche di video-registrazione (inquadrature, suono, rumore, gestione dei turni in presenza di più fonti, interventi dell'intervistante, ecc.); visione propedeutica di altre esperienze etnovisuali anche dall'archivio Cricd) 3° fase: trascrivere il parlato (nozioni di base di fonetica); 4° tradurre dal dialetto all'italiano (sistemi linguistici e culturali a confronto). 5° la rappresentazione: ricostruzione della pratica ludica; lessico ragionato del gioco (→ nozioni di lessicografia); montaggio video; condivisione sulla piattaforma didattica CricdLerner di ARCA DEI SUONI.

Sono stati considerati anche gli aspetti psico-motori del gioco in buona parte assimilabili alla pratica ginnica del salto alla cavallina, mentre, per valutare la vitalità del gioco in Sicilia e la diffusione di pratiche simili nel mondo, si è svolta una ricerca sul Web che ha dato sorprendenti risultati.

Nella conduzione dell'inchiesta si è lasciata agli studenti la libertà di formulare le domande anche in dialetto e di gestire i tempi d'inchiesta in base alle necessità. La domanda n. 106 del Questionario ALS sui giochi (1995-97)² con integrazioni (2000)³, ha fornito un'efficace guida alla ricognizione della pratica, contribuendo alla definizione di un sofisticato strumento d'indagine.

Dentro l'unità gioco

Ricostruzione del gioco attraverso i materiali di consultazione⁴

I nomi e le varianti⁵

Pitrè fornisce cinque diverse denominazioni del gioco e la descrizione del gioco in 7 località non sempre accompagnate da filastrocca.

Località	Corrispondente dialettale
Palermo	A scàrrica-canali A scàrrica lu bottu (fil. tipo 1)

² "Gioco (giochi) e formule in cui una squadra di bambini sta sotto mentre un'altra salta loro addosso rimanendo sopra per qualche tempo in equilibrio e recitando particolari formule".

³ G. Ruffino et alii, *I giochi fanciulleschi tradizionali. Integrazioni e aggiunte al questionario*. Piccola biblioteca dell'ALS 2, Palermo 2000.

⁴ Lo studio del gioco è stato condotto attraverso l'acquisizione dei risultati contenuti nel seguente articolo: L. Bonura, "Studiare un gioco: scàrrica-canali", in G. Ruffino (acd) *Lingue e culture in Sicilia*, Vol. II, pp. 1455-1484, CSFLS - Regione Siciliana, Palermo 2013.

⁵ Prendendo le mosse da Pitrè abbiamo assunto il nome dialettale scelto dal demologo siciliano per dare il titolo al gioco. Non si trova, infatti, un traduttore italiano che designi un gioco che abbia tutte le caratteristiche del nostro (non è lo *scarica barile*; ma nei siti web spesso corrisponde a un generico *cavallina* o al gioco dell'asina).

Prizzi (Pa)	<i>A quattru cicireddu scàrrica la nova</i> (fil. tipo 2)
Ciacciana e Alessandria della Rocca (Ag)	<i>Cicireddu</i> (fil. tipo 2)
Siracusa	<i>A la campana</i> (Macaluso-Storaci)
Messina	<i>filastrocca</i> (tipo 1)
Taormina	<i>Filastrocca</i> (tipo 1)

La ricognizione condotta per l'*Atlante Linguistico della Sicilia* (ALS) ha, invece, evidenziato molte altre denominazioni, alcune delle quali, però, corrispondenti ad altri giochi più o meno affini che i nostri informatori, spesso, considerano varianti esecutive della stessa pratica.

Un difficile recupero memoriale

Chi svolge ricerche di questo tipo sa bene quanto sia difficile stimolare i ricordi evitando confusioni e sovrapposizioni. "l'informatore rivive il gioco nella sua dimensione emotiva prima ancora che nella sua ordinata successione sintagmatica"⁶ risalendo la corrente della memoria, spesso, per fasi salienti. Un ruolo fondamentale ha dunque lo strumento d'indagine (questionario) e il tipo d'interazione tra raccoglitore e fonte che, solo in parte, è riconducibile alla mediazione della domanda (metodo dell'inchiesta guidata). Gli studenti si sono resi presto conto che la ricostruzione di questo gioco è resa più difficile dalla sua contiguità strutturale e linguistica con altri giochi simili con i quali spesso è stato confuso. Hanno sperimentato la difficoltà che incontra il ricercatore che, nell'ansia di essere fedele alle intenzioni comunicative della fonte, tende ad accogliere per buone tutte le risposte, pur nella consapevolezza dell'equivoco.

La memoria del gioco

Lavorare sui giochi ha stimolato anche una coinvolgente riflessione sulla memoria, che ha permesso agli studenti di individuarne almeno tre tipi:

- La memoria lunga (la storia)
- La memoria collettiva (trasmissione tra pari)
- La memoria inconsapevole (competenza dell'informatore)

su questo terzo livello abbiamo lavorato per far affiorare i ricordi dei nostri informatori anziani ai quali spesso è bastato un accenno alla filastrocca o l'input della domanda per dare la stura a narrazioni straripanti su lunghe giornate di gioco all'aperto.

Per procedere nell'analisi del gioco sono stati valutati alcuni possibili filtri interpretativi:

- Funzionale (Leroj-Gourhan)
- Interazionale (Chateau)
- Strutturale (Caillois), ecc.

⁶ N. Bernardi, *Raccoglitore, informatore, memoria del gioco. Riflessioni sulla prima campagna di rilevamento ALS*. In Ruffino, *La carta dei giochi* 1997.

- Il punto di vista "emico" (Pitrè)

Ma la chiara consapevolezza "che qualunque schema classificatorio va inteso in senso convenzionale e non rigido, in quanto non esistono categorie omogenee e "pure" di giochi [...]"⁷, ci ha orientati verso un'analisi esterna del gioco secondo uno schema non rigido ed eminentemente descrittivo. La "Scheda del gioco" ne illustra le caratteristiche generali:

Scheda del gioco

es. scàrrica-canali

Tipo di gioco:	di gruppo/ di movimento / di equilibrio / di resistenza / di memoria (→ formule e filastrocche)
Numero dei partecipanti:	squadre con pari numero di componenti (da 2X2 a 8x8); raramente anche in n. dispari
Età:	bambini, adolescenti
Composizione dei gruppi:	maschile
Penitenze:	inversione del ruolo
Spazio (interno/esterno):	esterno (spazi urbani e rurali: strade, piazze, cortili, ecc.), contro un sostegno (muro, sedile, palo, albero, ecc.)
Tempo di svolgimento (ordinario/festivo):	tutte le stagioni che consentono i giochi all'aperto.
Oggetti (giocattoli/strumenti):	∅

Le regole e i ruoli

Formazione delle squadre

Dai materiali bibliografici e dalle fonti locali sono emerse due tipologie di squadre: a) numero pari di componenti (da 2X2 a 8x8) b) numero dispari di componenti (il giocatore in più, in alcune località, è detto *u sparìggiu* e funge da 'cuscino').

Le due squadre si formano tramite una conta tra i due capi-squadra. Il vincitore ha la precedenza nella scelta della squadra o solo del primo compagno e poi a turno, un compagno a testa, fino alla composizione completa dei gruppi.

La fase narrativo-ricostruttiva è stata affidata allo strumento dell'intervista guidata che ha costituito un momento centrale della ricerca. L'informatore principale è stato scelto rispettando i criteri 'classici' suggeriti della ricerca etnografica. L'etnotesto, di cui segue uno stralcio, è stato prodotto in casa

⁷ V. Lanternari, *Il gioco e il suo valore culturale nelle società umane*, in *Antropologia e Imperialismo*, Torino 1974, pp. 191-268.

dell'intervistato in presenza di un informatore secondario (il figlio). L'intervista è stata condotta da tre studenti, con ruoli diversi, e da due insegnanti.

Partinico-PA

Informatore: Domenico Brolo, 74 anni, licenza media

Si iunciamu na pocu ri ...| nni iunciamu na pocu ri picciotti e ...ffaçiamu "am'a gghiucari a **scàrrica canali**?" "iucamu a scàrrica canali " e **ttuccàvamu** cu i ìrita...tu paru / eu sparù [...] quannu si furmava a squatrà, cu è chi ppirdia / si mittìa cu i manu ô muru, unu, rui, trì quaṭṭru / puru, tutti misi a ttuccari unu cu nn'avuṭṭru / e allora chiḍḍi c'èranu cchiù vvalorosi façianu a rrincorsa, currianu avianu a gghiri ncapu i spaḍḍi ru primu ch'era allatu ô muru // poi curria u secunnu appressu / lu terzu appressu e sii iucava raccussì, a li voti macari / si **scunucchiava** / un suppartavanu u pisu e scunucchiàvanu e ccarìamu [...] tutti nterra e ssi rricuminciava arrè // chissu era u iocu di scàrrica canali e s'ia cuntannu, quannu | mentri ch'èramu tutti ncapu i spaḍḍi r'idḍu si cuntàva **quaṭṭru e quaṭṭr'ottu / scàrrica lu bottu / çìçiri e ffavi / sàrrica canali / aḷeḍḍu cu l'ali / aḷeḍḍu cu li pinni / scàrrica e bbatinni! / vinticincu** e si sfasciava arrè a setta / e ssi cuminciava arrè a ttuccari.



Associare il video alla trascrizione di uno stralcio d'intervista è sicuramente una prima efficace modalità di rappresentazione dei risultati della ricerca sul campo e offre una infinità di spunti didattici (trascrizione del parlato; traduzione e confronto tra codici; analisi linguistiche a diversi livelli, ecc.).

"Tra i ruoli centrali vi è quello del **giocatore-cuscinetto** che spesso coincide con il capo-squadra; la centralità di questa figura è testimoniata dalla produttività lessicale del concetto che si organizza intorno a pochi nuclei semantici. Riproponiamo su base diatopica i tipi che designano ruolo di capogioco.

In generale la serie sinonimica registrata per questo concetto richiama ora l'idea rassicurante del guanciaie e del letto (*cuscinu, chiumazzu, chiumazzeri, littu, capizzali*), ora l'immagine della 'mamma', in un climax che dall'amorevole accoglienza giunge alla severità di chi controlla e sovrintende al corretto svolgimento del gioco, pena l'esclusione (e dunque: *mamma* e *mamma*; ma anche *mammaḍḍara* e *mamma fàusa*); o ancora con riferimento ad un più generico 'appoggio' o 'sostegno' (*puiareḍḍu* e *tenituri*); e infine, con esplicito riferimento al ruolo di capo e controllore, *capu, capuràis, maṣṣṭru, mazzeri*; inoltre *ncaḍḍuzzu* e *cìcìru assittatu* (con riferimento alla postura).

mammaḍḍara: manca nel VS, ma prob. variante di *mammaḍḍàu, mammaḍḍraga*, spauracchio per i bambini; donna corpacciuta e brutta (prov. di Trapani); donna sgarbata severa e cattiva verso i bambini (Cat.). dove *cìcìru* dà il nome al gioco).

Mamma fàusa: forse perché accoglie e sorregge il gruppo come una mamma, ma è *fàusa* 'falsa' perché ha anche la severa funzione di arbitro. (Forse forma rietimologizzata di *mammàusa*. La medesima figura è nel gioco del nascondino).

Località	Corrispondente dialettale
Pantelleria TP	<i>maṭṛi</i>
Calam. AG - Nicosia EN - Rometta ME - Mistretta ME, Ficarra ME - Belpasso CT - Giarre CT – Chiar. Gulfi SR	<i>mamma</i> (dall'amorevole accoglienza al controllo della regolarità del gioco)
Ficarra ME	<i>mamma, mamma fàusa</i> (forma rietimologizzata di <i>mammàusa</i> ? La medesima figura è nel nascondino)
Alcamo TP	<i>mammaḍḍara</i> (VSØ ma prob. variante di <i>mammaḍḍàu, mammaḍḍraga</i> spauracchio)
Troina EN	<i>mammanu</i>
Menfi AG	<i>teniture</i> (referenziale: supporto, sostegno)
Porto Empedocle AG	<i>appoggio</i>
Milena CL	<i>puiareḍḍu</i>
Castelbuono PA - Sommatino CL	<i>maṣṭru</i>
Catania	<i>capuràis</i>
Naro AG	<i>capu</i>
Mazzerino CL	<i>capizzali</i>
Sciacca AG	<i>cuscinu</i> (protezione e morbidezza)
Cattolica Eraclea AG	<i>chiumazzeri</i>
Pietraperzia EN e Linguaglossa CT;	<i>chiumazzu</i>
Modica RG	<i>palu</i>

La composizione del cavallo

Nella disposizione dei componenti del "cavallo", non si riscontra una tattica generale, piuttosto la tendenza a valutare attentamente le caratteristiche fisiche e le abilità ginniche dei partecipanti al gioco. I fattori da considerare dal punto di vista del cavallo sono: l'altezza del bacino e la resistenza all'urto e al peso; la capacità di saltare lontano o in alto e il peso sono, invece, le qualità degli avversari. In base

alla valutazione di questi aspetti si può, per esempio, decidere di disporre un giocatore più piccolo come ultimo elemento seguito da uno più alto che, per creare maggiori difficoltà agli avversari, può inarcare ulteriormente la schiena tenendo le spalle quanto più dritte possibile, in tal modo chi salta trova subito un grosso ostacolo da superare.

il gioco si concludeva a favore della squadra dei "cavalieri" quando i suoi componenti riuscivano a pronunciare, rimanendo in equilibrio, una formula (ad Alimena-PA, dove è stata registrata una variante più complessa del gioco che prevede quattro livelli di difficoltà⁸, era: *unu a bbinti / unu a bbintingu!*)⁹

Quando il 'cavallo' cede di schianto, si dice?

	<p><i>scunùcchia</i> (Palermo)</p> <p><i>scavìghia</i> (Alcamo Pa)</p> <p><i>scùscia /scunòcchia/scaca/(fari) cavađđu mođđu/</i> (Partinico Pa)</p> <p><i>sbirsa</i> (Alimena Pa)</p> <p><i>scàncara</i> (Pietrap. En)</p> <p><i>sbraca, fa bbifara /sbifarà</i> (Cattolica Er. Ag) (come un fico dottato ormai maturo)</p>
--	---

Partinico (PA) sig. Domenico Brolo

La filastrocca

Nella fase finale del gioco, la squadra vincente, quando tutti i suoi componenti sono in groppa al "cavallo", recita ritmicamente una filastrocca, al termine della quale, se non viene commesso alcun errore, si aggiudica la partita.

Il tipo più diffuso nell'isola coincide con la versione registrata a Partinico

Partinico - PA

mentri ch'èramu tutti ncapu i spađđi r'iddu si cuntava *quađđru e quađđr'ottu / scàrrica lu bottu / çìçiri e ffavi / sàrrica canali / açeđđu cu l'ali / açeđđu cu li pinni / scàrrica e bbatinni! / vinticinqu* e si sfasciava arrè a setta / e ssi cuminciava arrè a ttuccari.

Dagli studi emerge che in altre aree della Sicilia sono state raccolte altre versioni della filastrocca il cui contenuto semantico e la struttura formale risponde, in generale, alla categoria del *nonsense*, comune alle filastrocche infantili. Solo alcune varianti del tipo più diffuso, sono registrate in Pitrè per questo gioco.

⁸ I quattro diversi livelli di difficoltà dipendono da una progressiva **inarcatura del "cavallo"**: 1. **a ccincu** (prima tornata di salti) 2. **a ddecì** (con un innalzamento del "cavallo") 3. **a quinnici** (contando fino a quindici) 4. **a bbintincinu** (ultimo round con gli elementi del cavallo quasi in piedi).

⁹ Da Bonura 2007.

Un gioco rivissuto

Alla fase della documentazione è seguita la riproduzione del gioco in ambiente scolastico. Gli studenti maschi, assistiti anche dal docente di educazione fisica e da un operatore scolastico, hanno eseguito le diverse fasi del gioco nella variante da loro conosciuta. L'attività è stata videoripresa, commentata in classe e confrontata con il racconto dell'informatore anziano, ma anche con le versioni del gioco reperite sul Web e quelle registrate su scala regionale in uno studio specifico condotto per L'Atlante Linguistico della Sicilia (Bonura, cit.). Sono emerse interessanti considerazioni, notati elementi di continuità e discrasie. Uno dei risultati più accattivanti è un **videoclip** montato dagli stessi studenti (si v. contributo allegato al percorso).

Le forme della trasmissione generazionale

Ci siamo chiesti quanto fosse conosciuto e vitale il gioco dello *scàrricacanalì*, come fosse avvenuta, e come continui a realizzarsi, la trasmissione generazionale. A tale scopo è stato somministrato a un campione di 70 studenti un questionario con domande mirate. Dalla lettura dei dati è possibile fare qualche considerazione sulle modalità di trasmissione, sul vero o presunto travaso culturale, sulla vitalità e/o rivitalizzazioni.

1. La trasmissione tra pari in contesti vitali è limitata a pochi casi
2. La trasmissione verticale (genitori/nonni-figli /nipoti) assume due forme:
 - a) il racconto, quindi la trasmissione della memoria del gioco che attiva una competenza esclusivamente passiva (caso più frequente)
 - b) racconto e capacità di esecuzione, spesso "assistita" dagli adulti (caso meno frequente)
3. Travaso culturale "forzato" per lo più a scuola (caso frequente)
4. Continuità apparente: un gioco senza regole (esempi dal Web in contesti scolastici; cfr. www.scuolazoo.com)

Se la pratica ludica è ancora abbastanza vitale, pur se limitata a occasioni di gioco per così dire "straordinarie", di certo si è impoverita sul piano strutturale: si è persa la componente ritmica o, se persiste, risulta disarmonico il rapporto tra le sequenze verbali e non verbali; si registra, dunque, una sorta di scollamento culturale (fino al "tradimento" della regola) e, in taluni casi, forme di adattamento e reinterpretazione.

GLOSSARIO DEL GIOCO

La ricerca etnografica in genere si presta a molteplici prospettive di analisi, particolarmente sul piano linguistico. Anche questo nostro studio specifico ci ha offerto l'occasione per ulteriori approfondimenti volti ad attingere, per esempio, le ragioni storico-etimologiche di certe espressioni tipiche del gioco o, ancora, di azzardare, per puro divertimento, qualche pur improbabile ipotesi sulla storia della parola. La consultazione dei repertori lessicali specialistici ci ha permesso di chiarire qualche dubbio, ma soprattutto di avvicinare gli studenti al rigoroso lavoro del lessicografo. Stimolati da curiosità e lavorando in modo cooperativo, gli studenti hanno acquisito nozioni di base

di lessicografia che hanno contestualmente applicato per la redazione del saggio lessicale che qui si presenta. Le forme qui raccolte sono state registrate prevalentemente a Partinico. Le località diverse vengono puntualmente citate. Le principali fonti di consultazione bibliografica sono state il *Vocabolario Siciliano* di Piccitto e Tropea (VS) e La *Biblioteca delle tradizioni popolari* di G. Pitrè.

La trattazione della voce risponde al seguente schema: Lemma in neretto; categoria grammaticale; traduzione nel sistema fonetico internazionale (entro parentesi quadre); significato; → sinonimi; contesti testuali estratti dalle interviste (segnalati da **T**).¹⁰

abbuccuni avv. [a¹b:uk:uni] posizione tipica assunta nel gioco con il dorso piegato in avanti e la faccia rivolta verso terra. Anche → *aggiuccati, appuzzuni, a ppècura*.

T *si mittìa **abbuccuni** poi l'avutri c'avianu âcchianari* ((dovevano salire, montare)) *i supra*.

VS s. v. avv. 'bocconi' anche *a-ffacciabbuccuni*.

accuzzari ass. [ak:u¹t:sarj] "stare sotto" assumendo la posizione prona del "cavallo" tenendo la testa bassa e le mani sulle ginocchia. Anche → *appuzzari, abbuccuni*.

VS v. *accuzzari*¹ tr. tra i molti significati, abbassare con violenza la testa ad un animale. Manca il sign. ludico.

accuzzati agg. pl. [ak:u¹t:sati] part. pass. di *accuzzari*, piegati in rif. alla posizione assunta dai giocatori. Anche → *appuzzati, abbuccuni, aggiuccati*;

T *na squatra di picciriddi, per esèmpiu / di deci, diçiamu "amu a iucari â → scàrricacanalì?" / si mittianu tutti **accuzzati**, cu li mani ncapu li rinòcchia*. **T** *una squadra di ragazzi, per esempio, di dieci / dicevamo: "dobbiamo giocare a sàrricacanalì? / si mettevano tutti piegati con le mani sulle ginocchia*.

aggiuccati agg. pl. [ad:ʒu¹k:ati] part. pass. di *aggiuccari*, piegati, accovacciati in rif. alla postura assunta dai giocatori della squadra che "sta sotto". Anche → *accuzzati, appuzzari, abbuccuni*.

VS s.v. *aggiuccari*¹ intr. e rifl. 'accoccolarsi, accovacciarsi'.

appizzàrisi nculu loc. [s ap:i¹t:sava ŋ¹kulu] 'asestarsi in coda', del bambino che in seguito a un salto eseguito male si asestava sull'ultimo dei bambini piegati costringendo i propri compagni a scavalcarlo durante l'esecuzione dei salti successivi.

appuzzari intr. [ap:u¹t:sari] piegarsi, chinarsi, stare sotto: nel gioco dello 'scaricalasina', 'stare sotto' curvando la schiena in avanti e appoggiando la testa tra le gambe del compagno a formare una compatta fila. Partic. nella locuz. *a tteštâppuzzuni*.

¹⁰ Per il modello redazionale si veda Bonura 2007.

¶ *na squatra va ssutta / cioè si mèttinu unu **appuzzatu** all'avutru / formannu nna špeçi di travu.* ¶ Una squadra 'va sotto' cioè [i suoi componenti] si mettono proni / [l'uno su]l'altro [e] formano una sorta di 'trave'.

appuzzatu → appuzzari

cavaddu m. [ka'vaɖ:u] 'cavallo' componente della squadra che 'sta sotto' in posizione prona.

¶ *si mittianu a ttestappuzzuni [testa china] / façianu i cavaddi, unu appressu ann'avutru.*

(a) **cculu a pponti** avv. [a 'k:ulu a 'p:ɔnti] 'culo a ponte', posizione prona assunta dai componenti della squadra che perdente.

¶ *èranu misi a cculu a pponti unu appressu all'avutru.* Erano messi a 'culo a ponte', uno dietro l'altro.

cuscinu m. [ku'ʃ:ɪnu] era il giocatore che, in piedi e faccia a muro, si poneva in testa alla fila dei bambini piegati, fungendo da appoggio per il primo della fila e da ammortizzatore delle spinte dovute ai salti. Di solito era il bambino più gracile del gruppo o il meno agile, o semplicemente il designato dalla conta.

iri sutta [iri 'sut:a] 'andare sotto', assumere la posizione del 'cavallo' curvando la schiena in avanti.

itta[ri] a ccuntari estrarre le dita per fare la conta.

mèttisi sutta [¹met:iti 'sut:a] 'mettersi sotto' curvando la schiena in avanti in modo che i componenti dell'altra squadra vi saltino sopra dopo una rincorsa.

mèttiri a testa a bbintirì tenere la testa bassa, col viso rivolto verso terra, vicina al 'ventitrè' (= il sedere del compagno che stava davanti).

montalaluna (Terrasini PA) gioco dello 'scaricalasino', variante giov.

(a) **ppècura** loc. avv. [a 'p:ɛkura] rif. alla posizione prona assunta dalla squadra sfavorita dalla conta.

quattu e qquattrottu (Partinico PA), [¹kwaɖ:ɾu e k:waɖ:ɾ¹ot:u] (Terrasini PA) nome del gioco derivato dall'incipit della cantilena recitata dalla squadra vincente quando tutti i suoi componenti erano in groppa alla squadra che stava 'sotto'.

¶ *lu iocu di **quattr'e qquattrottu** è u ggnocu a squatra // si fòrmanu du squatri di tri quattu e anchi çincu picciotti per ogni squatra / si fa lu → toccu // na squatra va ssutta cioè si mèttinu unu → appuzzatu all'avutru formannu nna špeçi di travu.*

¹ Pitrè registra questa variante.

šcacari [ʃka'kav^a] sbagliare, fallire la prova, per es. quando il bambino in groppa perde l'equilibrio poggiando i piedi per terra.

☐ *chiddu ca satava / si appuiava i perinterra...scacava.*

šcàrrica canali [ʃkaʃ:ika ka'nali] nome del gioco. Il primo salto è accompagnato da un lungo "arriva u patri cu ttutti i sô figghi!", mentre il tempo di permanenza in groppa viene scandito e limitato dalla cantilena: "quaṭṭru e quaṭṭr'ottu / scàrrica lu bottu / çìçiri e ffavi / sàrrica canali / açeḍḍu cu l'ali / açeḍḍu cu li pinni / scàrrica e bbatinni! / vinticincu!".

☐ "am'a gghiucari a scàrrica canali?" "iucamu a scàrrica canali " e **ttuccàvamu** cu i ìrita...tu paru / eu sparù [...] quannu si furmava a squaṭṭra, cu è chi ppirdia / si mettia cu i manu ô muru, unu, rui, ṭri quaṭṭru / puru, tutti misi a ttuccari unu cu nn'avuṭṭru / e allora chidḍi c'èranu cchiù vvalorosi façianu a rrincorsa, currianu avianu a gghiri ncapu i spaḍḍi ru primu ch'era allatu ô muru // poi curria u secunnu appressu / lu terzu appressu e sii iucava raccussì, a li voti macari / si **scunucchiava** / un suppartavanu u pisu e scunucchiàvanu e ccarriamu [...] tutti nterra e ssi rricuminciava arrè // chissu era u iocu di scàrrica canali e s'ia cuntannu, quannu | mentri ch'èramu tutti ncapu i spaḍḍi r'idḍu si cuntava **quaṭṭru e quaṭṭr'ottu / scàrrica lu bottu / çìçiri e ffavi / sàrrica canali / açeḍḍu cu l'ali / açeḍḍu cu li pinni / scàrrica e bbatinni! / vinticincu** e si sfasciava arrè a setta / e ssi cuminciava arrè a ttuccari.

VS: *iucari a s. giocare a scaricalasino*. Già in Pitrè p. 432 tra i "Modi di dire proverbiali" si registra: «*Jucari a scarrica-canali (212), gettarsi addosso la colpa l'un l'altro*».

šcavigghiari rifl. [si ʃkavi'ʃ:java] (Alcamo TP), "sgangherarsi", si dice della squadra che cede sotto il peso dei salti della squadra vincente.

☐ *se inveçe la squadra che stava sotto si → šcavigghiava, questo era il termine, cioè si romapeva e quindi cadèvano tutti a tterra, continuava a rrestare sotto.* ☐ Se invece la squadra che stava sotto cedeva, era questo il termine, cioè si rompeva e quindi cadevano tutti a terra, [la stessa squadra] continuava a restare 'sotto'.

šcunucchiari intr. e intr. pron. [ʃkuni'c:çari] disarticolarsi, cedere del cavallo sotto il peso della squadra vincente || **šcunòcchia cavaddu** [ʃku'nɔc:ça ka'vaḍ:u] (Palermo).

☐ 1. PARTINICO (PA) *a li voti macari / si scunucchiava / un suppartavanu u pisu e scunucchiàvanu e ccarriamu [...] tutti nterra e ssi rricuminciava arrè.*

2. PALERMO: *l'ultimu dâ cura, si isava e ssatava puru iddu e ggianu a ffiniri [= andavano a finire] tri quattu picciòtti tutti supra di unu, quannu chiddu un sâ firava cchiù [= non era più capace di] a ttinilli i supra, pigghia e... ppusava i rinòcchia nterra / e ssi riçieva → "scunòcchia cavaddu", scunucchiava / u cavaddu e ppoi finieva cu un po' di vuccirìa [= baldoria] eh! [...] però prima di scunucchiari u cavaddu / si riçia questa filastrofa [...] "quattu e qquattu:ottu / scàrrica lu bbuottu / açeḍḍu cu li pinni / scàrrica e bbattinni" se si arrivavaa ddiri chistu e u → cavaddu si scunucchiava vorddiri ca vincievànu, inveçe siddu si scunucchiava u cavaddu piddèvanu*

VS s.v. con sign. analoghi ma non in contesto ludico.

šcuscari intr. [ʃkuʃ:ari] cedere del cavallo sotto il peso della squadra vincente.

setta [ʃet:a] gruppo di gioco.

▮ PARTINICO *e si sfasciava arrè a setta / e ssi cuminciava arrè a ttuccari.*

špaciri intr. [ʃpaʃiri] (Terrasini PA) tirare a sorte con il sistema del ‘pari e dispari’. Si svolgeva tra due giocatori, chi ‘usciva’ ossia risultava favorito, aveva la facoltà di scegliere i propri compagni di squadra (sistema comune a diversi giochi).

špariari intr. [ʃpari'ari] (Palermo) tirare a sorte con il sistema del ‘pari e dispari’.

▮ PALERMO: *si iucava ca si mittèvanu quattru, cinqu picciuotti, va bbene, e ssi mittèvanu unu dietro l'alt'arzo però inclinati e pprima špariavanu* ((sorteggiavano con il sistema del ‘pari e dispari’)).

toccu m. [ʃtɔk:u] (Alcamo PA) in *fari u t. conta*.

▮ *si fa lu toccu.*

vìri ca mi nni vegnu formula d'avvertimento che accompagna il salto in groppa alla squadra perdente, eseguito a ripetizione dai componenti dell'altra squadra; il primo giocatore deve essere in grado di spiccare un lungo salto per posizionarsi, quanto più in alto possibile, vicino al primo, in modo da lasciare agli altri spazio sufficiente; un primo salto sbagliato pregiudica tutto l'andamento del gioco. Quando tutti i giocatori sono sopra agli avversari, recitano una filastrocca (*quattru e quattru uottu / scàrrica lu bbuottu / açieddu cu li pinni scàrrica e bbattinni*) e se al termine nessuno dei giocatori a cavalcioni ha perso l'equilibrio, vincono, altrimenti il gioco ricomincia con i ruoli delle squadre invertiti.

▮ *cc'èranu quattru çincu picciriddi appuzzati [...] ogni bbota ca si satava si dicìa sempri "a bbiri ca viègnu" [...] e ssatava.*

Sintagma non attestato nei repertori lessicali.

zassari intr. [d:saʃ:ari] fare la conta. Anche → *tassari, spariari, spàçiri, fari a cunta*.

Riferimenti Bibliografici

BONURA, LAURA

2006-2007 *Le parole del gioco in Sicilia. Saggio di un vocabolario-Atlante*, Tesi di dottorato in Dialettologia italiana e geografia linguistica - XIX ciclo, Università degli Studi del Salento.

BONURA, LAURA/CAPITUMMINO, EUGENIA/RIZZO, GIULIANO

2006 *Dialetto, adolescenti e gioco. Persistenza e innovazione*, in G. Marcato (a cura di), *Giovani, Lingue e dialetti. Persistenza e innovazione nelle competenze linguistiche giovanili*, Padova, Unipress, pp. 303- 09.

BONURA, LAURA

2013 *Studiare un gioco: "scàrrica-canali"*, in G. Ruffino (a cura di), *Lingue e culture in Sicilia*, Vol. II, Palermo Centro di studi filologici e linguistici siciliani - Regione Siciliana, pp. 1455-1484.

MATRANGA, VITO

2007 *Trascrivere. La rappresentazione del parlato nell'esperienza dell'Atlante Linguistico della Sicilia* (con contributi di G. Paternostro e R. Sottile), Piccola biblioteca dell'ALS, 5, Palermo, Centro di studi filologici e linguistici siciliani.

PITRÈ, GIUSEPPE

1883 *Giuochi fanciulleschi siciliani raccolti e descritti da Giuseppe Pitrè*, Palermo, Forni (ristampa anastatica).

RUFFINO, GIOVANNI (a cura di)

1995a *Percorsi di Geografia linguistica. Idee per un atlante siciliano della cultura dialettale e dell'italiano regionale*, Palermo, Centro di studi filologici e linguistici siciliani.

RUFFINO, GIOVANNI

1995b *L'ALS: storia del progetto, stato dei lavori, prospettive*, in Ruffino 1995a, pp. 11-109. Appendice 10: *Questionario sui giochi fanciulleschi tradizionali in Sicilia*, Palermo, Centro di studi filologici e linguistici siciliani, pp. 93-98.

RUFFINO, GIOVANNI/BERNARDI, NARA/ BONURA, LAURA/CASTIGLIONE, MARINA/ MATRANGA, VITO/ RIZZO, GIULIANO/SOTTILE, ROBERTO

2000 *I giochi fanciulleschi tradizionali. Integrazioni e aggiunte al questionario*, Piccola biblioteca dell'ALS, 2, Palermo, Centro di studi filologici e linguistici siciliani.

VS = *Vocabolario siciliano* Piccitto, Giorgio/Tropea, Giovanni/Trovato, Salvatore

1977-2002 *Vocabolario siciliano* fondato da G. Piccitto: I (A-E), G. Piccitto (a cura di); II (F-M), G. Tropea (a cura di); III (N-Q), diretto da G. Tropea; IV (R-S), diretto da G. Tropea; V (Si-Z), S. Trovato (a cura di), Catania-Palermo.