

Antichi giochi a Bormio

REMO BRACCHI

Abstract. L'articolo illustra le disposizioni degli antichi Statuti di Bormio relative ai giochi proibiti (art. 130-132, 143 e 285), ricostruendo attorno alle loro modalità la vita cittadina. Si cerca di dare una spiegazione ai nomi che li designano, ponendoli a confronto con le denominazioni parallele che affiorano in altre aree geografiche. Un particolare rilievo è riservato ad alcuni aspetti folcloristici, intesi a riscoprire i risvolti magici e sacrali del gioco nelle concezioni ataviche più remote.

Divertimenti nella Bormio medioevale

Nel volume dedicato alla ricostruzione della *Bormio antica e medioevale* il maggiore storico della Valle Enrico Besta, trattando della vita privata nel borgo, dedica alcune pagine succose ai divertimenti in uso nella Magnifica Terra di quei tempi lontani.¹

«Potrebbe parere che la vita bormiese dovesse correre uguale e monotona, specialmente per le donne. Una perpetua quaresima, la quale spiegherebbe come gli spiriti si sfrenassero a carnevale. A tradizioni assai antiche risale il caratteristico istituto del re dei matti. Invece che di matti si parlò originariamente di *stulti* (QDat, vere 1491, c. 1; QCons, vere 1942). Qualche volta son detti *gigantes*. Erano certamente mascherati e forse aiutati da trampoli.²

Le occasioni per svagarsi erano sapientemente sfruttate dai bormiesi. Se non erano frequenti le giostre, poterono essere argomento di curiosità le stesse *monstre* militari (QCons 1508, c. 3 t., luglio 22; QDat 1508, est. c. 4 t.): qualche volta vi furono delle gare fra chi adoperava le armi (anche quando divennero armi da fuoco), premiate con *bravia* o *pallia* (QDat 1506: *ad bravios sive palia sclopetorum*). Un vero tiro a segno.

Servivano anche di svago le molte e solenni processioni, che dovevano essere soprattutto salutari alle anime. Qualcuna era occasione ad elargizioni di vino da parte del comune.

C'erano infine i bagni, non cercati soltanto per le qualità salutari delle loro acque celebrate dai medici. Essi erano forniti di una buona bottega e soprattutto d'una buona cantina. Ma il vino faceva andare i fumi alla testa: fu necessario proibire che le donne andassero a bagnarsi cinque giorni la settimana e quando potevano andare loro (il lunedì e il venerdì) non vi dovevano andare maschi maggiori d'anni dieci, ché non v'erano vasche separate (StCiv, cap. 140). I bagni fungevano anche di albergo. Ed era l'albergo in cui il comune preferiva alloggiare le persone di riguardo, che ad esso giungevano per ragione di affari o politici o

¹ I documenti citati in nota sono: Imbr. = *Imbreviature* (custodite nell'Archivio di Stato di Sondrio); QCons = *Quaterni consiliorum* (verbali di consiglio del Comune di Bormio, distribuiti per sorti annuali); QDat = *Quaterni datorum* (registri delle spese del Comune di Bormio, distribuiti per sorti annuali); QInq = *Quaterni inquisitionum* (verbali dei processi del Tribunale di Bormio, distribuiti per sorti annuali); QRec = *Quaterni receptorum* (registri delle riscossioni del Comune di Bormio, distribuiti per sorti annuali); StCiv = *Statuta civilia*; StCrim = *Statuta criminalia* (v. più avanti).

² Per le tradizioni riguardanti il carnevale bormino cf. G. LONGA, *Usi e costumi del Bormiese*, Bormio 1998 (ristampa dell'ed. del 1912 con ritocchi), pp. 144-154; T. URANGIA TAZZOLI, *Carnevale*, in *La Contea di Bormio*, vol. 3: *Le tradizioni popolari*, Bergamo 1938, pp. 101-110; M. CANCLINI - R. DE ANGELIS, *Bormio, le sue valli e il Podestà dei matti. Viaggio attraverso i secoli nel Carnevale bormino*, Sondrio 1993.

anche d'altro genere, per esempio i quaresimalisti, che non [come si deve presupporre, non è] proprio là [che] trovassero un ambiente adatto alla meditazione. Quando fu d'uopo rinnovare la chiesa di san Martino, il comune se ne accollò la spesa. La cura dell'edificio spettò a mastro Antonio da Lenno, che poco prima aveva messo a posto, elevandola di due piani, la torre delle ore.

L'uomo poteva poi aprirsi il respiro cavalcando per le vie che si irraggiavano per tutta la campagna: il comune le voleva sgombre e pulite e non solo dove passava carro (StCiv, cap. 165, 169, 170, 172, 178, 185): anche le acque, opportunamente distribuite, dovevano essere condotte in modo da non far danno anche dove era necessario, come nella Terra Mastra, che fossero ricoperte (StCiv, cap. 188, 189, 191, 260, 267, 272, 273).

Un altro divertimento poteva essere la caccia: coi falchi, con le reti con archi e balestre o fionde (StCiv, cap. 213) e, non appena si introdussero l'armi da fuoco, con schioppetti (StCrim, cap. 42). Le pernici e le quaglie non difettavano. Ma il comune non amava che si portassero in giro armi pericolose e temeva anche danni alle proprietà. E d'altronde non tutti potevano avere cavalli ed armi adatte. E forse v'era qualche privilegio di casta, non tanto ben visto come potrebbe apparire da uno statuto (che è d'altronde isolato) il quale condanna il cavaliere a pena diversa da quella del fante.

E la gente piccola? Caratelli di buon vino invitavano alle osterie; spesso il creditore vi cioncava allegramente col debitore moroso, che per garanzia del debito si era obbligato a star sull'albergo a proprie spese sino a che quello non fosse stato saldato. Capitò qualche volta, probabilmente per il cattivo stato dei recipienti, che il vino ammuffisse; ma di solito in Bormio il vino valtellinese si conservava magnificamente. Invecchiando si faceva migliore.

Fu passione assai diffusa quella di bere. E insieme quella del giuoco. Gli Statuti rigidamente la punivano. Ma furono sempre molti i contravventori, che non si appagavano di giuocare pubblicamente di giorno nel giro della piazza, dove certi giuochi erano dal comune consentiti, ma cercavano il segreto e la notte (Imbr. di Lazzaro Marioli, Arch. di Stato di Sondrio). Giuocavano agli scacchi, alla dama (*tabula borellarum*), ai dadi (*taxilli*) (StCiv, cap. 130): combattuto era il gioco *de suito*, che noi dobbiamo probabilmente intendere come il giuoco d'azzardo (StCiv, cap. 131. Il giuoco appare già punito in un QRec).

Meno pericoloso era il giuoco delle pietre o delle palle (*cogulae*) che potevan farsi a mano o col ministero del bastone (StCiv, cap. 132). Non di rado avvenne che qualche proiettile arrivasse sulla testa di qualche spettatore o penetrasse improvviso nell'intimità della casa con effetti rovinosi, onde liti e processi (si ricava dai QInq). Lo Statuto concedeva di giuocare il pomeriggio del sabato o la domenica alla piatta del figlio (StCiv 131);³ ma la buona gente approfittava di qualunque occasione.

Non mancarono presso i bagni o nelle osterie, per chi amasse le avventure, le facili grazie di qualche donnetta (lo si deduce dai QInq). I costumi erano abbastanza rigidi, ma non rigidissimi. Come giocatori arrabbiati, v'erano donnaioli impenitenti e donne esperte e sitibonde d'amore. Il concubinato fu diffuso fra gli ammogliati; e non lo troncò il fatto che di tanto in tanto il rogo incenerisse le belle membra di qualche poveretta, che non aveva rispettati i diritti della moglie altrui. Gli Statuti si preoccuparono non a torto di tener ben distinte le donne per bene dalle avventurose, pur proteggendo anche queste contro le insistenze e le ribalderie di amanti troppo impazienti o prepotenti (StCrim, cap. 38).

Anche la noia dell'inverno poteva essere vinta. Intorno all'ampio focolare o alle pigne, che solevano aver tutte *circumcirca* dei banchi e spesso degli archibanchi, durante le lunghe serate invernali si raccoglievano parenti ed amici e nelle intimità dei *filò* (detti forse così pel filato che le donne continuavano, pur tendendo curiose le orecchie alle parole), mentre badavano

³ La *plata de tilio* è ricordata anche in QInq, capp. 6, 7 del 10 maggio 1497. Per una diversa interpretazione di questa clausola si veda più avanti.

alla rocca e al fuso, si svolgevano, alla quieta luce delle lampade o dei candelabri, i lunghi conversari».⁴

Numerosi sono gli strumenti musicali che fanno la loro fugace apparizione nei documenti antichi. Essi da soli formerebbero l'argomento di una ricerca a parte. Si può accennare a qualcuno, scelto tra le memorie, senza un'indagine apposita. Spigolando tra le ricordanze di Lazzaro e Giovanni Battista Marioli, si ricava che il 19 maggio del 1468, giorno di domenica, morì avvelenato in Val Venosta ser Antonio, figlio del signor Gabriele Alberti, del quale, tra le altre doti, si dice che era «*agilis persona, velox in currendo et saltando, fortis in palibus ferri, lapidibus et aliis ab ictu trahendis [nel giavellotto e nel lancio del peso di allora], in coreis bene coreando et sufficienter de leguto citarizando [= discreto suonatore di liuto], facundus in loquendo*» (Besta, *Bormio* 238). Il 7 dicembre 1487, giorno di venerdì, moriva Lazzaro Marioli, uno degli autori delle memorie, «*pulcherrimus scriptor, sufficiens grammaticus et procurator in causando et sententiando iuxta usum Burmii ac facundus il loquendo, lites et controversias libenter comissioni mandando et sepius facetias cum suis sociis loquendo, de legutto et violeta competenter citarizando et coreando multum studiosus, in humanitate studendo*» (Besta, *Bormio* 241). Da queste pagine si deduce che, almeno all'interno delle famiglie più nobili, si praticavano gli sport del tempo e si coltivavano in misura sufficiente le arti liberali. Nel 1630, in un processo per stregoneria, un'imputata denuncia: «Lo ho cognosciuto molte volte, et *sonava la ginga* al barilotto [= al sabba]; ballava, saltava et sonava hora *ginge* et hora *citare*» (QInq). In un altro processo dell'anno successivo (1631) intentato contro Maddalena Gatta, anch'essa accusata dello stesso reato, l'interrogata afferma di aver «conosciuto il Rosso il quale *sonava la musella* al ballo». Il gambo vuoto della branca orsina (*la verzéna*) è ancora chiamato *musèla*, perché i ragazzi se ne servono per ricavarne flauti rusticani. Nel poschiavino si conserva la voce *mosèlla* nell'accezione di «zampogna, cornamusa», mentre in Val Maggia è già passata al valore traslato di «musica», e il termine compare come secondo segmento compositivo nella stessa parola italiana corrispondente *cornamusa* (Bracchi, RIL 116,121). Un documento del 1678, riportato da Ambrosina Bläuer Rini nelle sue giunte al vocabolario del Longa trascrive, probabilmente ricavando la citazione da una deposizione in tribunale, come un imputato «stava lì alegramente et *sonava la ziamförgna*» (Rini 69). Il Longa registrava ancora ai suoi tempi l'esistenza di *cinförgna* (in Valfurva *cianförgna*) nel suo senso reale di «scacciapensieri, strumento che si suona facendo vibrare un'asticciuola elastica di ferro fra le labbra» e nel senso traslato, sopravvissuto più a lungo, di termine spregiativo per definire una «donna poco seria» (Longa 47). Anche il termine *rebéba* che la Rini riporta col valore di «birichino» (Rini 148), in altri dialetti contermini compare nell'accezione di «scacciapensieri». Berg. *rebéba*, *ribéba* «scacciapensieri, piccolo strumento di ferro, che suonasi tenuto con una delle mani appoggiato alla rastrelliera dei denti semiaperta, fattane vibrare col polpastrello di un dito dell'altra mano la linguella», in senso traslato «cattivo orologio» (Tiraboschi 2,1068), bresc. *rebéba* «scacciapensieri», gerg. *rebéba de reloi* «orologio disadatto» (Melchiori 2,151). In Valtellina si registra *rebèba* nell'accezione di «moltitudine, quantità» (Monti 210), probabilmente passando attraverso un valore intermedio di «chiasso, frastuono».

Le disposizioni degli Statuti

Gli Statuti civili bormini intervengono espressamente, almeno in cinque paragrafi, a regolamentare o a proibire particolari giochi di società sull'intero territorio della Magnifica Terra.

⁴ E. BESTA, *Bormio antica e medioevale*, Milano 1945, pp. 193-196.

Li trascriviamo, proponendo una nostra versione italiana a fronte. Molti nomi, completamente scomparsi dai dialetti attuali, creano non poche difficoltà di interpretazione.

Art. 130. *De ludo taxillorum et aliorum ludorum.*

Item statutum est quod in toto territorio et super toto territorio Burmii *non ludetur nec ludi debeat ad taxillos de suito, neque accordando vinum nec alia* aliquo modo nec ingenio sub pena et banno soldorum viginti imperialium pro quolibet lusore et qualibet vice si fuerit de die, et si fuerit de nocte bannum sit de soldis quadraginta imperialium, et hoc intelligatur tam superstantibus ipsis ludis quam super lusoribus, salvo quod superstantes non possent condemnari si fuerint in confiniis platee de die tantum; et quod habitator domus, in qua luderetur seu fieret *ludus de suito* et de aliis ut supra, similiter condemnentur de soldis quadraginta imperialibus in die, et de libris quattuor imperialibus de nocte, excepto tamen quod bene possit *ludi de suito* in platea vel in confiniis platee *ad schacos vel ad tabulas marellarum*: et quilibet accusatores et famuli domini Potestatis possint accusare et habeant medietatem accuse.

Additum est vigore cuiusdam consilii ordinati die mercurii tercio mensis iunii MCCCCLXVII in caniparia condamnati Simoneti de Plantanis caniparii maioris communis, quod de cetero non sit ulla persona que audeat nec presumat uti alio modo *ludo bardarum seu cartarum de suito* tantum in aliquibus ludis *cartarum* quibus uti valeant, reservato ludo recto *cartarum* quo communiter utitur et uti solet; et hoc sub suprascripta pena in suprascripto capitulo *ludi taxillorum* contenta et aliorum ludorum; et executio cuius pene procedatur in omnibus modis superius annotatis in capitulo aliorum ludorum.

Additum est quod nulla persona de Burmio nec in eo habitans tantum possit ludere in toto territorio Burmii ad aliquem ludum cuiusvis gradus existat sub pena librarum quinque imperialium pro qualibet persona ludente et vice, salvo quod quelibet persona possit ludere usque ad summam soldorum duodecim imperialium pro die et nocte pro comedendo et bibendo aut pro aliis rebus et non de denariis, et si luditur de rebus suprascriptis ultra dictam summam, quod currat in eadem

Art. 130. *Divieto di giocare ai dadi e ad altri giochi.*

Si stabilisce ugualmente che sull'intero territorio di Bormio è proibito *giocare ai dadi con posta in denaro, né puntando su vino né su altra vincita* né in altra forma, sotto pena di un'ammenda di venti soldi imperiali per ogni giocatore e per ciascuna volta se la trasgressione sia fatta di giorno; se di notte, la multa sarà di quaranta soldi. E questo vale tanto per gli organizzatori delle partite quanto per i giocatori. Non si potranno tuttavia condannare coloro che organizzano i giochi entro il perimetro della piazza e durante la giornata. Anche il padrone di casa dove si svolge *il gioco con posta in denaro* o di altro tipo secondo quanto è stabilito sopra sia ugualmente condannato a un'ammenda di quaranta soldi imperiali se di giorno e di quattro lire se di notte. Si potrà tuttavia *giocare con posta in denaro* in piazza o *agli scacchi o a dama* entro il suo perimetro. I pubblici accusatori e i servitori del Podestà potranno sporgere denuncia e ricevere metà dell'ammenda.

Si è aggiunto per deliberazione di un consiglio tenuto il mercoledì 3 giugno 1467, sotto la reggenza di Simonetto Plantani quale canevaro maggiore del comune, che per l'avvenire nessuno dovrà per alcuna ragione *giocare alle barde o alle carte con posta in denaro*, ma soltanto ai *giochi di carte* che sono comunemente praticati, sotto pena della stessa ammenda comminata nella prima sezione del capitolo per il *gioco dei dadi* e degli altri giochi. Si proceda alla riscossione della multa secondo quanto è stato previsto sopra.

Si è aggiunto inoltre che nessun cittadino o domiciliato in Bormio potrà giocare su tutto il territorio ad alcun gioco di qualsiasi specie sotto pena di un'ammenda di cinque lire imperiali a testa per ogni volta. Ognuno tuttavia potrà giocare fino a una puntata di dodici soldi imperiali, ma soltanto di giorno. Di notte si potrà puntare avendo come posta cibo o bevande o altro, ma non denaro. Se si giocherà puntando altre cose o se si metterà in palio una somma superiore a quella prevista, i trasgressori saranno obbligati alla stessa ammenda, per la quale si

pena, quam penam possit consequi per fidem personarum ludentium, si aliter probari non potest; et in simili pena incurrat seu intelligantur incurrisse patroni domus in qua luditur, si non dant notitiam domino Potestati et Officialibus in termino dierum trium; et quelibet persona possit accusare in testimonio unius alterius persone, et habeat tertiam partem accuse, et residuum in communi perveniat, que pena statim exigatur per caniparios maiores, qui per tempora erunt. Que additio facta est anno 1534 de mense iunii.

Ulterius per dominos nunc ordinatum est quod hoc statutum sit ad beneplacitum communis moderandi, minuendi, addendi aut alterandi hoc statutum absque licentia et confirmatione dominorum Trium Ligarum, pro hoc statuto tantum.

Cap. 131. *De non ludendo ad plat[e]am tili.*

Item statutum est quod in diebus sabbati, preterita hora none, in diebus dominicalibus et in aliis festis ordinatis in Statuto contentis, non debeat nec possit *ludi ad plat[e]am tili* extra, sub pena et banno imperialium duodecim pro qualibet persona et qualibet vice, et accusatores et famuli domini Potestatis possint accusare et habeant medietatem accuse, et subtus bene possit *ludi sine banno*.

Cap. 132. *De non ludendo ad cugolas.*

Item statutum est quod nulla persona *ludat nec ludere debeat ad cugolas cum maziis nec ad manus* in Terra de Burmio in toto anno, neque extra Terram etiam a medio mense madii usque ad kalendas septembris, et hoc sub pena et banno soldorum quinque imperialium pro qualibet persona et qualibet vice, et accusatores possint accusare et habeant tertiam partem accuse.

Additum est quod de cetero nulla persona possit *ludere ad cugolas aut cum maziis* in Terra Mastra Burmii, neque in contratis vallatarum per nullum tempus totius anni, sub pena librarum quinque imperialium pro qualibet persona et vice. Que additio facta est 1534, in iunio. Nota quod domini Commissarii reliquerunt

riterrà sufficiente la parola dei giocatori, se non si potranno addurre altre prove. Nella stessa pena incorreranno i padroni delle casa in cui si gioca, se non ne daranno notizia al Podestà e agli ufficiali entro il termine di tre giorni. Chiunque potrà sporgere denuncia con la testimonianza di una seconda persona e riceverà la terza parte dell'ammenda, mentre il resto sarà devoluto al comune. La multa sarà riscossa immediatamente dai canepari maggiori in carica. Questa aggiunta è stata fatta l'anno 1534, nel mese di giugno.

E inoltre viene stabilito dai Signori delle Tre Leghe che il presente statuto, e questo soltanto, potrà essere limitato, diminuito, accresciuto o modificato a beneplacito del comune, anche senza permesso e convalida dei Signori stessi.⁵

Cap. 131. Divieto di giocare oltre *la piazza del tiglio*.

Parimenti si stabilisce che nei giorni di sabato, passata l'ora di nona [le 3 del pomeriggio], nei giorni di domenica e nelle altre feste comandate, indicate nello Statuto, non si debba né si possa giocare dalla *piazza del tiglio* in là, sotto pena di una multa di dodici [soldi] imperiali per ciascuna persona e per ciascuna trasgressione, e che gli accusatori e i servitori del signor Podestà possano accusare e ricevere metà dell'accusa

Cap. 132. Divieto di giocare alle bocce.

Parimenti si stabilisce che nessuno potrà giocare a bocce sia con mazze sia a mani libere nella Terra di Bormio per tutto l'anno, né fuori di essa dalla metà di maggio fino al primo settembre, sotto pena di un'ammenda di cinque soldi imperiali per ogni persona e per ogni volta. I pubblici accusatori potranno sporgere denuncia e riceveranno la terza parte dell'ammenda prevista.

Si aggiunge che per l'avvenire non si potrà giocare a bocce o con mazze né nella Terra di Bormio né nelle contrade delle vallate in nessun periodo dell'anno, sotto pena di un'ammenda di lire cinque a testa e ogni volta. Questa aggiunta è stata apportata l'anno 1534, nel mese di giugno. I commissari tuttavia hanno lasciato i due

⁵ Per la revisione degli Statuti da parte delle Tre Eccelse Leghe Grigie si veda S. BAITIERI, *Bormio dal 1512 al 1620. Analisi di documenti inediti*, Milano 1960. Ai capitoli 129-133 si annota: confirmantur (p. 164, fotografia dell'originale nell'inserito tra le pp. 160-161).

suprascripta duo statuta dispositioni communis, prout in precedenti capitulo.

soprascritti statuti alla discrezione del comune, come nell'articolo 130.

Cap. 143: *De edificiis et tectis communis non devastandis.*

Item statutum est quod nulla persona audeat nec debeat *ludere cum aliquibus lapidibus vel borellis* sub Copertis communis nec in aliquibus edificiis communis nec etiam ascendere nec ire debeat super tecta dictorum Copertorum et edificiorum dicti communis nec etiam devastare aliqua dicti communis nec mingere nec infectare in ipsis Coperto et edificiis communis ac etiam in necessariis communis non sedendo super foramina dictorum necessariorum, nec etiam ducere aliquam mobiliam nec *equitare aliquos equos vel equa in et super ipsis edificiis et Copertis communis* sub pena soldorum quinque imperialium pro qualibet persona et qualibet vice, et quod zalapoterii et famuli domini Potestatis et accusatores possint accusare et habeant medietatem accuse, exceptis somarinis qui bene possint ire sub Coperto voltarum.

Cap. 285. *De parte accusarum zalapoteriorum dantium accusas super ludentibus.*

Item statutum est quod illi zalapoteri privati, qui dabunt aliquas accusas super aliquibus *personis ludentibus de suite et permittentibus ludere de suite* in domo sua, habeant tertiam partem accuse.

Cap. 143. Divieto di danneggiare gli edifici e le tettoie del comune.

Parimenti si stabilisce che nessuno dovrà giocare con pietre o bocce sotto i Coperti o in altri edifici del comune, e neppure dovrà salire sui tetti di essi né danneggiarli, né orinarvi o lardarli. Anche dei gabinetti del comune non ci si potrà servire, se non accomodandosi sui buchi apposti. Gli zalapoteri e i famigli del Podestà potranno sporgere denuncia e riceveranno metà dell'ammenda. Né si dovrà portare bestiame o andare a cavallo per gli stessi edifici e Coperti, sotto pena di un'ammenda di cinque soldi imperiali per persona e ogni volta. Si fa eccezione per i conduttori di bestie da soma, che potranno raggiungere il Coperto delle volte.

Cap. 285. Quota concessa agli zalapoteri [specie di sorveglianti] che sporgeranno denuncia contro coloro che giocano abusivamente.

Parimenti si stabilisce che gli zalapoteri privati i quali sporgeranno denuncia contro i giocatori che ricorrono a poste in denaro e contro chi concede di giocare con posta in denaro nella propria casa, riceveranno il terzo della multa a quelli inflitta.

In un breve articolo di Glicerio Longa, che porta il titolo *Secoli remoti di giustizia lombarda (dagli Statuti civili e criminali di Bormio)*, tra i reati e le pene minori in vigore nei tempi passati si citano alcuni giochi proibiti. Vale la spesa di riprodurre qui integralmente il succinto paragrafo del giovanissimo autore, a motivo di alcuni dettagli, ancora tenacemente conservati al suo tempo e qui vivacemente dipinti, che invece, a causa della tirannia dello spazio, sono stati inseriti in forma assai più laconica nelle sue opere maggiori: «Era proibito (cap. 132), in terra di Bormio, giocare alle bocce (*ludere ad cugolas cum maziis nec ad manus*). I ragazzi che si trovano d'autunno dopo tagliato il secondo fieno (*adigöir*) a pascolare collettivamente le bestie (*ir a trasàr*) usano ancor oggi passare il tempo giocando alla *cióna*, palla di legno tornita col coltello. Provvisi di bastone e disposti in giro, i giocatori – cantando una filastrocca – cercano, senza perdere il proprio posto, d'impedire che uno di essi faccia pervenire la palla in un buco (*bòga*) scavato in mezzo a loro... È probabile che questo gioco fosse un tempo più diffuso e corrispondesse appunto al *ludere ad cugolas cum maziis*...

Anche altri giochi erano proibiti (capp. 130, 131), per es. il *ludum taxilorum* (giuoco dei birilli) ed il *ludum ad platamtillii*, giuoco questo che non sappiamo veramente come fosse fatto: forse si trattava del lancio di una grossa pietra (*plata*)». ⁶

Al lemma *cióna* il Longa riporta più asciuttamente nel suo vocabolario: «piccola palla di legno che serve per gioco ai ragazzi che stanno colle bestie al pascolo» (Longa 47). Prende il nome dalla *cióna*, la «scrofa». Nei loro giochi infatti i piccoli chiamano spesso i vari oggetti con nomi di animali, immaginando di governare minuscole fattorie, a imitazione delle occupazioni dei grandi. Parallelamente nel gros. è documentato il termine *cióna* nella duplice valenza di «gioco di bocce dove ogni partecipante deve centrare, da una distanza prestabilita, la propria buca» e di «scrofa» (DEG 295). La conferma a questa spiegazione viene dal quasi sinonimico borm. *pòrcola* «palla di legno conica» (Longa 204). A Tirano incontriamo *pòrcola* nell'accezione collaterale di «pallina ovale o conica di legno da infilare nelle calze per rammendarle». Un discorso più ampio intorno al caratteristico schema denominativo vastamente diffuso sarà ripreso più avanti.

Alle volte, quando anche il tipo di gioco non era proibito, se ne vietava l'esecuzione a motivo del tempo inopportuno scelto per il suo svolgimento. Gli Statuti di Grosio proibiscono espressamente di tenere aperte le osterie dopo il suono dell'avemaria serale. Ai rintocchi della campana iniziava infatti ufficialmente la notte. Spesso negli statuti civici di molte città si aggiunge il divieto di protrarre i giochi durante le funzioni sacre.

St. di Grosio (edizione del 1607), cap. 10: «Ancora si statuisce che tanto la caneva come l'hosteria [del Banderale] secondo il solito vecchio [= l'uso tramandato dagli anziani], nel mese di settembre ogn'anno s'habbino d'incantare tre volte in giorno di festa nella publica piazza di Grosio, liberandoli la terza volta con le conditioni che meglio piacerà al Degano, oltre le sottoscritte: con autorità al Degano di farne locatione, dove si vedesse con utilità del Commune poterne cavar un buon fitto. Con questo, che colui qual piglia l'hosteria al segno del Banderale sia tenuto alloggiare tanto di giorno come di notte qualunque forestiero domanderà alloggiamento, et contrafacendo il detto hoste sia sottoposto a qualunque pena nella quale potesse incorrere la Communità, lamentandosi qualche forestiero dal signor Podestà per non haver ritrovato d'alloggiare. Et che tanto l'hoste come il canevaro possino dar da mangiare et da bere ad ogni uno tanto terriere quanto forestiero. *Ma sonata l'Ave Maria della salutatione angelica non possino né debbino in modo alcun lasciar giocare ad alcuna sorte de giuochi*, et questo sotto pena di mezzo scudo d'oro per volta, et per qualunque contrafacente tanto all'hoste et canevaro, quanto alli giocatori, della qual la terza parte sia applicata all'accusatore, che per il suo giuramento sarà tenuto secreto, et il resto alla Communità...».

Antichi giochi

I giochi citati dai nostri Statuti⁷ sono stati indagati da Hans Bossard in uno studio monografico di ampio respiro storico e geografico. Con i nostri, lo studioso passa in rassegna i testi statutari più significativi di varie comunità del territorio lombardo.⁸

⁶ Pubblicato in appendice a «I Tribunali» 742 (1911).

⁷ *Statuta seu leges municipales Communitatis Burmii tam civiles quam criminales - Statuti ossia leggi municipali del Comune di Bormio civili e penali*, a cura di Lyde Martinelli e Sandro Rovaris, Sondrio 1984. Le citazioni qui riprodotte sono indipendenti da questa pubblicazione e si basano su una collazione di più esemplari preparata da Irene Simonetti e Remo Bracchi (pro manuscritto).

⁸ H. BOSSHARD, *Nomi di giuochi di fortuna, popolari e fanciulleschi negli Statuti lombardi del Medioevo e del Rinascimento*, in *Sache, Ort und Wort Jakob Jud zum sechzigsten Geburtstag, 12. Januar 1942* (= RH 20), Genève 1943, pp. 416-441. Lo stesso autore aveva portato a termine qualche anno prima, sempre spigolando tra i testi giuridici antichi, il proprio *Saggio di un glossario dell'antico lombardo compilato su Statuti e altre Carte medievali della Lombardia e della Svizzera Italiana*, Firenze 1938 (rist. anastat., Bologna 1986). Tra le altre

Risulta interessante un'annotazione generale dell'autore sulla relatività concernente la liceità o l'illiceità delle singole forme di gioco. «S'intende che le osservazioni 'permesso' o 'proibito' non si riferiscono che agli esempi lombardi citati. Bisogna tener conto che, in occasione di certe feste, tutti i giuochi potevano essere permessi o, più tardi, proibiti, e così pure durante i giorni di mercato o le 'nundinae'. Certi giuochi, permessi di giorno, in casa propria, sulle piazze e sotto i portici, potevano essere proibiti di notte e nelle osterie, oppure ai magistrati, o allorché la posta eccedeva un massimo fissato; mentre che altri giuochi, vietati alla popolazione del paese, erano permessi agli stranieri. I divieti erano più severi contro il *ludus de sucto*, meno severi contro il *ludus de repello*. Certi giuochi erano vietati la domenica, durante le funzioni religiose, mentre che molti giuochi popolari e fanciulleschi non si potevano fare nell'interno dell'abitato, davanti alla chiesa o nei cimiteri, e nemmeno nei campi seminati, per non danneggiare le colture».⁹

barde sf. pl. «gioco di carte?»

La voce è ricavata dal cap. 130 degli Statuti civili, più esattamente desunta dall'aggiunta fatta nel mese di giugno del 1534: *Additum est... quod de cetero non sit ulla persona que audeat nec presumat uti alio modo ludo bardarum seu cartarum de suito tantum in aliquibus ludis cartarum quibus uti valeant, reservato ludo recto cartarum quo communiter utitur et uti solet.*

Il Bosshard, nella sua paziente opera di collazione, non ha trovato riscontri alla nostra voce in altri Statuti lombardi. La versione in volgare del 1561 pubblicata dal Siegfried¹⁰ non aiuta in alcun modo l'interpretazione: «non servirsi d'altro *gioco delle barde*, o delle carte, del suito». L'autore si limita infatti alla semplice trasposizione materiale in veste italiana

opere generali, indispensabili per la comparazione, si devono ricordare: L. ZDEKAUER, *Il giuoco in Italia nei secoli XIII e XIV e specialmente in Firenze*, in ASI, ser. IV, 18 (1886), pp. 20-74; D.G. BERNONI, *Giuochi popolari veneziani*, Venezia 1874; CECCHETTI, *Giocolieri e giuochi antichi in Venezia*, in «Archivio Veneto» 38 (1889); G. UNGARELLI, *De' giuochi popolari e fanciulleschi specialmente in Bologna, fino al secolo XVI*, in «Archivio per lo studio delle Tradizioni popolari» 11 (1892), pp. 513-533; G. UNGARELLI - F. GIORGI, *Documenti riguardanti il giuoco in Bologna nei secoli XIII-XIV*, in «Atti e Mem. d. R. Dep. di St. Patria per le Romagne», ser. 3, XI, p. 57 ss.; CECI, *Il giuoco a Napoli durante il Medio Evo*, in «Archivio storico per le Province napoletane» 21 (1896); P. SELLA, *Nomi latini di giuochi negli Statuti italiani (sec. XIII-XVI)*, in «Bulletin Du Cange» 5 (1930), pp. 199-214; S. LA SORSA, *Come giuocano i fanciulli d'Italia*, Napoli 1937 (rist. anast., Bologna 1979); G. ROBERTI, *I giochi a Roma di strada e d'osteria. Dalla «Passatella» alla «Morra», dalla «Ruzzica» alla «Zecchinetta», più di 400 modi per divertirsi ricostruiscono il vivace e popolare spaccato della Roma d'una volta*, Roma 1995; G. LA GORSA, *I giochi di società presso il popolo pugliese*, in «Ethnos» 1 (1919), pp. 49-66; G. PITRÈ, *Giuochi fanciulleschi siciliani*, in «Archivio per lo studio delle Tradizioni popolari» 3 (1883). Per l'area francese: F. SEMRAU, *Würfel und Würfelspiel im alten Frankreich*, in «Zeitschrift für romanische Philologie», Beiheft 23, Halle a. S. 1910. Altre notizie utili sono state ricavate da C. DU FRESNE DU CANGE, *Glossarium mediae et infimae latinitatis* [citato: GMIL], Niort 1883-1887; P. SELLA, *Glossario latino emiliano* [citato: Sella, GLE], Città del Vaticano 1937, e P. SELLA, *Glossario latino italiano (Stato della Chiesa, Veneto, Abruzzi)* [citato: Sella, GLI], Città del Vaticano 1947, collettivamente alla voce *ludus* e sotto i singoli lemmi; N. CALVINI, *Nuovo glossario medievale ligure*, Genova 1984; F. SEMI, *Glossario del latino medioevale istriano*, Venezia 1990; F. CHERUBINI, *Vocabolario milanese italiano*, Milano 1839 (rist. anast. in un solo volume, Milano 1968), alla voce *giugà* e sotto i singoli lemmi; G. RIGOBELLO, *Lessico dei dialetti del territorio veronese*, Verona 1998, alla voce *zugàr* e sotto i singoli lemmi; G. BOERIO, *Dizionario del dialetto veneziano*, Venezia 1856, alla voce *zogàr* e sotto i singoli lemmi; P. ZOLLI, *I giochi*, in *L'influsso francese sul veneziano del XVIII sec.*, Venezia 1971, pp. 133-141; C. MALASPINA, *Vocabolario parmigiano-italiano*, Parma 1859 (rist. anast., Bologna 1984), alla voce *zugàr* e sotto i singoli lemmi; *Giuoco*, in *Enciclopedia Italiana di Scienze, Lettere ed Arti*, vol. 17 [citato EI 17], Milano 1933, pp. 334 ss., in particolare: *Giuochi nel Medioevo* (G. Bertoni, pp. 339-341); *Giuochi nell'età moderna e Giuochi fanciulleschi* (R. Corso, pp. 341-343); *Giuochi di società e Giuochi di carte* (G. Lazzari, pp. 343-353); risvolti del *Diritto* (E. Battaglini, pp. 353-354).

⁹ BOSSHARD, *Giuochi*, p. 417.

¹⁰ P. SIEGFRIED, in «Zeitschrift für schweizerisches Recht», NF 23 (1904), pp. 99-259; 24 (1905), pp. 159-247.

dell'antica parola latinizzata. Anche il Sella non fa altro che riproporre ciò che trova nell'edizione di chi lo precede (Bosshard 421; Sella, GLI 323). Forse ci si deve muovere da *barda* «alabarda» < medio alto ted. *helmbart* «alabarda» (REW 4101a; DEI 1,104). Dal contesto non pare si tratti di un gioco d'armi, ma di carte. Forse il nome dipende dalla forma dei semi, in analogia con le *picche*. A Pura (villaggio del Luganese) incontriamo *bardàn* gerg. nell'accezione di «soldi, denaro», di etimologia sconosciuta (VSI 2.1,180), ma che non è da escludere sia da porre in relazione con il nome della pianta, più specificamente dei suoi capolini spinosi, usati nei giochi dei ragazzi e nei pronostici amorosi. Anche presupponendo che si tratti di un gioco con puntata in denaro (v. *erbette* più sotto), le due forme restano foneticamente poco compatibili a motivo della difformità nel suffisso.

bassetta sf. «gioco d'azzardo che si fa con le carte, simile al faraone»

Voce riportata dal Bosshard come proveniente dal cap. 285 degli Statuti civili nella versione italiana pubblicata dal Siegfried: «giocare de svito [= suito], taglio, *bassetta*, e simili giochi dannosi». ¹¹ Nel testo latino non compare nessun nome corrispondente. Nel Quaternus consiliorum del 1586 si riscontra un'altra attestazione antica che riporta un termine omofono, il quale tuttavia sembra avere il significato di «benda, fascia, ala che si abbassa sugli occhi»: tu sei un gioton, che non puoi *portar la basetta* su de li occhi come un altro huomo da ben.

Formaz. diminutiva da *bassus* «basso» (REW e REWS 978), perché a ogni giocatore veniva dato dal 'banchiere' un mazzetto di *carte basse*, cioè dall'uno al cinque (DEI 1,452; VEI 111; GDLI 2,89; LEI 5,42-43).

Piem. *bassètta*, *giughè a la bassetta*, posch. *bassetta* «gioco d'azzardo di origine veneziana simile al faraone, un tempo assai popolare, ora caduto in disuso» (VSI 2.1,250-251), vogher. *basàta*, mil. *giugà a la bassetta* «fare a chiamare e alzare», fig. *l'è on giògh de bassetta* «è cosa rischiosa, di esito incerto» (Cherubini 79), bresc. *basèta*, bresc. (St. di Bagolino IV 36, a. 1796) chi giuocherà a carte, come *bassetta*, flusso, trenta, quaranta, erbette, dadi, eccetto il sbaraglino; ven. *bassèta* «gioco noto di carte, violento e di rischio», *zogar a la bassetta*, *l'è un ponto alla bassèta* detto di cosa della quale sia pericoloso fidarsene (Boerio 66-67; G. Dolcetti, *Le bische e il giuoco d'azzardo a Venezia, 1172-1807*, Venezia 1903; Zolli 134-135); parm. *bassètta* «gioco di carte detto anche 'a chiamare e alzare' o faraòn, gioco di rischio», *zugàr a la bassètta* (Malaspina 1,168; 4,465); bol. *zugàr alla bassètta* «fare a chiamare e alzare» (Coronedi 1,156); romagn. *basséta*, faent. *bassetta*, ravenn. (St. di Faenza, IV, 42, a.1527): ludi... cartarum prohibiti censeantur, qui vulgariter nuncupantur *la bassetta* et fluxo (Sella, GLE 200; descritto dallo Zauli, *Observationes Statuti Faventiae*, Roma 1723, p. 556); it. (Pataffio, sec. XV) *bassetta* «gioco di carte d'azzardo (di origine veneziana), una volta popolare e ora dimesso, assai simile al faraone e alla zecchinetta» (GDLI 2,89), *fare alla bassetta* «giocare di carte d'azzardo» (dal sec. XV, Canti carnascialeschi), vast. *bbassàtè*, sic. *basséttà*, fr. (dal 1674) *bassette* «gioco di carte di origine italiana (introdotto probabilmente da Giustiniani, nobile veneziano, ambasciatore in Francia)» (TLF 4,247), ingl. *basset*.

Dal gioco si sono sviluppati valori traslati quali: berg. *bassètta* «inganno, frode», *fa öna bassèta a ergù* «gabbare, truffare qualcuno», venez. *far una bassetta a uno*, it. *fare una bassetta* «ridurre in cattivo stato qualcuno, far morire», tosc. «ridursi d'un tratto da uno stato prosperoso a macilento», *basséttà* «persona malaticcia»; tosc. *basséttà* «alterco, contesa, contrasto».

borelle sf. / sm. pl. «rullo, palla di legno da tirare ai rulli, boccia»

Da un antico documento del 1563: derno su da *giocar a li borelli* la merenda o sy la cena... dopo disnar fu fatto la partita di *giocar a li borelli et giocarno a li borelli* (Rini 28;

¹¹ BOSSHARD, *Giuochi*, pp. 421 e 437; Sella, GLI 323.

Bossahard, *Giocchi* 424). Dal contesto risulta qui un gioco eseguito in casa, con il pasto come premio per la vincita.

Il Sella rende il sintagma *ludus burellarum* con «gioco delle pallottole» senza specificarne le dimensioni (Sella, GLI 324). Da una base prelat. **bor(r)*- «corpo di forma tondeggiante o cavo» (REW e REWS 1214 e 1224a; DEI 1,637; LEI 6,1152-1154). In qualche dialetto valtellinese *borèla* vale anche «bacca, coccola del ginepro», nell'engad. *borrella*, *burrella* «tuorlo».

Piem. *borèla*, *burèla* «palla di legno per il gioco dei birilli o delle bocce» (Zalli 1,109); piem. (St. di Moncalieri, a. 1412) (*ludus*) *borellarum*; ossol. (St. di Malesco 113, a. 1505) [non] *ludere ad aliquem ludum, videlicet ad quadrellum, ad biglos, et ad borellam supra domo comunis*; lig. or. (Val Graveglia) *buèlu* «la lippa, tanto il bastoncino quanto il gioco stesso»; tic. prealp. (Isonne) *giügà ai boréi* «giocare il gioco sulle strade nel quale, al posto di vere e proprie palle di legno, i ragazzi usano pezzi di legno tondeggianti (*buréi*) o anche ciottoli a imitazione del gioco delle bocce» (VSI 2.2,720); grig. (Inv. Castello di Mesocco, a. 1503) uno fero da *giocar a la borela*; posch. *borèla*, negli Statuti: nessuna persona ardisca né presuma giuocare nella piazza di Poschiavo... *a la borella*; Val Solda (St. Val Solda 14, a. 1246-1338) non *ludere ad aliquod ludum taxillorum, nec borellam de ossolis*; (cap. 16) *posse ludere ad taxillos, ad borellam omni anno ultimo in festo Nativitatis Domini nostri per duos dies, vel tres, vel quatuor proxime sequentes dictum festum prout sibi videbitur, et ad festum Paschae Resurrectionis per totos dies ut supra*; lecch. (St. di Lecco 306, sec. XIV) nec [ludere] ad *ludum taxillorum, reginette, ossillorum, borellarum vel alterius bisclatie*; com. (St. Vallassina 83, a. 1343) [non] *ludere ad aliquem ludum taxillorum, malegrassorum [= magri e grassi] vel habentium puncta vel crenas vel burellarum*; com. *giuocare alle borelle* «giocare ai rulli»; mil. *borèla* «pallottola che si usa al gioco dei rulli (*di oss*) per colpirli e farli cadere» (Cherubini 135); lod. (St. vet. Laud. 106, sec. XIII) *nullus ludat ad aliquem ludum tarsillorum vel raynete vel abbatorum vel ad schachetos vel ad borellas in civitate Laude*; (cap. 107) *nullus mutuare sive prestare debeat ad aliquem de predictis ludis denarios neque assidem neque tarsillos vel abbates vel raynetam nec ludi permettendo ad ludum taxilorum, reginete, ossolorum, borellarum, vel alterius bisclatie*; lod. *giügà a burele* «giocare alle biglie»; berg. (St. di Martinengo IV, 119, a. 1393) *ludum taxillorum, reginetae, ossilorum, borellarum, vel alterius bisclatie*; crem. (St. di Cremona 179, a. 1387) *ludum taxillorum, reginetae, ossillorum, et borellarum, et alterius bisclatie*; crem. *va a giougà bouréle* «va' a giocare a palline (se non sai fare altro)»; venez. *zogàr a le borèle o a le sbochie* «giocare alle pallottole» (Boerio 817), ven. *borèa* «gioco di birilli in cui con una sola boccia si devono abbattere tre birilli in fila», ven. centro-sett. *borèla* «gioco di bocce», vittor. *žogàr ale burèle* «giocare alle bocce», friul. *burèle* «palla di legno», triest. *borèla*, vegl. *burrella* «boccia», mod. *borella*, it. (dal 1561, Citolini, Picco) *borella* «oggetto di forma sferica, di dimensioni varie; boccia; oggetto sferico di materiale rigido (legno), usato in molti giochi».

busc'ca sf. pl. «estrazione a sorte servendosi di fuscelli»

Anno 1587: erano per *far le busche tra di loro* qual lo dovesse portare, instando pur detto Nicolò che *si facessero le busche* (QInq). Borm. *busc'ch* «gambo, stelo filiforme delle graminacee, fuscello; fruscolo, bruscolo», *far ió i busc'ch* «far valere le proprie ragioni», *bùsc'ca* «pagliuzza», *tiràr li bùsc'ca* «gioco che consiste nel prendere due o più pagliuzze disuguali e tirare a sorte la più breve» (Longa 42), gros. *tiràr la bùsca* «tirare le buschette, sorteggiare» (DEG 244); a Piatta anche *tiràr li pàglia*. I ragazzi giocavano accompagnando l'estrazione con una filastrocca: *bùsc'ca batàia, dam al mè fén, dam la mià pàia, bùsc'ca batàia*.

Dal germ. **busk-* «cespuglio», «verga, fuscello», attraverso un collett. lat. occid. **būscā* (REW e REWS 1419b e 1420; DEI 1,640; VEI 186; AIS 4,747; FEW 1,650; Gamillscheg,

RG 1,231; RDR 4,223).

«Gioco delle *buschette* o *bruschette*, usato dai fanciulli, che si fa tirando dei fuscelli di diversa lunghezza, chiusi in una mano, di modo che non ne sporga che un'estremità; e vince chi toglie il fuscello maggiore o minore», a seconda di come si è convenuto (Bosshard, *Giuochi* 424-425; Sella, *Giunchi*, s.v.; Sella, GLI 324). Corrisponde in parte al tosc. ant. (Forteguerra) *fare a lunghe e corte paglie*; roman. *paja corta e paja longa* (Roberti 68-69); fr. *tirer au court fétu, a la courte paille*.

Piem. *tirè le busche* «fare alle bruschette»; nov. (St. di Invorio 25, a. 1366) *ludentes vero ad taxillos vel ad alium ludum ad quem ammittatur vel vincatur pecunia, nec reppellere, excepto ludo scacchorum vel tabularum in publico et non in domibus et ludis buschette et distrinctie vel alio ludo licito et honesto fieret causa solacii vel repellandi, dummodo non ammittatur ibidem ultra solidos duos imperialium...*; nella versione successiva (St. Valle Antigorio 77, a. 1513) *ludentes vero ad taxillos, vel ad alium ludum, in quo pecunia amittatur, vel amitti possit, exceptis ludo scachorum, et tabularum in publico, et non in tabernis, et domibus, et ludis buschettae, et dismentire condemnent...*; nov. (St. Biandrate 64, a. 1395) *nemo ludat... ad taxillos, seu ad aliquem ludum in toto poderio Blanderati, nisi ad glatiam, scachos, tabulas, et ad palletum, et ad buschetas, salvo eo, quod in taberna non possit ludi ad tabulas*; lig. (St. Cuxii 72, a. 1297) *qui luderit ad aliquod aliud ludum, nisi ad capeletam et ad buschetam, sit bannum* (Calvini 82 e 96; DEI 1,641); posch. *li büschi* «le bruschette usate per tirare a sorte», *tirà li büschi* (Michael 19), breg. *trèr la büsca*, svizz. it. *tirà i büschètt*, Val Morobbia *tirà i büschètt*, Isonne *fä la büscheta* «tirare a sorte con le pagliuzze; sorteggiare» (VSI 2.2,1215-1216; DRG 2,700; Stampa, *Bergell* 92); breg. *büsca*, Vicosoprano *blüsca* «il lotto di legna da ardere proveniente dai boschi comunali, in origine aggiudicato a sorte, che il forestale assegnava ogni anno alle famiglie» (Salvioni, R 43,373-374; Tognina, *Poschiavo* 298); mil. *giugà ai buschètt, a tirà la busca* «pigliar tanti fuscelli o fili di paglia non eguali, quanti sono i concorrenti, e tenerli accomodati in modo che non si veda se non una delle due testate, dalla qual parte ognuno cava fuori il suo, e vince chi toglie il fuscello maggiore o minore, come si è stabilito da principio» (Cherubini 168 e 620); ver. *tiràr (cavare) le brusche* tirare a sorte con le pagliuzze», *zugàr a le bruschéte* chi tirava la paglietta più corta doveva rincorrere i compagni (Rigobello 100 e 531); venez. *tiràr le bruschète, zogàr a le bruschète o a la pagieta* «tirare a sorte con le pagliuzze» (Boerio 817), parm. *tirar su il buschi*; it. ant. (Giovanni dalle Celle; Soderini) *buschette* «gioco fatto con fuscelli», *gioco delle buschette* (Pulci; GDLI 2,461), *bruschette* «gioco bambinesco ai fuscelli» (Lippi), «gioco fanciullesco che consiste nel tirare a caso fuscelli di diversa lunghezza (*bruschétta* «fuscello», *busca* «fuscello, festuca») stretti nella mano di un compagno (da cui emergono per uno solo dei capi); vince chi tira il fuscello più lungo o più corto» (GDLI 2,407); sic. *all'uschidda* (La Sorsa 130).

carte sf. pl. «giochi di carte»

Gli Statuti di Bormio proibiscono alcuni giochi di carte (almeno se non si osservano determinate modalità) e ne permettono altri: non sit aliqua persona que audeat nec presumat uti alio ludo bardarum seu cartarum de suito in aliquibus ludis cartarum quibus uti valeant, reservato ludo recto cartarum, quo communiter utitur et uti solet (cap. 130). Al cap. 285 nella versione volgare pubblicata dal Siegfried si precisano i tipi illegali, particolare che manca nel testo latino: *giocare di svito* [= suito], *taglio*, *bassetta*, e simili giochi dannosi. Gros. *cārta* «carta da gioco» (DEG 275), *giughèr ai càrti* «giocare alle carte».

Lat. medioev. (a. 1371) *ludus cartorum* «gioco delle carte» (GMIL 5,149; DEI 1,784), *ludus c(h)articellarum, cartesellarum*. La prima proibizione dei *ludi cartesellarum* sembra quella contenuta negli Statuti di Bologna, in data 14 aprile 1483, dove si legge: et quamquam per Statuta de poena ludentium ad ludum azardi sit provisum circa ludum taxillorum et

biscazariae, et expressa non sit mentio de *cartesellarum ludo*, videlicet de poena ludentium ad tertiam et quartam, et ludentium condemnatam; item ludentium ad triginta Hebraeorum, et ad triginta per vim, et ad ludum falcinellorum, quos ludos et ipsorum quemlibet declaramus esse ludos biscazariae (p. 150).

Le *carte da gioco* servono a formare varie combinazioni e anche ai chiromanti per indovinare la sorte (GDLI 2,810; per la descrizione di vari tipi cf. EI 17,344-351). Dal confronto con le norme che regolano i giochi nelle altre località lombarde nel periodo medioevale, il Bosshard deduce che sono permessi i giochi chiamati *bàzega*, *gilenum*, *primera*, *tarochum*, *triumphos*, mentre sono proibiti quelli detti *abbates*, *banco fallito*, *bassetta*, *cricca*, *erbette*, *fluxum*, *lanzichinech*, *reginetta*, *ronfa*, *taglio*, *tertia et quarta*, *trenta e quaranta*, la *bisclacia cartarum* e le *carte del suit* (Cecchetti 426).

Mil. *cart f. pl.* «carte da gioco» (Cherubini 235); berg. (St. di Bergamo IX, 171, a. 1491) si quis in domo, curia, orto, brolo, vel aliqua alia parte civitatis vel districtus Bergami tenerit ludum aleae, biselantiae [= bisclatae] vel *reginetae*, sozi, santii, oche, vel alterius cuiusvis genere ludi alearum vel *cartarum ad tertiam et quartam*, *fluxi*, *ronfae*, vel *criche aut alterius generis cartarum*, *exceptis triumphis*, *scachis* et tabulario, cadat in poenam; (cap. 172) et intelligatur ludere si reperti fuerunt habere ante vel iuxta se discum, taxillos, vel *cartas* vel aliud preparamentum ad ludendum; bresc. (St. di Riviera di Salò, crim. 164, a. 1536) salvo quod licitum sit cuilibet personae impune ludere ad scachos, aleas, seu tabulas, et *rectum ludum triumphorum cartae*, et *cartarum* usque ad summam librarum trium parvorum; crem. (St. di Crema 63, a. 1483) nullus ludat ad bisclaciam taxillos vel *ad cartas* in nundinis et si quis contrafecerit quod poena duplicetur; venez. *carte da zògo* «carte da gioco» (Boerio 142); piac. (St. molinar. 240, sec. XIII) *ludus a cartis* (Sella, GLE 200); parm. *carti f. pl.* «carte da gioco», *zugàr al carti* «giocare alle carte» (Malaspina 1,352-353); bol. *cart* «mazzo di carte dipinte, delle quali ci serviamo a giocare» (Coronedi 1,278); laz. (St. di Velletri III, 18, sec. XVI) *ludus chartarum*, smenchiare seu tarochi et ronfae (Sella, GLI 333).

castaldo sm. «gioco di dadi?»

Gioco attestato in un antico documento nella sua pronuncia dialettale. Dal contesto risulta proibito. Anno 1541: ab infrascriptis personis, que *luserunt ad chastalt* (QRec).

Dall'it. *gastaldo*, ant. *castaldo* < lat. med. (sec. VII) *gastaldus* (a. 1256 a Bologna) **castaldus** «custode dei beni di una proprietà» < longob. *gastald*, *kastaldo* «ministro, fattore, luogotenente» (v. it. ant. *aldio*) in origine dei principi, «amministratore dei beni demaniali», «amministratore della corte del re, con attribuzioni civili, militari, giudiziarie e anche su territori che gli erano affidati» (DEI 1,797-798; VEI 244; GDLI 2,855; Gamillscheg, RG 2,141-142).

Se si tratta di un gioco di dadi, si potrebbe pensare a una formazione sinonimica del (*gioco del barone*, attestato in it. dal Lippi, «antico gioco di dadi, così chiamato perché nel mezzo della sua figura è disegnato un barone che porta in spalla una bandiera» (GDLI 2,78) < francone ***baro** «nobile», nella Legge Salica «funzionario reale di grado elevato» (LEI 4,1427).

cugole sf. pl. «gioco alle bocce con o senza birilli, o con magli di legno»

Il cap. 132 degli Statuti civili di Bormio vieta di giocare alle bocce in paese tanto servendosi di mazze quanto a mani libere, e nelle campagne per tutto il periodo della crescita e dello sfruttamento dell'erba, normativa ristretta nell'aggiunta del giugno 1534: nulla persona *ludat nec ludere debeat ad cugolas cum maziis nec ad manus* in Terra de Burmio in toto anno, neque extra Terram etiam a medio mense maii usque ad kalendas septembris... Additum est quod de cetero nulla persona possit *ludere ad cugolas aut cum maziis* in Terra Mastra Burmii, neque in contratis vallatarum per nullum tempus totius anni. Anno 1539:

ludere ad mazam cum cugolis in toto territorio Burmii (QCons). Si tratta probabilmente del gioco che fu successivamente chiamato *šgiugàr a la cióna*, ancora praticato nei primi decenni del secolo XX (Bracchi, AAA 87,273-5 e v. sotto *pòrcola*). La voce *cùgola*, raccolta in Valfurva dal Longa nell'accezione di «palla di legno, boccia» e qualificata come già poco usata ai suoi giorni, è ormai del tutto caduta dalla memoria (Longa 119). Nel ver. si poteva ancora sentire fino a non molto tempo fa la locuzione *zugàr a le bòcie col majo* per significare «giocare a pallamaglio» (Rigobello 531).

Deriva da un tardo lat. **còcula* una delle varianti popolari del termine di origine greca *còchlea* «chiocciola, conchiglia» poi genericamente «oggetto tondeggiante» (REW e REWS 2011; Sella, *Giocchi*, s.v.; Schuchardt, *Rom. Etym.* 2,18-19; Salvioni, RIL 49,11; Bertoni, AR 2,345, n. 3). Mant., bresc. *cògol*, ver. ant. (a. 1409) *cogola*, *cogolus* «ciottolo» (Sella, GLI 163), venez. *cógolo*, ven. *cuógolo*, *cògolo* «ciottolone», friul. *cógul*, cremon. parm., bol. *códol*, tosc. *quócolo* «sasso di fiume arrotondato dallo scorrere delle acque, usato spesso per pavimentare le strade rustiche», abr. *còchëlè*, cal. *còcula* anche «palla, tuorlo d'uovo, bacca, coccola», bov. *còcula*, sic. *còcula*, *cuculuni* «ciottolo» (DEI 2,1005).

Sondr. (ms. del Senato, a. 1561) [nullus] *ludere debeat ad cugolas cum maglis nec ad manus*; mant. *cógule* pl. «bocce per il gioco della pallamaglio», al masc. *cógoi* «birilli»; bresc. (St. di Riva 76, a. 1274) [non ludere] *ad aliquem ludum cum taxillis seu andruciis vel ad begam seu ad naretam vel ad blancam vel ad vermiliam seu ad aliquem ludum de buscacia, preter ludum de tabulis vel cugulis vel aliis idoneis* (qui pare si tratti di un «gioco a tavoliere»); (cap. 130) *nemo debeat ludere ad aliquod ludum taxillorum, andrucii, trabis neque aliquod ludum buscazie nisi ad tabulas seu cugollas*; crem. *cógula* «palla di legno per il gioco del trucco»; gard. *códla* «boccia, palla», bellun. (St. di Feltre IV, 60, sec. XVI) *ludus compensu et cugularum* (Sella, GLI 325); venez. ant. *cuogola* «palla»; ravenn. (St. di Cervia III, 18, a. 1328) [ludus] *ad cogulas* seu ad *plagnas* (Sella, GLE 200); ven. ant. (secc. XIII-XVI) *cògola* boccia da giocare» (DEI 2,1004-1005); it. *cògolo* «ciottolo reso tondo e levigato dallo scorrere delle acque» (GDLI 3,268), abr. *còchëlè*, irp. *cocla* (REWS 2009), pugl. *còcula* «palla», tarant. *cócla*, cal., sic. *cócula* «palla». Di altra origine, nonostante la rimarcata assonanza, risulta il ted. *Kugel* «palla, boccia» (Kluge-Mitzka 410; Kluge-Seebold 417; Pfeifer 2,940-941). Secondo il Mussafia le voci d'area italiana proverrebbero invece dal tedesco: «Es ist jedenfalls das deutsche Wort» (Mussafia 1,148), ipotesi difficile da dimostrare anche considerandone la diffusione areale.

Con la denominazione *šgiugàr a li cùgola* si definisce una modalità di gioco fanciullesco che, dalle notizie sopravvissute, risulta almeno in parte sovrapponibile a quello della *pòrcola* e della *cióna*. Dalle capillari ricerche di Marcello Canclini, il più affermato etnografo della nostra terra, le differenze di svolgimento che si rivelano non sembrano sostanziali. Le variazioni che si notano da paese a paese denunciano una confluenza di modalità forse un tempo distinte.

A Isolaccia la *pòrcola* consisteva nel colpire con bastoni una palla di legno per farla entrare in una buca scavata appositamente nel terreno. Ogni concorrente aveva la sua buca e l'abilità dei giocatori si manifestava anche nell'impedire, servendosi sempre della mazza, che la palla entrasse nella buca degli avversari. A Oga esisteva il *Plan de la pòrcola* vicino al *Crap del Marn*. Come mazza usavano qui un bastone ricavato dal *còler*, il nocciolo, provvisto di una curvatura alla base, a somiglianza delle mazze da golf. La *pòrcola* era generalmente di legno di betulla, più facile da lavorare e nello stesso tempo più elastica. A Isolaccia qualcuno tra i più anziani ricorda ancora che esisteva un campo da gioco fisso con buche predisposte a *Póz de Bèta*, zona prativa prospiciente *li bàita de Pézel*.¹²

¹² Notizie ricavate dal volume di M. CANCLINI, *Il ciclo della vita*, vol. 1: *La nascita e l'infanzia. Raccolta di tradizioni popolari di Bormio, Valdisotto, Valfurva, Valdidentro e Livigno*, di prossima pubblicazione come primo «Quaderno» di questo Centro Studi Storici. Si ringrazia qui l'autore per aver permesso di anticipare

Per giocare alla *cióna* i ragazzi scavavano in mezzo al prato un piccolo buco nel quale si disponeva un pezzetto di legno o un sasso. Con lo stesso bastone da pastorelli i ragazzi o le ragazze a turno colpivano il legnetto per farlo uscire dalla buca. Agli altri concorrenti spettava il compito di impedire l'azione. Non di raro il bastone brandito colpiva dove non avrebbe dovuto. Prima di iniziare il gioco, i ragazzi giravano intorno alla buca intonando in coro una cantilena tramandata probabilmente da generazioni: *la cióna la gira, la gira, la fa i menedéi*.¹³ Le parole paiono stabilire un'analogia tra la ridda dei contendenti affaccendati coi loro bastoni attorno alla buca e la massaia intenta a rimestare i piccoli gnocchi di farina impastati con uova, *i menedéi*, nel paiolo. Come già il Longa, anche M. Canclini colloca il gioco nel tempo autunnale, al limite ultimo della stagione dell'uscita delle mandrie al pascolo, prima della loro chiusura definitiva nelle stalle, *al témp de ir a trasàr*. Forse il gioco stesso e la preparazione del pasto ricordano un rituale antico di transizione. Le filastrocche spesso non sono che mozziconi di formulari un tempo utilizzati nelle azioni sacrali. Il bruciare della variante potrebbe suggerire una consunzione sacrificale in vista del rinnovamento.

Un'altra versione del gioco consisteva nel tentare di far cadere nella buca un barattolo, servendosi sempre del bastone.

La descrizione più completa del gioco mi è stata offerta da due ogolini appena oltre la mezza età, che da giovani lo hanno ancora praticato. Si scavava al centro del campo una buca di una decina di centimetri di diametro, entro la quale si collocava la *cióna*, una palla di legno ricavata da un nodo d'albero arrotondato alla bell'e meglio con il coltello a serramanico. A una distanza misurata sulla lunghezza dei bastoni da pastori si scavavano tante altre fossette quanti erano i concorrenti, meno una. Con una conta veniva scelto all'inizio l'escluso dal circolo degli attaccanti. La sua funzione era quella di impedire con il proprio bastone che gli altri giocatori facessero uscire la *cióna* dalla buca. Anch'essi erano obbligati a servirsi unicamente delle loro mazze con le quali tentavano di agganciare la palla facendola balzare fuori dalla buca e scagliandola il più lontano possibile (*dèi na sc'trìnga a la pòrcula*) allo scopo di facilitare lo stanamento della *cióna*, si preferivano bastoni con terminazione leggermente arcuata a uncino. Tocca a colui che si trovava al centro correre a recuperarla, riportandola in buca, sempre a colpi di mazza. Gli attaccanti potevano andargli incontro, impedendo l'azione. Nel frattempo però dovevano custodire la propria buca tenendola occupata con il bastone che impugnavano. Se un altro concorrente, nel momento in cui era rimasta sguarnita, riusciva a infilarvi la sua mazza, escludeva il proprietario dal gioco. Alle volte i concorrenti periferici, per favorire il ricambio del giocatore centrale, animando maggiormente il gioco, approfittavano dell'uscita del compagno e lo prevenivano al rientro con la sorpresa indesiderata. Colui che non aveva più buca passava al centro come custode della *cióna*. La fossa era considerata perduta anche se qualcuno riusciva a far cadere in essa la *pòrcula*.

Dalla descrizione di *Piéro Bèrt* di Combo la *cióna* praticata a Bormio verso gli anni trenta seguiva da vicino le regole del gioco delle bocce. Si scavava la buca centrale in cui si lasciava cadere la palla che doveva fare da meta nel gioco. I partecipanti si disponevano in circolo a una distanza di lancio commisurata sull'abilità dei concorrenti. Dirigeva l'azione quello collocato al centro. Era lui che chiamando senza ordine di progressione il numero del giocatore, stabiliva di volta in volta chi dovesse lanciare la propria palla con la mazza. Vincere colui che riusciva ad avvicinarsi maggiormente al lecco. Invece di bocce si potevano utilizzare anche gomitoli di stracci e barattoli o, in mancanza di meglio, sassi arrotondati.

Nel *Dizionario di Teglio* di E. Branchi e L. Berti, di prossima pubblicazione, il gioco della *cióna* praticato dai ragazzi al pascolo, per vincere il tedio delle lunghe ore di custodia, viene

qualche frutto della sua preziosa ricerca.

¹³ Notizia ricavata da M. Canclini. La signora Carmen Mevi di Bormio, che ha ampiamente superato l'età di ottant'anni, ricorda una variante: *La cióna, la cióna la brùsgia, la fa i benedéi*.

così descritto: «Ogni partecipante doveva essere munito di un bastone che serviva per impedire alla *cióna*, una palla di legno antenata di quella di gomma, di entrare nella buca appositamente scavata al centro del campo di gioco. A sorte veniva eletto il pastore della *cióna*, colui che doveva cercare di introdurre la palla nella buca. Gli altri giocatori dovevano impedirglielo col bastone. Il pastore, introdotta la *cióna* nella buca, la difendeva strenuamente da ogni tentativo di toglierla da parte degli altri e, nello stesso tempo, mirava a occupare la buca di uno dei concorrenti. Ognuno dei partecipanti al gioco aveva, oltre le mazza, anche una buca propria da difendere. Se il pastore riusciva nell'intento di raggiungere la buca di un concorrente, veniva sostituito nella funzione di guardiano della *cióna* da colui che aveva perso la buca».

A Tóla, secondo la testimonianza di Dante Donagrandi, si era giunti a una specie di compromesso tra il gioco della *pòrcola* e quello delle bocce. Si scavavano nel prato due buche, una opposta all'altra, usandole alternativamente nell'andata e nel ritorno. Realizzava un punto colui che riusciva a entrare in buca (*ir in còna*) con un sasso rotondo, fatto rotolare a mano. La posta era fissata generalmente sui dodici punti. La parola *còna* potrebbe ricalcare la voce latina *cūna* nell'accezione più ampia di «cavità», secondo la realizzazione fonetica del lombardo orientale (*cöna*) e denunciare così la mediazione del gioco ad opera dei pastori bresciani e bergamaschi che frequentavano i nostri alpeggi nei mesi estivi. Anche a Premadio il nome corrispondente della *pòrcola* bormina era *còna*, denominazione qui probabilmente ripresa dalla fossetta preparata dal gioco delle biglie e con quella confusa. In antichi documenti d'archivio la località della Valdidentro detta ora *Li Cùna*, caratterizzata da una serie di infossamenti formati da collassi successivi del declivio degradante verso il fiume, si trova trascritta anche nella variante *li Còna*. Padre Lino Gurini ricorda che a Isolaccia il gioco era invece chiamato *la bògola*.

La *cióna* a Piatta denuncia una sovrapposizione con il gioco della lippa. Si praticava piantando un palo di legno di circa un metro di altezza nel prato e sulla sua sommità veniva collocato trasversalmente un *bachét*, ossia un bastoncino di 15/20 cm, in equilibrio. L'abilità del giocatore consisteva nel colpire con una mazza azionata verticalmente dal basso il legno orizzontale, facendolo volare alla distanza più lontana dal punto di lancio.

Per *sgiugàr a la lippa* si preparava «un bastoncino abbastanza corposo lungo dai 15 ai 20 cm, ben lavorato a forma di fuso, in modo che la porzione centrale avesse una certa consistenza (3 o 4 cm di diametro). Si appoggiava sul terreno e con un grosso bastone si colpiva un'estremità staccata da terra. Il bastone si innalzava e l'abilità consisteva nel colpirlo al volo con una mazza di legno e nel mandarlo il più lontano possibile. I ragazzi più abili riuscivano a lanciare oltre i 200 metri! Dalla velocità di questo bastoncino-proiettile nacque il detto *ir cóme na lippa*, andare come un fulmine. A Sant'Antonio Morignone il gioco veniva chiamato *al pìterlo* e *l'èra cóme un fus che se picàa co un bachét*, era come un fuso che si batteva con un bastone.

Un gioco simile alla *lippa*, con il quale ci si divertiva in Isolaccia, era il gioco di *pàselà e màndela* [a Turrupiano *pàsula*]. Secondo la testimonianza di Padre Lino Gurini i *cozìn* usavano anche come sinonimo locale *la rèla*. Su un bastone infisso nel terreno si poneva, orizzontalmente, un altro pezzo di legno che veniva colpito con una nodosa mazza... ognuno, servendosi di piccoli legni piantati nel terreno, teneva conto della lunghezza del tiro. Alessandro Visconti all'inizio del secolo, parlando dei giochi dei bimbi in territorio lombardo, cita il gioco del *girèll*: «È il così detto giuoco della lippa. Due fanciulli si mandano la lippa percotendola a una delle due estremità con la mazza (*cannella*). Quello che manda dice: *gianda*; quello che l'aspetta risponde: *manda*. Oppure il primo: *girel* e l'altro: *méndell*; poi ancora: *gèrlo* e l'altro: *mèrlo*».¹⁴ A Isolaccia per lo stesso gioco si usava anche il nome di

¹⁴ M. CANCLINI, *Il ciclo della vita*, vol. 1 (inedito).

sc'tèla e a Pedenosso quello di *pàsera* (probabilmente una reinterpretazione di *pàselà* con raccostamento alle denominazioni animali dei giochi). Il Monti lo classifica sotto la denominazione di *pasaröla*, definendolo come «gioco fanciullesco ove il legno balza e passa da uno in altro giocatore». La *lippara* è gioco che si fa collocando in terra una mazzetta, rilevandone alquanto una sua estremità, la quale un fanciullo percuote con altra mazza. La mazza percossa sbalza in alto. Altro fanciullo che sta pure fornito di mazza a qualche distanza, ribatte quella verso il primo, e così se la rendono a vicenda, assestandole sempre il colpo in aria, perché quegli che la lascia cadere a terra perde il punto» (Monti, 127 e 174).

cusàr i punt «accusare i punti al gioco»

«Dar nota di punti, per aver più di due carte da gioco», liv., trep. *kuśér i punt* (Longa 121; Huber, ZRPh 76,412), gros. *cuśèr* «dichiarare di possedere una certa combinazione nel gioco delle carte» (DEG 327). Anno 1703: Pietro Antonio Piz *cossava li ponti* tanto per uno quanto per l'altro... Va' là, ti, che voi *cossarmi*. Tu sei trop partial! E io li risposi: Che *cossi* l'uno e *cossi* l'altro, non m'importa (QInq).

Dal lat. *accūsāre* «accusare, denunciare» per via dotta (REWS 89a; LEI 1,338-341). Borm. *cùsa* «accusa», piatt. *cuśavésa* «delatrice; pettegola», alla lettera «che denuncia le scoregge», bresc. *cūsaröl* «delatore». Il fior. *cusare* «pretendere, credere di aver ragione sopra qualche cosa» viene invece da *causāre* «intentare causa; lagnarsi» (REW e REWS 1782).

Grig. (Roveredo) *cuśàa* «dichiarare i punti nel gioco a tresette» (Raveglia 58), posch. *cuśà* «dichiarare i punti al gioco delle carte», *cuśa* «dichiarazione di una combinazione che ha diritto a determinati punti nei giochi delle carte», mil. *cuśà* termine di gioco che vale «dichiarare le proprie carte o verzicole (*nàpol*) per ritrarne qualche vantaggio, a tenor delle regole del gioco» (Cherubini 375; DEI 2,1197), parm. *cuśàr* «manifestare le proprie carte, dire il punto che uno ha, o la verzicola», *cuśàda* «accusare o dichiarare le verzicole giocando alle carte per averne il dovuto vantaggio» (Malaspina 1,514), romagn. *acus* «dichiarazione del seme che domina, o della cricca al gioco delle carte», it. *accuso* sm. «dichiarazione d'una determinata combinazione di carte» (Vidossich, ZRPh 27,749), sic. *accusata* «dichiarazione di tal combinazione di carte che dà diritto a certi punti».

dadi sm. pl. cf. *taxilli* «dadi da gioco»

Il cap. 130 degli Statuti civili di Bormio, nella copia in vernacolo del 1561 pubblicata dal Siegfried, riporta nella rubrica: *Del gioco delli dadi ed altri giochi*, mentre nel testo che segue si legge in corrispondenza *tassilli de suid* (Bosshard, *Giuochi* 427 e n. 1), rivelando così la sinonimia delle due voci.

Dal lat. *datum* «dado, pedina» attraverso l'italiano (REW e REWS 2486; DEI 2,1203; VEI 352; RIL 41,880), voce isolata dalla locuzione *calcūlum dare* «trarre la pietruzza da giocare». Il termine designò al principio «il getto del dado e l'insieme dei punti», successivamente «il dado stesso» (GDLI 3,1094). Eng. *det*, lucch. *dato*, it. *dado*, logud. *dadu*, nap. *dalè*, cerign. *dälè*, sic. (*lali*) probabilmente attraverso **rari, joch e lali* «gioco dei dadi», prov. *dat*, fr. *dé*, catal. *dau*, sp., port. *dado*. Secondo l'Alessio il lat. *datūs*, part. pass. di *dare* «spiega male le forme romanze, di cui il tipo [merid.] *dalo* richiede piuttosto *tālus* ossicino del 'tallone' [cf. sotto *taxilli*] che serviva per giocare, astragalo, dado. Nel nostro lat. medioev. *ludus de dadis* (XIII sec., a Piacenza) [si] indicherebbe una diffusione della voce dal nord, e questa potrebbe essersi incontrata a sud con i riflessi di *tālus*» (DEI 2,1203).

Venez. *zogàr ai dāi* «giocare ai dadi» pratica non più in uso (Boerio 816); piac. (St. molendin. 240, sec. XIII) *ludus de dadis* (Sella, GLE 200), *de dadis, ad datos* (Sella, GLI 326); bol. *dà* «dado, pezzetto di osso di sei facce quadre ed eguali, in ognuna delle quali è un numero o punto dall'uno al sei, e si gioca con esso a zara e ad altri giochi di sorte», *trar al dà fig.* «tentare un affare» (Coronedi 1,397-398); roman. *dadi* o *tessere* (Roberti 352-357).

erbette sf. pl. «gioco di carte»

In un documento bormino dell'anno 1677 leggiamo: ho perso li danari con lui nel *giocare alle erbette* (QInq.; Rini 32).

Una possibile soluzione etimologica mi è suggerita da D. Petrini (lettera personale) partendo da *erba* come designazione gergale di «denaro». Forse i gruzzoletti di monete posti sopra le carte hanno richiamato alla fantasia dei nostri antenati i cumuli di fieno raccolti la sera nei prati. It. gerg. della piccola delinquenza *erba* «denari, soldi» (Ferrero 127), venez. ant. *herbar* «ingannare», *herbara* «ingannatrice» < lat. *hērba* «erba» (REWS 4109). Resta da dimostrare l'antichità della metafora.

Mil. *giugà ai erbètt* «gioco equivalente al 'banch-fallii', nel quale ogni giocatore 'carica' di monete il mucchietto di carte ricevuto» (Cherubini 66); bresc. (St. di Bagolino IV, 36, a. 1796) chi giuocherà a carte, come bassetta, flusso, trenta, quaranta, *erbette*, dadi, eccetto il sbaraglino; bresc. (St. Val Sabbia 44, a. 1597) [sono vietati i giochi chiamati] banco fallito, bassetta, trenta quaranta, *herbette* flusso e dadi; parm. *zugàr al j erbètti* «giocare a banco fallito» gioco di rischio simile alla bassetta (Malaspina 4,467).

grazia de san Paolo f. s. «grazia di san Paolo»

«Polverina ritenuta miracolosa per guarire dai morsi dei rettili velenosi e da altri mali». Ce ne attesta l'uso Aurelio Garobbio ancora all'inizio del secolo XX, benché attualmente il rimedio sia del tutto caduto dalla memoria collettiva. «Contro il morso della vipera, a Bormio, sul mercato del tempo pasquale si vende *la grazia di san Paolo*, una prodigiosa polvere proveniente da Malta; si mette anche nell'acquavite» (AAA 85,255).

It. *grazia di san Paolo* «immunità dal veleno (e in particolare da quello dei serpenti); facoltà di rendere innocui i serpenti, con rifacimento all'antica credenza popolare secondo la quale una certa terra o pietra dell'isola di Malta, o acqua venuta a contatto con esse, possedeva tali virtù, in relazione alla guarigione, per opera di Dio, di san Paolo morsicato da una vipera in questa isola» (GDLI 7,14-15). Scrive il Friaroro: «Questi [pauliani] dicono trar l'origine da san Paolo apostolo... e in segno di ciò scacciano i serpenti e bevono e mangiano cose velenose senza nocumento». Vincenzo Maria di Santa Caterina da Siena aggiunge: «Li ciarlatani... domesticano li serpenti più fieri, e velenosi, facendoli danzare nelle piazze, sol poggiate su la coda. In simili occorrenze feci più volte esperienza della *grazia di san Paolo*, consegnando l'acqua toccata dalla medesima terra alli cristiani, acciò li aspergessero. Una sol stilla, che giungeva a toccarli, bastava perché si gettassero come morti per terra senza moto, senz'abilità, vomitando materie bruttissime».

Nell'accezione di intrattenimento da prestigiatore offerto sulle piazze dai vagabondi durante la variegata frequentazione delle fiere paesane, la locuzione compare negli St. di Cremona (cap. 241) del 1387 in abbinamento coi giochi della *corrigiola / correzola* o *pulveretta* «gioco di prestigio e d'inganno, gherminella» (cf. cap. 181): «De poena gayufforum... Et intelligantur gayuffi, qui portant bissas, et serpentes, et dicunt se habere *gratiam sancti Pauli*, vel alterius Sancti, et qui dant brevezolas, et ludentes ad corezoram, vel pulverellam». «I gaglioffi... portavano anche bisce e serpenti e si protestavano detentori della *grazia di san Paolo*, davano brevi (per guarire) e inducevano la gente ('i gonzi') a giochi di prestigio, giocavano per esempio alla coregiola, un gioco d'inganno, o persuadevano gli astanti a provarsi nel gioco della pulveretta, altro gioco d'azzardo rovinoso per coloro che non se ne intendevano e per questo sovente proibito dagli Statuti. È noto quanto mendicanti e vagabondi si presentassero volentieri quali guaritori, esibendo tra l'altro capacità portentose contro i morsi delle serpi» (Lurati, QS 15,226).

La tradizione persisteva nella sua sopravvivenza fino a poco tempo fa nel meridione, in particolare in Calabria, dove la denominazione di *sampa(v)ulàru* valeva «persona che

catturava i rettili e li mostrava in giro per ottenere offerte in denaro o in natura, ciurmadore che pretendeva di avere la virtù di incantare le serpi». In realtà le privava, dopo la cattura, dell'apparato velenifero, rendendole del tutto innocue. La denominazione prende lo spunto da un episodio della vita di *san Paolo* narrata negli Atti degli apostoli (28,1-7). Morsicato da una vipera mentre era a Malta, senza subire conseguenze, avrebbe concesso agli abitanti della casa in cui si trovava come ospite l'immunità dal veleno dei serpenti e la capacità di curarne i morsi (GDLI 12,508). Da qui la locuzione it. *essere o farsi chiamare della casa di san Paolo* «essere un venditore ambulante di rimedi e antidoti contro il morso dei rettili velenosi». Sempre in Calabria l'appellativo *sampàulu* designa «una specie di serpe nera non velenosa» e si viene educati a esclamare *sampàulu!* alla vista di un serpente (DEDI 203; DIDE 376). In provincia di Biella si ricorda un'antica tradizione che dimostra la diffusione della credenza anche al nord: *al dì d san Paulo vènta lavése i pé par uardése dal bòie e da taiése cun la mióla* «il giorno di san Paolo (25 gennaio, memoria della Conversione) bisogna lavarsi i piedi per essere protetti dai morsi delle vipere e dai tagli della falciola» (Biella, *Bestiario* 168). In Lucania, quando si incontra una serpe, si invoca san Paolo e ci si mette le mani nei capelli, così il rettile, per magia simpatica, resta intricato e non riesce più a muoversi e potrà essere ucciso con facilità (Pasquarelli, *Medicina* 1,114, 187, 307; 2,523).

marelle sf. pl. «specie di gioco a tavoliere, gioco con pedine»

Negli Statuti civili di Bormio, al cap. 130 si esclude dai giochi proibiti, purché si rispettino determinate modalità: *excepto tamen quod bene possit ludi de suito in platea vel in confiniis platee ad schaccos vel ad tabulas marellarum*.

La base etimologica potrebbe essere individuata nella voce prelat. **marra* «sasso», dall'uso che si faceva in tempo arcaico dei sassi come pedine (REW e REWS 5369; DEI 5,3517; Sella, *Giuochi* s.v.; Zdekauer 26).

Negli St. di Firenze IV, 31 dell'a. 1415 è nominato il gioco *ad marellas* o *merellas*, eseguito con pedine sui *tabularia*. Indicazioni analoghe sono note da altre località: (St. di S. Pietro in Mercato III, 11, a. 1398) in dicto ludo tabularii intersint omnes triginta tabule ludi, scacha, pila alieque *morelle*; bellun. (St. di Belluno III, 88, sec. XV) ludere *ad tabulas merlarum* vel scaccos cum taxillis (Sella, GLI 328); it. ant. (sec. XVIII) *smerelli* «gioco eseguito movendo delle pedine sulle righe formanti due o più quadrati concentrici» (VEI 913-914), fr. *jeu de marelle* «specie di gioco a tavoliere con pedine» e anche «gioco fanciullesco», *jeu des mérelles*, ant. anche *mareau* «gettone, paletto, sorta di piccola medaglia o moneta» (EWF 2,591; Semrau 39; Bloch-Wartburg 391).

La dizione it. moderna è (*gioco del*) *filetto*, in aree più ristrette *tavola di molino*. Il nome «varia secondo i luoghi, e a Milano è detto *tàola* o *molìn*, a Bologna *schira*, a Modena *bef*, a Verona *merlèr*, a Rovereto e a Trento *merlér*, a Venezia *trìa*, a Vicenza e a Padova *trèa*, a Torino *tirinbalìn*, a Roma *morèlla*, a Palermo *marrèdda di novi*, a Taranto *andriana*» (VEI 914; FolklIt 9,26-28).

morra sf. «gioco della morra»

Borm. *sgiugàr a la móra*. Negli St. di Sondrio del 1561 (ms. del Senato, p. 61) il gioco appare sotto la dizione di *ludus dattilorum* cioè «gioco delle dita» (Bosshard 426; Sella, *Giuochi*, s.v.; Sella, GLI 326).

La locuzione *ludus morre* ricorre in vari Statuti antichi (Sella, GLI 329). I latini conoscevano già un gioco analogo e lo definivano *micare digitis* «vibrare con le dita» (La Sorsa 137).

La voce *mòra* o *mòrra* ricalca, secondo il Prati, l'appellativo comune *mora* «mucchio di sassi» (Dante), it. mer. *morra*, *murra* «quantità, gregge», ven. *morena* «filza», furbesco *mòra* «catena», forse in relazione con l'accumularsi l'una sull'altra delle dita chiuse a pugno per

indicare lo zero o con l'assommarsi dei numeri dei due giocatori per avere il totale < prelat. **morra* «sasso, macereto» (REW 5673a; DEI 4,2505; VEI 668; Prati, *Voci* 144; Bloch-Wartburg 421; AGI 18,334-335; FolkIt 9,27). L'Oudin nel 1607 ne registrava la presenza sotto la dizione *juego del moro* «gioco del moro» descrivendolo come assai comune in Italia tra i facchini e il Muratori scriveva ai suoi tempi, seguendo la stessa traiettoria esplicativa: «Ho sempre inclinato a sospettare che gl'Italiani abbiano imparato dai *Mori*, o sia dagli Arabi, questo gioco, giacché si dice *giocare alla mora*, quasi all'usanza *mora*». Ma tale spiegazione risulta foneticamente difficile, data la presenza del tipo *murra* proprio nel meridione, da dove il termine si è presumibilmente diffuso, con un vocalismo inconciliabile. Si dà invece un cal. *murra* «armento, branco, stormo» come corrispondente dell'abr. *morre* (DEID 457; NDDC 443), per cui la prima ipotesi si dimostra la meno problematica. Per il Migliorini il nome ora in dizione ellittica è forse estratto «da un'antica formula di gioco *zucca o mora?*», cioè «zucca o mora di rovo?», come dire «pari o dispari?» (PEI 355).

Mil. *giugà a la mòra* «giocare alla morra», *giugà a la mora el fiàa* «giocare alla morra senza che vi corrano denari» (Cherubini 949); ver. *zugàr a mòra, a mòr* «giocare a morra» gioco da osteria (Rigobello 287 e 531), venez. *zogàr a la mòra* «gioco che si fa in due, alzando le dita di una delle mani e cercando d'apporsi che numero sieno per alzare fra tutti due» (Boerio 425 e 816); parm. *zugàr a l'amòr, a la mòra* (Malaspina 4,465-466); bol. *mora* «gioco che si fa alzando le dita d'una mano, contemporaneamente all'avversario, e pronunciando nello stesso tempo un numero non oltrepassante il dieci, onde cercare di pronunciare quello delle dita alzate di entrambi», *far alla mora, far una murà* (Coronedi 2,75); sen. *morra*, nel 1469 ad Assisi *ludus morre*, it. *morra* (anche *mora*) «gioco popolare antichissimo, nel corso del quale due giocatori, posti l'uno di fronte all'altro, pretendono simultaneamente una o più dita della mano, o anche nessuna, gridando un numero inferiore a 11 e tentando d'indovinare la quantità complessiva delle dita distese», *fare (giocare al)la morra, essere un gioco alla morra* «riuscire incerto, aleatorio, comportare rischi notevoli» (GDLI 10,924-925), roman. *la mòrra* (Roberti 383-392), laz. *morra*, cal., sic. *murra*, fr. (dal 1475) *jouer à la mourre*, sp. *morra* (DCECH 4,153).

ossole sf. pl. «gioco d'azzardo con l'astragalo»

In un processo del 1650 troviamo: *giocando alle ossole*, è venuto in differenza [= in discussione, in lite] per li ponti (QInq).

L'*ossium* o *ossolorum ludus* è definito «gioco d'azzardo con gli ossi tondi che si trovano nelle zampe degli agnelli» (Sella, *Giuochi*, s.v.; Zdekauer 32; Bosshard, *Giuochi* 430-431; Sella, GLI 330; Mon. Hist. Pat. 2,29). «L'*astragalo* o *talo* consiste in quel minuscolo ossicino sito nel garretto del piede di taluni mammiferi, e, in particolare, di quelli che hanno lo zoccolo o l'unghia divisi in due parti. All'interno del piede, la parte più in rilievo di detto ossicino sporge decisamente in fuori, mentre l'altra parte, che è concava, si tiene stretta e unita al piede stesso... Sembra... che gli astragali, prima di essere banali strumenti di un gioco, avessero in Egitto una funzione simbolico-religiosa legata al culto di Osiride, ed evocassero in pari tempo talune influenze stellari che dominano il destino degli uomini. Anche in Grecia, dove il gioco ebbe forse i suoi veri natali, si riconoscevano agli astragali indiscutibili virtù scaramantiche e religiose» (Roberti 348-350). Dal lat. *os, ossis* «osso», tardo *ossum* con l'aggiunta di un suffisso diminutivo (REW e REWS 6114). Il genere femminile dipende probabilmente dal neutro plurale latino, sopravvissuto anche nel pl. it. *ossa*. A motivo del nome, che ha un concorrente omofono, è spesso confuso con il «gioco degli ossi» o noccioli da frutta: parm. *zugàr a j oss, al nôsi* «giocare ai noccioli o alle noci, fare a caselline con i noccioli» (Malaspina 3,189; 4,465). Forse per impregnare maggiormente l'azzardo di magia, qualcuno ricorreva addirittura a dadi ricavati da ossa umane. Ce ne dà testimonianza Domenico di Gravina nel suo *Chronicon*: Et multi quidem artifices de ossibus eorum [hominum occisorum]

accipientes, aliqui *taxillos*, aliqui *manicas cultellorum* fecerunt ad rei memoriam sempiternam (Muratori, *Ant. It.* 12,567).

Monferr. *zò d'ossa*; lig. (St. di Sanremo 84, a. 1435) aliquam personam ludentem ad *tasillos* vel *ossa* «ossi, forse noccioli di pesca per giocare, anche d'azzardo» (Calvini 262); lig. (St. ant. di Savona, a.1345) tam *ossarum* et *ballarum* quam *taxillorum*... excepto ludo *scachorum* et *tabularum* (Calvini 53); lecch. (St. di Bellano 59, a. 1370) quilibet tamen ludere possit usque ad *solidos* quatuor *tertiolorum* de *repello* ad quemcumque ludum sine pena preter quam ad ludum *taxillorum*, et *ad ludum ossolarum*, ex quibus condempnetur ut supra nisi ad *tabulas* cum *taxillis*; lecch. (St. di Lecco 306, sec. XIV) [non tenere] *bisclatiam*, nec [ludere] ad ludum *taxillorum*, *reginette*, *ossillorum*, *borellarum* vel alterius *bisclatie*; com. (St. della Val Solda 14, a. 1246-1338) non ludere ad aliquod ludum *taxilorum*, nec *borellam de ossolis*, salvo statuto *infrascripto*, nec etiam teneat *palestram bisclatiam* *praedictorum ludorum*; mil. (Monza, Calpuno, a. 1196) *ludat ad bisclatiam*, vel *ad ossa cum baculo* (A.F. Frisi, *Codice diplomatico Monzese* II, 79); lod. (St. di Lodi 596, a. 1390) de non tenendo, nec ludi *permittendo* al ludum *taxillorum*, *reginete*, *ossolorum*, *borellarum*, vel alterius *bisclatie*; berg. (St. di Martinengo IV, 119, a. 1393) ludum *taxillorum*, *reginetae*, *ossilorum*, *borellarum*, vel alterius *bisclatie*; bresc. (St. di Brescia II, 30, a. 1313) [non] *ludere ad ossas*, vel ad *pulveretam* vel *corezolam*; crem. (St. di Cremona 179, a. 1387) ludum *taxillorum*, *reginetae*, *ossillorum*, et *borellarum*, et alterius *bischaciae*; venez. *zogar a verga e baston* o *al gobo* «giocare all'aliosso» (Boerio 817); it. *osso* «dado, aliosso, astragalo», «nocciolo usato nei giochi», *giocare alle ossa* (GDLI 12,234), it. *aliosso* «osso del tallone delle zampe posteriori di animali dal piede fesso (come l'agnello) di cui si servivano i ragazzi per giocare», composto da *alea* «dado» e *ossum* «osso» (REW 333; DEI 1,124; VEI 30; GDLI 1,308; AGI 13,190-191 e 239).

pila sf. «palla, boccia»

In un documento bormino del 1540: *salvis ludis infrascriptis, videlicet ad schachum, ad trochum et ad pilam*, de quibus ludis bene possint ludere usque ad *summam unius pasti* (QCons).

Lat. **pila** «palla», forse connessa con **pilus** «pelo» (in forma di collettivo), perché inizialmente era riempita di crine (REW 6498). Venez. ant. *pela*, piac. *piela* «pietra per la fionda»; it. ant. *pillotta* «palla da gioco piccola e soda e il gioco stesso» (DEI 4,2922; VEI 769), fr. (sec. XII) *pelotte*, fr. *pillote*, sp. *pelota* < prov. *pelota*, *pilota* (DCECH 4,466-467).

(St. di S. Pietro in Mercato III, 11, a. 1398) in dicto ludo *tabularii intersint omnes triginta tabule ludi*, *scacha*, *pila* *alieque morelle* (Sella, GLI 328; Cecchetti 426); perug. (St. di Perugia IV, 207, a. 1528) *ad pilam* seu *pallam*; perug. (St. di Gualdo Tadino IV, 49, a. 1614) *minoris pile* (Sella, GLI 330).

La combinazione dei due giochi si ripropone negli St. di Udine I, 6, sec. XIV, dove sotto la dizione in esame si intende definire «il gioco dei birilli»: *ludus pilotorum* vel *trocarum* vel *alium ludum terre effoditivum* (Sella, GLI 335). Lig. (St. ant. di Savona, a.1345) tam *ossarum* et *ballarum* quam *taxillorum*... excepto ludo *scachorum* et *tabularum* (Calvini 53); lig. (St. di Capriate 192) *liceat unicuique ludere ad tabulas saxiatas et scachum et bersagium et pilam* (Calvini 64); istr. (St. di Muggia 238, a. 1333) *nemo ausus sit ludere ad ballum vel ballonem* ad *ecclesiam sanctorum Iohannis et Pauli* (Semi 230); parm. *zugàr a la bala*, *zugàr al balòn* «giocare alla palla» (Malaspina 4,466-467).

platte sf. pl. «gioco delle piastrelle»

Secondo la testimonianza di Dante Donagrando di Tóla, il *šgiöch de li plàta* si eseguiva con regole simili al gioco delle bocce. Si lanciava un *bocìn* di pietra tondeggiante e vinceva colui che con la sua pietra piatta riusciva a portarsi più vicino. Il lecco poteva essere costituito

anche da una lastra piatta più piccola delle altre. Ogni concorrente aveva generalmente a disposizione due piastrelle. Nel *Dizionario di Teglio* inedito, il *giöch de li piàta* si svolgeva a squadre. Occorrevano alcune *piàte* rotonde (in opposizione alla loro etimologia) di una certa grandezza e una piccola che serviva da meta. Vinceva la squadra che mandava le sue *piàte* più vicino alla *piatìna*.

Anno 1579: *giucando alle platte* in piazza (QInq).

Dal lat. *platta* femm. di *plattus* «piatto» di origine greca, aggett. sostantivato specializzatosi nell'accezione di «pietra piatta» (REW e REWS 6586). Borm. *plàta* «pietra larga e piatta» (Longa 200), *la plàta del cendré* «la pietra piana che fa da basamento al focolare», *plata* «pezzo piatto di pietra o anche di legno», surselv. *plata*, posch. *plata dal föch* «lastra del focolare» (Guarnerio, RIL 41,400; 42,986). Il gioco citato nel documento ha probabilmente contribuito a deformare il termine *platea* «piazza» che ci si attendeva nel cap. 131 degli Statuti civili in quello di *plata* «pietra piatta (da gioco)», offrendo un dettato enigmatico.

Corrisponde quasi certamente al gioco detto altrove *pidella*, *piadella* o *piadelarum ludus* «piastrella, sasso rotondo o piatto con cui si gioca come alle bocce» (Sella, *Giuochi*, s.v.; Bosshard, *Giuochi* 432; ID 6,289, n. 9; Sella, GLI 330). Il tipo *pidella* rappresenta una formazione diminutiva di *pioda* «pietra piatta (usata anche come embrice per i tetti)» (Bosshard, *Saggio* 209-214) < lat. tardo (*pětra*) *plauta* «pietra piatta, piastra» (REW e REWS 6589), mentre il tipo *piadella* è nato per l'interferenza di *piatta*.

Ossol. (St. di Malesco 97, a. 1484) quod *ludentes ad pidellam* non debeant accipere aliquas *plodas*... volens *ludere ad pidellam* non audeat... accipere aliquas *plodas* alicuius persone; nec a tectis nec a molariis, nec alibi; lecch. (St. di Dervio 57, a. 1389) *ludum taxilorum*, *bessularum*, et *piadelarum*; lecch. (St. di Bellano 59, a. 1370) nullus ludat sub pallatio dicti comunis nec in aliqua contrata ipsius terre ad canigiolam [= corrigiolam] nec ad *pindelam* [= *piadelam*]; com. (St. di Como 81 rubr., a. 1458) quod nullus ludat ad *passarellam* nec ad *piatellam* (nel testo dello statuto la voce non compare); com. *pièlla* «piastrella», *giugà ai pièlli* «giocare alle piastrelle, che in Firenze si dice: alle murelle; è uguale il gioco del 'matar', ma in questo si adoperano ciottoli o pietre» (Monti 187; cf. DEI 4,2909); mil. *giugà ai piastrell* «specie di gioco che consiste nel tirare delle piastrelle sopra una tavola, e fare a cacciar giù da essa tavola la piastrella dell'avversario senza che cada la propria» (Cherubini 1154); ver. *zugàr a le piastrelè* «giocare alle lastrucce» (Rigobello 531), venez. *piastrelè* «lastrucce di pietra quasi rotonde, colle quali i fanciulli giocano come alle pallottole», *dào de le piastrelè* «lecca, piastrella più piccola, che serve di segno a cui tirare le altre» (Boerio 504); parm. *piàstra da zugàr* «chiosa, piastra o dischetto di piombo col quale i fanciulli giocano al segno», *zugàr al piàstri* «giocare alle piastrelle o alle murelle» (Malaspina 3,281; 4,468); bol. *piastrèla* «ognuno dei sassi dei quali si servono i ragazzi per giocare invece delle pallottole», *zugàr a piastrèla* (Coronedì 2,177); roman. *piastrella a accostà*, *piastrella a còje* (Roberti 296-299). In Toscana *le murièlle* è voce che definisce un «gioco di ragazzi che tirano una lastra (detta *muriella*, ant. *morella*, Luca Pulci) contro una pietra (*sussi*) sopra la quale è posto il denaro convenuto», secondo il Prati dal prelat. **morra* «sasso, macereto» (VEI 668).

pòrcola sf. «gioco della lippa»

Borm. *pòrcola* «palla di legno conica» (Longa 204; Bracchi, AAA 87,273). Doveva trattarsi di un gioco simile a quello definito della *cióna* (cf. sopra, *ludere ad cugolas*).

Dal lat. *porcūla* «piccola scrofa» (REWS 6665b; REW e REWS 6666), secondo un uso riscontrato in molte parti di denominare gli oggetti dei giochi fanciulleschi con nomi di animali (cf. più oltre).

Mil. *giugà a la pòrcola* «specie di gioco che si usa in qualche località della campagna milanese e che si fa come segue: Uno dei giocatori tira una pallottola di legno in piana terra

perché giunga a un dato punto dove stanno molti altri giocatori divisi in due partiti. Essi con certi bastoni, alquanto ricurvi in cima, danno alla pallottola con tutta forza dei colpi, quelli da una parte per allontanarla dalla meta, quelli dall'altra per mandarvela; e così va in lungo il gioco sino a tanto che non si tocchi la meta o sinché infervorati i giocatori, in luogo di dare alla palla, dandosi delle mazzate sorde fra loro, non convertano il passatempo in guai» (Cherubini 620); ver. *zugàr a pòrcola* «colpire con una spatola una palla di legno lanciata da una rudimentale catapulte; lippa» (Rigobello 347 e 531), venez. *pòrcole* pl. «busse, botte» (Boerio 525 e 979).

primiera sf. «gioco di carte alla primiera»

Dal lat. *prīmāria* «prima» (REW e REWS 6748; DEI 4,3080; VEI 795; EI 17,348; Sella, GLI 331). In Valtellina *la primaròla* o *primaröla* è «la bestia che partorisce per la prima volta».

Mil. *giugà a priméra* (Cherubini 1221); crem. (St. di Soncino 454, a. 1532) et appellatione alearum, et azarri [= di azzardo] intelligatur omnis ludus taxillarum, et chartarum, exceptis ludis bazeghae, gileni, *primerae*, farinazeorum, tabularum vulgo sbaraino, tharocchorum, et scacchorum qui ludi non sint prohibiti; parm. *zugàr a primèra* «giocare a primiera o a bambàra, gioco di rischio nel quale quattro carte di diverso seme si dicono 'primiera', e dello stesso seme 'frussi'» (Malaspina 3,354); bol. *primira* «sorta di gioco da carte» (Coronedi 2,208), it. (sec. XVII, Allegri) *primiera*, sp. *primera*, ingl. (a. 1533) *primero*.

re mal batù m. «il re battuto malamente?»

Compare in un incartamento bormino dell'anno 1583: facendo solazzo qual volgarmente si chiama *al re mal batù*... cominciarono far un solazo qual si dice *al mal rebatù* (QInq). L'oscillazione del sintagma (inteso anche come «male battuto di nuovo») rende ancor più difficile la decifrazione del gioco. Sembra si tratti di un divertimento praticato in gruppo.

Si possono portare a confronto altre tipologie che coinvolgono la figura di un «re» del gioco. Ver. *zugàr a sténdo lo re* «due giovani prendendosi la mano alzata, formano un arco e trattengono la fila degli altri, si intona una filastrocca e si fa passare sotto l'arco il compagno successivo, si continua finché a turno tutti scavalcano l'arco e battono le mani» (Rigobello 532). A Venezia così è descritto il gioco dell'aliosso, corrispondente all'antico gioco bormino delle *ossole*: «L'aliosso si butta in tavola alla sorte, come si fa del dado. La parte concava si chiama 'buco'; l'opposta 'pancia' o 'gobbo'; la faccia del segno S si dice 'bastone'; l'opposta 're' o 'verga'. Quello dei giuocatori che fa apparire 're' o 'verga', comanda; l'altro del segno S ha il bastone per eseguire gli ordini del 're'; quello che fa 'buco' è immune da pena; ma chi fa 'pancia' o 'gobbo', è condannato dal 're' a qualche penitenza, come sarebbe di sferzate sulle mani o simili» (Boerio 817). Il *re* appare nel gioco degli scacchi, delle carte e in quello dei birilli, dove designa il pezzo più grande e di punteggio più alto (GDLI 15,599).

Nel caso in cui la seconda variante sia da considerare come quella originaria, si potrebbe pensare a qualcosa di simile al gioco del «ribattere»: Crealla *giugà a rabatt*, a *batt i sòld* «giocare a rimbalzino», Brissago *giugà a batt*, Breno *a batt dent*, Riva San Vitale *a batt là* «giocare a rimbalzino, battendo monete contro il muro e facendole rimbalzare: vince il giocatore la cui moneta cade più vicina a quella messa precedentemente in terra» (VSI 2.1,287). L'avvertimento (Campo Val Maggia) *atint a la batüda!* «attenti ai segni!» è lanciato nel tresette ai compagni di gioco battendo sul tavolo, e a Minusio *batt* indica il «bussare dei giocatori di tresette che invitano il compagno a giocare una determinata carta» (VSI 2.1,287; segnalazioni di Dario Petrini). Nel com. abbiamo *rebatüu* nei significati di «sbattuto, diffalcato», «respinto» (Monti 210), a Tirano *rebatüü* in quello di «sciocco» (Pola-Tozzi 174).

sbaravin sm. «sbaraglino o tavola reale»

Gioco citato in un documento borm. del 1695: eram ivi che giocavam il signor Giovan

Battista Imeldo et mi *al sbaravin* (QInq; Rini 54).

Gioco da tavola eseguito con due dadi, in cui vince chi prima sbarazza la tavola dalle pedine. «Gioco di dadi nel quale con un solo tiro si dà a due o tre tavole o girelle» e anche «lo stumento col quale si gioca» (Sella, GLI 333; Tommaseo-Bellini 4,569-570). Formazione dimin. da *sbaraglio*, gioco simile, ma fatto con tre dadi (Sella, *Giocchi*, v. *sbatallinum*). Deverb. da *sbaragliare* < prov. *baralhar* «agitarsi, battersi» < *baralh* «disordine, rumore» di origine incerta (DEI 5,3351-3352; DELI 5,1133). La formazione bormina dipende molto probabilmente dal tipo *sbaraino*, con l'inserzione di una *v* per frangere lo iato e forse con richiamo paretimologico al *vino*, che quasi sempre serviva come premio per il vincitore e come penalità da pagare per chi era sconfitto.

Com. (St. di Porlezza 100) che sia lecito ad ognun giuocare a scachi e *alle tavole del sbaraino* o simili; bresc. (St. di Bagolino IV, 36, a. 1796) chi giuocherà a carte, come bassetta, flusso, trenta, quaranta, erbetto, dadi, eccetto *il sbaraglino*; crem. (St. di Soncino 454, a. 1532) et appellatione alearum, et azarri [= di azzardo] intelligatur omnis ludus taxillarum, et chartarum, exceptis ludis bazeghae, gileni, primerae, farinazeorum, tabularum vulgo *sbaraino*, tharocchorum, et scacchorum qui ludi non sint prohibiti; venez. *zogar a sbaragin*, ant. *sbarain* «gioco di tavole che si fa con due dadi» (Boerio 606 e 818); parm. *zogar a sbaralién* «giocare a sbaraglino, gioco di tavole che si fa con due dadi» (Malaspina 4,469); it. *sbaraglino* «gioco del tric-trac» (GDLI 17,642); laz. (St. di Velletri III, 18, sec. XVI) ludo taxillorum *ad sbarallinum*.

scachi sm. pl. «scacchi»

In un quaderno bormino del 1540: *salvis ludis infrascriptis, videlicet ad schachum, ad trochum et ad pilam, de quibus ludis bene possint ludere usque ad summam unius pasti* (QCons). La situazione valtellinese attuale è quella registrata dal Bianchini per Tartano al lemma *scachi*: «Dopo la seconda guerra mondiale, comparve il gioco degli scacchi; alcuni giovani avevano cominciato a giocare sotto la naia, ma questo gioco non si diffuse nella valle» (Bianchini, in stampa).

Dall'it. *scacco* < catal. *escac* lat. med. *scaccum* < pers. *šāh* «re» (cf. it. *scià*), *scacco matto* < *šāh māt* «il re è morto» (REW 7517a; DEI 5,3360-3361; VEI 868; GDLI 17,730-732; Lokotsch 1762; Sella, *Giocchi*, s.v.; Bosshard, *Giocchi* 435; Cecchetti 425; Sella, GLI 333; Calvini 331; GMIL 7,323-325; R.F. Gleis - Th. Paulsen, «... und sie spielt sich doch!». *Zur Rekonstruierbarkeit der Schachpartie in Vidas 'Scaccia Ludus'*, in «Neulateinisches Jahrbuch» 1 (1999), pp. 65-97; REW 7417). Come curiosità, si può ricordare che la voce *cèch* «cavallo (con macchia color caffè)» viva un tempo nel gergo dei calzolari della Valfurva (Longa 321) è importata dal vicino oltralpe e va ricondotta al ted. *Scheck* «cavallo pezzato», propriamente «a scacchi», *scheckig* «screziato» (Bracchi, *Parlate* 94-95; Salvioni, RIL 39,610; Guarnerio, RIL 41,394; Kluge-Mitzka 639-640).

Ossol. (St. di Domodossola 107, a. 1467, e Curia Matarella, stamp. 1700, p. 34) ludentes vero ad taxillos, vel ad bisclatiam (stamp.: bisclatiam), vel ad alium ludum, in quo poena pecuniaria amittatur, vel amitti possit a soldis quinque imper. supra, exceptis *ludo scatorum* [non sembra si tratti qui del *ludus scatorum*, gioco d'azzardo con sei pedine e coi dadi], tabularum, triumphorum in publico, et non in tabernis; aless. (St. di Ovada 46) quecumque persona ludere possit *ad schacos* et ad tabulas, ad chiapellam et balestram (Calvini 111); nov. (St. di Intra V, 21, a. 1393) ad tabulas vel *ad scacos*; lecch. (St. di Dervio 57, a. 1389) ad tabulas vero et *ad scacos* quilibet possit ludere usque ad omnes quantitates de sucto et de repello sine pena; (St. di Lecco 303, sec. XIV) salvo quod quilibet possit impune ludere ad tabulas et *scaccos* de die et publice sub palatio communis Leuci; com. (St. Novocomi 71, a. 1213) Potestas et iudices et milites eius teneantur... non ludere ad aliquem ludum taxillorum nec *ascacos*, nec ad aliquem alium ludum cum aliquo iurisdictionis Cumarum... excepto quod ludere possint ad invicem et cum familia sua; mil. (St. di Milano, stamp. 1611, I, p. 797) *ludus*

scachorum; mil. *giugà a scacch* «giocare a scacchi» (Cherubini 1378); pav. (St. di Voghera, civ. 213, a. 1389) [non] ludere ad ludum taxillorum, neque ad aliquem alium ludum qui ostendat punctum, salvo quod *ad ludum scacorum*, et tabularum; berg. (St. della Val Seriana Sup., crim. 17, a. 1461) salvo quod quilibet possit ludere ad ludum tabularum et *scacorum* et noylorum; berg. (St. di Bergamo II, 20, a. 1331) quilibet ludus excepto ludo *scachi*, bastonzelli, et paletti, sit et intelligatur vetitus per comune Pergami; (IX, 171, a. 1491) exceptis triumphis, *scachis*, et tabulario; bresc. (St. di Brescia 179, sec. XIII) excepto quidem quod quilibet possit *ludere ad scacos* et tabulas publice in plateis et viis et porticibus de sua pecunia; (St. di Brescia II, 28, a. 1313) *scachos*; bresc. (St. di Riviera di Salò, crim. 117, a. 1386) *ad scachos* et tabulas; crem. (St. di Crema 89, a. 1534) quilibet possit ludere ad tabulas et *schacos* et triumphos et tarochum de die et de nocte; parm. *scaccum mattum* (Salimbene, in MGH 32,372; GLE 309); parm. *zugàr ai scacch* «giocare agli scacchi» (Malaspina 4,465); bol. (St. di Bologna I, 304, a. 1250-1267) ab his statutis excipimus ludum tabularum et *scacorum* (GMIL 5,150); perug. (St. di Todi III, 139, a. 1549) *ad scaculos*, sp. *jaque*, port. *xaque*, medio alto ted. *schâch*, ted. *Schach*, ol. *scaec*; fr. *échec et mat*, sp. *jaque y mate*, port. *xaque mate*, ted. *Schachmatt*, ingl. *checkmate* «scacco matto», russo *šahmaty* un pezzo degli scacchi.

sucto / suito sm. «asciutto, gioco nel quale si punta in denaro»

Non si tratta di un gioco specifico, ma di una modalità che può essere attribuita a più giochi, come risulta dai contesti, provocandone una severa proibizione. St. civili borm., cap. 130: «Item statutum est quod in toto territorio et super toto territorio Burmii *non ludetur nec ludi debeat ad taxillos de suito* [var. *sucto*], *neque accordando vinum nec alia* aliquo modo nec ingenio sub pena et banno soldorum viginti imperialium pro quolibet lusore et qualibet vice si fuerit de die, et si fuerit de nocte bannum sit de soldis quadraginta imperialium, et hoc intelligatur tam superstantibus ipsis ludis quam super lusoribus, salvo quod superstantes non possent condemnari si fuerint in confiniis platee de die tantum; et quod habitator domus, in qua luderetur seu fieret *ludus de suito* et de aliis ut supra, similiter condemnentur de soldis quadraginta imperialibus in die, et de libris quattuor imperialibus de nocte, excepto tamen quod bene possit *ludi de suito* in platea vel in confiniis platee ad schaccos vel ad tabulas marellarum: et quilibet accusatores et famuli domini Potestatis possint accusare et habeant medietatem accuse. Additum est quod de cetero non sit ulla persona que audeat nec presumat uti alio modo *ludo bardarum seu cartarum de suito* tantum in aliquibus ludis cartarum quibus uti valeant, reservato ludo recto cartarum quo communiter utitur et uti solet». Nella versione in volgare degli St. civili bormini del 1561, pubblicata a cura del Siegfried, leggiamo: «in tutto il territorio di Bormio non si giochi... *alli tassilli de suid, né accordando il vino, o altrimenti*, né ad altri giochi in alcuna maniera...; eccetto però che ben si possa *giocare al suit* nella piazza, e nelli confini della piazza a schae[= schach] o alle tavole delle merele. È aggiunto, che per l'avenire non sii alcuna persona, la quale ardisca... servirsi d'altro *gioco delle barde, o delle carte, del suito*, ma solo d'alcuni giochi delle carte, che comunemente si servono». Nel cap. 285 (ediz. in volgare del 1561) si aggiunge: «*giocare de svito*, taglio, bassetta, e simili giochi dannosi» (Bosshard, *Giuochi* 437). Di una multa inflitta per il gioco abusivo si trova memoria nei Quaderni di Comune dell'anno 1350: Item solidos XX imperiales a Iacobo Gregorii sopi et Gianaldo condemnatos *de ludo de xucco* contra ordinamentos communis, accusatos per famulos domini Potestatis, qui habuerunt medietatem secundum Statutum, et hoc fuit tantum de die (QRec 1350, p. 2). Nello stesso anno è inferta un'altra condanna per il medesimo abuso: Item solidos XXX a Ser Antonio de Grasso, Simono de Claro, Motto Stade per medietatem seu partem communis unius condempnationis facte super eos qui *luxerunt de xxiuco* contra Statutum (QRec 1350, p. 3, trascr. di don Giacomo Silvestri; non è più disponibile l'originale).

Il termine proviene dall'agg. lat. *exsūctus* «asciutto», usato in forma sostantivata (REW e REWS 3074). La dizione *de sucto* rappresenta quella dotta, non del tutto disancorata dal latino, mentre la variante *de suito* rivela la tipica evoluzione fonetica bormina del nesso *ct* in *it*, che si arresta ora, scendendo, alla stretta di Serravalle. La troviamo in parole di indubbia tradizione popolare quali *dréit* < *directus* «diretto, dritto», *féit* < *factus*, *téit* < *tectum* «tetto», *sc'tréita* «strada stretta (fra le case), vicolo» < *stricta* (*via*) e nei toponimi *Feléit*, *la Réit*, *Saléit*, tutti formati col suffisso collettivo *-ictus* aggiunto a un nome di pianta e che significano perciò, rispettivamente, «località ricca di felci, lariceto, bosco di salici». Il termine che ora suona *léc'* «letto», nel senso specifico di «greto del fiume» era ancora trascritto *leytus* < lat. *lectus* «letto» in un documento pergameneo bormino del 1322 (Bracchi, BSAV 2,50-51). L'attuale aggettivo *sciùt* «asciutto» risente dell'influenza dell'italiano. A Frontale l'antica soluzione del nesso continua in *sciùit* «asciutto, secco». L'antica pronuncia continua nel qualificativo femm. livignasco e forbasco *scéita* sopravvissuto a designare una «bestia senza latte, asciutta» < lat. tardo **exsicta* «asciutta» (Longa 222; cf. a Frontale *sciùita* «sicciatà»; D. Cossi, *Vocabolario del dialetto di Frontale*, inedito). Anche sotto l'ant. verbo lecch. (Dervio) *assugiare* si dovette classificare una modalità di gioco affine al *ludere de sucto*.

Valt. (St. di Sondrio, ms. del Senato, a. 1561, p. 61) *nullus ludere debeat ad taxillos de socto*; Val Gerola, a. 1347: *qui observabit infrascripta pacta Guarischo filio Bertrami de Ruffonibus de Castello de Girola, videlicet quod dictus Guarischo totiens quociens inveniret ludere dictum Morandum ad aliquod ludum tam de sucto quam de repello vel possit probare legitime quod ludisset alicui ludo ut supra, quod totiens quoties probaret ipsum ludisse, quod tunc dictus Morandus teneatur et debeat dare et solvere...* (Imbr. del not. Giovanolo Castelli Argegno di Morbegno, Arch. di Stato di Sondrio, vol. 24, foglio 249; su segnalazione di Cirillo Ruffoni); com. (St. di Gravedona 164, a. 1431: [non] *ludere... ad taxillos, nec ad aliquod ludum punctarum... salvo quod ad tabulas possit ludi de sutto in stratis, et plateis publicis, et alibi de vino tantum*; (cap. 165) [non] *ludere ad aliquod ludum de sutto*; lecch. (St. di Dervio 57, a. 1389) *ad tabulas vero et ad scacos quilibet possit ludere usque ad omnes quantitates de sucto et de repello sine pena; et quod quilibet possit ludere ad quemcumque ludum pro quaelibet persona de repello et non de sucto, nec de scontro usque ad quantitatem solidorum quatuor tertiorum pro qualibet persona; nec possit aliquis assugiare, sub pena antedicta, sine conscientia tabernarii, et in casu quod assugiaretur sine conscientia tabernarii, quod condempnetur ut supra, prout si luderet de sucto; tamen tabernarius pro taberna sua illo casu quo assugiaretur sine eius voluntate nullatenus possit condempnari*; lecch. (St. di Bellano 59, a. 1370: *De ludentibus de sucto. Item non sit aliqua persona... que audeat... in terra et territorio Bellani ludere ad ludum taxilorum, nec al aliquem alium ludum quo vellit nomine nuncupetur, de sucto, ita quod aliquid vincatur vel perdatur, de sucto nec de sconto... Quilibet tamen ludere possit usque ad solidos quatuor tertiorum de repello ad quemcumque ludum... ex quo condempnari non possit usque ad dictos quatuor tertiorum, de repello tantum et non de sucto nec de schonto*; mil. *succ* «asciutto» (Cherubini 1598); berg. *zögà söc'* «giocare il valore del vino invece del vino stesso» (Tiraboschi, *App.* 189).

In modo sinonimico dovrebbe essere letta la locuzione *ludere ad sichum*. È attestata, in contesto del tutto parallelo, negli St. di Cimmo 58, a. 1372: [non] *ludere ad taxillos ad sichum neque ad expensas, preter ad schachum vel ad tabulas, dum non ludatur de sicho, neque ad aliquem ludum buschacie in territorio dicti comunis* (Bosshard, *Giuochi* 436).

Nei documenti dell'Alta Valle non si è invece trovato finora il *ludus ad rep(p)ellum* che, con quello detto *de sconto*, si contrappone altrove al *ludus de sucto*. Indicava probabilmente un «gioco che dava la facoltà di rivendicare una parte del denaro perduto, o un altro gioco dove meno facilmente si perdeva denaro» (Bosshard, *Giuochi* 433). Dall'it. ant. *rappellare* «richiamare, far ritornare indietro» < lat. *re-* iterativo e *appellare* «chiamare» (GDLI 12,468). Era perciò proibito meno severamente del *ludus de sucto* e di solito «permesso non solo nel

giuoco degli scacchi e in quello delle tavole, ma, in alcuni Statuti, anche negli altri giuochi, quando si tratta[va] di piccole somme, oppure quando si giuoca[va] soltanto a chi dovesse pagare il vino o in genere le spese d'osteria» (Sella, GLI 333; cf. Sella, *Giuochi*, s.v.; EI 17,340). Di fatti gli St. di Cannobio (crim. 88, sec. XVI) insinuano: *quilibet possit ludere sine pena ad ludum quod appellatur ludus veritatis et ad vietandum de expendendo et non de compensando*. Nella Pratica universale del Dr. Marc'Antonio Savelli auditore della rota criminale di Firenze (Venezia 1715, p. 154) si dice: «come di ragione si possa *repetere il denaro giuocato in giuochi proibiti* e... recusare di pagarlo» (Sella, GLI 331). Gen. (sec. XIV) *ludere... ad taxillos repellendo tantum usque ad summam soldorum quinque* (in Mon. Hist. Pat. 18, *Leges genuenses*, col. 953); nov. (St. di Novara 136, a. 1277) *De tabernis... ita quod non teneatur ibi bisclacia neque repellum*; (cap. 137) *hoc idem statuitur in omni genere ludorum et in omni rapello*, quibus peccuniam perditur in taberna; salvo eo, quod liceat... ludere in via publica et in plateis publicis de suis denariis et non de mutuatis... et hoc ad tabulas seu ad schacos; nov. (St. di Inverio 25, a. 1366) *ludentes vero ad taxillos vel ad alium ludum ad quem ammittatur vel vincatur pecunia, nec reppellere*, excepto ludo scacchorum vel tabularum in publico et non in domibus et ludis buschette et distrinctie vel alio ludo licito et honesto fieret causa solacii vel repellandi, dummodo non ammittatur ibidem ultra solidos duos imperialium; gen. (St. Genua, Visdomini II, p. 23 v.) pro ludo autem vel *repelatione*, que fieret in taberna aliqua vel extra vinum *repelando* vel fructus, nulla condemnatio (Calvini 309); sen. (St. di Chianciano 260, a. 1287) pro ludo autem vel *repelatione* que fieret in taberna aliqua vel extra vinum *repellando* vel fructus. In Francia la stessa modalità di gioco appare sotto una nomenclatura etimologicamente imparentata: *rampeau* «coup que l'on joue à certains jeux, comme revanche, après un premier coup joué», dial. *rapeau*, *rapel* col significato anche di «gioco dei birilli», *faire ra(m)peau* «abbattere lo stesso numero di birilli, fare lo stesso numero di punti come l'avversario» (Semrau 65; FEW 1,107).

tabula sf. «pedina; gioco con pedine; dama»

Voce citata negli Statuti civili bormini al cap. 130: «excepto tamen quod bene possit ludi de subito in platea vel in confiniis platee ad schacos vel *ad tabulas marellarum*». Nella versione in volgare del 1561: *alle tavole delle merele*.

Il *tabularum ludus*, alla lettera «gioco delle tavole», è definito «gioco con pedine (e anche con pedine e dadi) su un apposito scacchiere (*tabularium*)» (Sella, *Giuochi*, s.v.; Zdekauer 26 e 60; Bertoni, EI 17,340; Semrau 39). Lat. tardo *tabula* o *tabularum ludus* vel *alearum*, *alveolus*, in quem tesserae iaciuntur (GMIL 8,6) < lat. *tabŭla* «tavola» (REW 8514). Sant'Isidoro di Siviglia attesta: «*tabula*, idest alea in qua luditur pigris, calculis et tesseris, *tabula lusoria*» (*Etym.* 18,60). Nel Concilium Eliberitinum al canone 79 si riporta già una proibizione di giocare con posta in denaro: «Si quis fidelis alea, id est *tabula luserit nummos*, placuit eum abstineri». It. (Boccaccio) *tavoliere* «tavola degli scacchi», ant. (Boccaccio, Sacchetti) *giucare a tavole* «sorta di gioco fatto sul tavoliere», ant. (Boccaccio) *far tavola* «pattare il gioco», *tavola di molino* «smerelli» (VEI 971), it. sett. ant. *tola* «tavola degli scacchi».

Lig. (St. di Albenga 469, a. 1288-1350) nulla persona audeat ludere ad ludum taxillorum preterquam *ad tabellas* vel ad schacos (Calvini 368); tic. (St. di Lugano, crim. 85, a. 1439) *taxilli*, sint prohibiti tam de die quam de nocte, preterquam *ludi tabularum* et scaccorum, quibus possit quilibet de die tantum ludere; com. (St. della Valsolda 13) che qualsivoglia possa giocare *al gioco delle tavole*. Sia lecito a qualsivoglia persona della detta Valle et d'altro luogo poter *giocare al gioco di tavola anco con dadi* per sfuggire l'occasione del troppo bere et mangiare; nella dizione lat. del 1246-1338: *Quod quilibet possit ludere ad tabulas... ludere ad tabulas*, et cum taxillis; lecch. (St. di Mandello 260, sec. XIV) *quilibet possit ludere ad tabulas*, dummodo non ludat in tabernis; com. (St. di Como 105, a. 1458) in domo nullus

possit *ludere ad tabulas* vel scachos ultra 20 sol. tert.; lod. (St. di Lodi 592, a. 1390) quilibet possit impune *ludere ad tabulas*, et ad schacos de die, et publice; mil. *giugà a tavola e molin* «giocare a smerelli o a filetto» (Cherubini 1626); pav. (St. di Pavia III, 46, a. 1505) salvo quod ad schachos et *tabulas* cuilibet liceat ludere in plateis et in aliis locis publicis ubicunque de die; berg. (St. di Martinengo IV, 116, a. 1393) quilibet possit impune *ludere ad tabulas* et scachos de die et publice; bresc. (St. di Riviera di Salò, crim. 164, a. 1536) salvo quod licitum sit cuilibet personae impune ludere ad scachos, aleas, seu *tabulas*, et rectum ludum triumphorum cartae, et cartarum usque ad summam librarum trium parvorum; nella trad. del 1626, crim. 247: giuocar a scacchi, a giuochi di fortuna; ovvero *alle tavole*; cremon. (St. di Cremona 176, a. 1387) quilibet possit impune *ludere ad tabulas*, et schacos; vic. (St. di Bassano III, 13, a. 1295) *tabulerios cum tabulis* (qui ben distinti dai *tabulerios cum scachis*); vegl. (St. di Veglia II, 228, a. 1512) nullus debeat ludere... nisi in publico et in *tabullerio* (Semi 407); parm. (St. di Parma 232, a. 1347) aliquis non presumat ludere... ad aliquem *ludum tabularum*, nisi ad ipsum ludum fuerint quindecim tabulae pro utraque parte, nec eciam ad aliquem *ludum tabularum ad quem fiant postae denariorum*, sed solomodo possint fieri muieti ludendo *ad ludum tabularum* (Sella, GLE 201; Sella, GLI 334), parm. *tavla* «tavoliere, la tavola o il banco su cui si gioca» (Malaspina 4,268), turco *tawla* «scacchiera da dama, trictrac» (DEI 5,3733).

taglio sm. «taglio»

La voce compare nella versione in volgare degli St. civili bormini del 1561, cap. 285: giocare de svito [= de suito], *taglio*, bassetta, e simili giochi dannosi (Bosshard, *Giuochi* 437).

Deverbale da *tagliare* < lat. *taliāre* «tagliare» (REW e REWS 8542). Nel gioco delle carte *si taglia* quando si interrompe la normale successione con l'introduzione della briscola.

Mil. *tài* «al gioco del faraone o simile dicesi così d'ogni volta che quegli che fa il banco termina di dar tutte le carte in tavola» (Cherubini 1611); venez. *tàgio* «gioco del faraone o simile» (Boerio 732); parm. *tàj* «gioco del faraone e simile, il dare in tavola giocando tutte le carte, o il vincere tutte le poste» (Malaspina 4,252). Nel cun. (St. di Benevagienna 179, a. 1293) si ha testimonianza del *ludus taliayce* «gioco di carte detto *la tagliata*» (Sella, GLI 334). Un gioco del medesimo nome si ritrova negli St. di San Remo, ma eseguito dai macellai forse nel senso di «gara di taglio della carne»: aliquis macellator non permittat ludere carnes ad taxillos vel *ad taliaiciam*, sive incisione carniū (Calvini 370).

tarocchi sm. pl. «tarocchi»

It. (dal 1585) *tarocco* «ciascuna delle 22 carte figurate che con le altre 56 di quattro semi formano il mazzo usato per il gioco dei tarocchi». Etimologia sconosciuta (DEI 5,3722-3723; DELI 1314; Sella, *Giuochi*, s.v.; EI 9,221 ss.; 17,348 ss.). «Un tentativo di spiegazione dall'arabo è presentato da De Gregorio-Seybold (ar. *taraha* 'gettare') seguito da Rinaldi...; ma si vedano le precisazioni di D'Aleppo-Calvaruso, i quali pensano piuttosto all'ar. *taraha* nel senso di 'avanzare un pezzo, una pedina nel gioco degli scacchi', 'dare il vantaggio all'avversario'; vedi anche De Gregorio in ZRPh 49,531, che propone l'ar. *tarah* nel senso di 'diffalco' (cf. it. *tara*)» (Pellegrini, *Arab.* 1,183). Tanto il Pellegrini quanto il Corominas ritengono che il problema non sia risolto.

Mil. *taròcch* (Cherubini 1621-1622); crem. (St. di Soncino 454, a. 1532) exceptis ludis bazeghae, gileni, primerae, farinazeorum, tabularum vulgo sbaraino, *tharocchorum*, et scacchorum qui ludi non sint prohibiti; crem. (St. di Crema 89, a. 1534) quilibet possit ludere ad tabulas et schacos et triumphos et *tarochum* de die et de nocte [nel passo corrispondente dei Municipalia Cremae del 1483 non si trova la voce *tarochum*]; venez. *zogàr a taròco* «gioco composto da 78 carte delle quali 56 si dicono cartacce, 21 tarocchi e una il matto» (Boerio 818); parm. *zugàr a taròch* «fare alle minchiate o tarocchi o germi» (Malaspina 4,

263 e 469); bol. *taroch, taruchein* «sorta di gioco detto altrimenti minchiate» (Coronedi 2,424); laz. (St. di Velletri III, 18, sec. XVI) *ludus chartarum, smenchiare seu tarochi et ronfae* (Sella, GLI 333), fr. ant. (Rabelais) *tarau*, fr. (sec. XVI) *tarots*, sp. *taroqui*, ted. (dal 1756) *Tarock*, ingl. (dal 1598) *taroc, tarot*.

taxilli sm. pl. «dadi puntati da sei lati»

Gioco attestato negli Statuti civ. bormini, cap. 130: «*De ludo taxillorum et aliorum ludorum. Item statutum est quod in toto territorio et super toto territorio Burmii non ludetur nec ludi debeat ad taxillos de suito, neque accordando vinum nec alia... sub suprascripta pena in suprascripto capitulo ludi taxillorum contenta et aliorum ludorum*»; nella versione in volgare del 1561 leggiamo: *alli tassili de suid, né accordando il vino, o altrimenti*. Una testimonianza precisa affiora già nell'anno 1322: *Item recepit solidos L imperiales a ser Fedricho de Viono, silicet solidos XX imperiales de quibus condemnatus fuit per commune pro ludo taxilorum in tempore officialium veterum, et solidos V imperiales pro quarto curso ipsorum solidorum XX et solidos XXV imperiales pro banno ei dato de scriptis solidis XXV imperialibus secundum quod in Quaterno bannitorum communis continetur (QRec 1322, p. 3, trascr. Silvestri)*. Ne segue una seconda di 3 anni più tarda: *Item recepit libras XLII et solidos XVIII et medietatem imperiales de condempnationibus per dominum Fedrichum de Fedricis Potestatis communis Burmii in MCCCXXV die dominico XXI aprilis, extractis de ipsis condempnationibus libris tribus et medietatem imperialibus, videlicet solidos XL imperiales pro una condempnatione Francischi ser Parixi de ludo taxillorum cui prolongatum est terminum hinc ad sanctum Michaellem proximum per Consilium, et solidos X imperiales pro alia condempnatione facta super Nicoletum Zanini Marioli pro eundo ad Balneum, qui absolutum fuit per Consilium, et solidos XX imperiales pro alia condempnatione de ludo super Albertum Rasigatorem a quo non potuerunt exegi, quia mortuus est (QRec 1325, p. 5, trascr. Silvestri)*. Nel 1377 le autorità devono intervenire di nuovo contro l'abuso: *Item recepit libras VIII imperiales ab Antonio quondam Bontempi Frogati, a Valentino Mariollo, ab Antonio Diviziani, a Coletto quondam Dominici Aynzij et ab Andrea quondam Zanini Boneti, et hoc per duas partes inter tres partes illarum librarum XII imperialium de quibus condempnationibus fuerunt *** de ludo ad taxilos de suito in nocte in domo habitationis ipsius Antonii Frogati (QRec 1377, p. 6, trascr. Silvestri)*.

Il Du Cange definisce *taxilli* «lusoriae tesserae» e commenta: *Qui ludus prohibetur, exceptis tribus diebus festi Nativitatis Domini, in St. Taurin. anni 1360, cap. 303, ex Cod. reg. 4622 A: De non ludendo ad taxillos... salvo quod in die Nativitatis Domini, et duobus sequentibus, iuxta consuetudinem, ludere possint sine poena (GMIL 8,42-43)*. Il *ludus taxillorum* «fiebatur tribus taxillis, et ita appellabatur, ut explanat Franciscus Buti in Comment. ad cant. VI del Purgatorio di Dante: Per li punti divietati, che sono in tre dadi da sette in giù, e da quattordici in su; e però quando veggono quelli punti dicono li giuocatori: zara» (GMIL 5,150; cf. Sella, GLI 334; Muratori, *Ant. It.* 2,1330); *taxillorum ludus* «gioco dei dadi» (Sella, *Giuchi* s.v.; Zdekauer 23 ss., 29 ss.). Negli St. Caligar. di Lodi 1, a. 1261: «et ille, qui sortem habuerit per taxillos vel alia iusta sorte, sit consul». Di un vecchio parroco francese il vescovo in visita pastorale si lamentava nel proprio resoconto: *curatus est in dicta ecclesia satis antiquus, magnus lusor tasillorum, multum brigosus (GMIL 8,37)*. Dal lat. *taxillus* «piccolo dado», dimin. di *tālus* «tallone», «osso del tallone dal quale si ricavavano i dadi» (v. alla voce *ossole*). Cf. ted. *Kegelspiel* «gioco dei dadi» (HDA 4,1197-211).

Ossol. (St. di Malesco 10, av. 1450) *De non ludendo ad taxillos nec ad cartas*; ossol. (St. di Intra V, 19, a. 1393) *De pena inducentium aliquem ad ludum taxillorum*; nov. (St. di Arona 62, sec. XIV) *non ludere... ad ludum aliquem taxillorum vel similium in denariis vel in alia re*; lig. (St. di Albenga 469, a. 1288-1350) *nulla persona audeat ludere ad ludum taxillorum preter quam ad tabellas vel ad scachos (Calvini 368)*; lig. (St. di San Romolo, a. 1435) *De non*

ludendo ad tassillos... si per aliquem ex ludentibus fuerit in ludendo operatus *tassilus amorus, tocatus, artificiatu* quomolibet vel *falsus*, tunc condemnetur (Calvini 373); tic. (St. di Blenio 165, a. 1500) *ludere taxillis*; nella versione tedesca: *mit würflen spilen*; (St. di Biasca 61, a. 1434) *ad tassilos*; (St. di Brissago 41, ca. 1300) *ludo tassillorum*; nella versione it.: *alli farinacci*; com. (St. di Gravedona 162, a. 1431) *ludere ad taxillos*, vel aliud ludum vetitum; (cap. 164) *ludere... ad taxillos*, nec ad aliquod ludum punctarum; com. (St. di Como 111, a. 1458) omnes ludi, in quibus *trahuntur sive eiiciuntur taxilli*, prohibiti sunt; lod. (St. di Lodi 106, sec. XIII) nullus ludat ad aliquem *ludum tarsillorum* vel raynete vel abbatorum vel ad schachetos vel ad borellas in civitate Laude; (cap. 107) nullus mutuare sive prestare debeat al aliquem de predictis ludis denarios neque assidem neque *tarsillos* vel abbates vel raynetam vel schachetos vel borellas; berg. (St. della Val Seriana Sup., crim. 17 bis, decr. veneziano, a. 1461) [non] *ludere ad taxillos*, nec ad cartas a decem libr. monete venete supra pro singulo, et de die; bresc. (St. di Riviera di Salò, crim. 164, a. 1536) nullus audeat *ludere ad taxillos*, et buschatiam: quae intelligatur *omnis ludus taxillorum*, et cartarum; triest. (St. di Trieste 303, a. 1421) *de ludum taxillorum...* bona... dissipando, ludendo; istr. (Cartul. Piranense 262-263, a. 1290) *ludere nec ludi facere nec partem tenere cum aliquo ab aliquo ludo tesilo*, cielle nec non ab aliquo signato... *ludo tassillorum* (Semi 230); istr. (St. di Muggia 399, a. 1333) *ludere cum tansillis seu ad ludum tassillorum...* nemo ludat cum *tasillis...* parte tenere cum aliquo ludente... pro vino bibendo in societate possit quilibet ludere; (St. di Isola 105, a. 1360) *ad ludum tassillorum*; istr. (St. di Pola 274, a. 1431) si quis ludet *cum tassillis falsis...* restituat lucrum; (p. 297) [tabernarius] non permittat aliquos ludere in sua taberna *ad taxillos* nisi pro vino ad viginti soldos (Semi 409); bol. (St. di Bologna I, 302, a. 1250-1267) statuimus et ordinamus... quod nullus in civitate bononiensi, burgis, vel comitatu debeat ludere ad aliquem *ludum taxillorum*, seu biscaçarie, seu murbiole, ad açardum, seu gnaffum, seu ad raquetum, seu ad omnem punctum et voltam, vel ad gresescam, seu ad alium *ludum taxillorum* (GMIL 5,149); rav. (St. di Faenza 164, a. 1414) *taxillis plumbatis, arotatis* vel alio modo falsis (Sella, GLE 353); lat. medioev. (Synod. Wigorniensis 38, a. 1240) prohibemus etiam clericis ne intersint ludis inhonestis, vel choreis, vel ludant ad aleas vel *taxillos* (GMIL 5,149).

triumphus sm. «gioco di carte»

In un documento bormino del 1651: et cominciassimo a giocare *a tronf*, facessimo portar di bere... col quale *giocai un bocal de vino a tronf* et io lho perdei (Rini 67, con grafia incerta fra *trenf* e *tronf*); 1678: *giocavo a trionf* con 4 o 5 d'essi nel cortivo nella stua grande... *giocavo a trionfo* (QInq).

Dal lat. **triumphus** «trionfo», in relazione alla «carta vincente», al «colore che domina». «Gioco di carte, secondo il colore della carta, detta trionfo, scoperta al principio della partita», «ludi genus chartis pictis» (DEI 5,3903; Sella, *Giuochi*, s.v.; GMIL 8,190; Sella, GLI 335). Il gioco non è più praticato a Bormio, mentre risulta ancora vivo a Grosio, probabilmente perché alimentato dai muratori pendolari che frequentano le osterie della vicina oltralpe. Nel Ticino il nome sostitutivo del gioco è *atout*, dal fr. *atout* < *à tout*, partendo dal senso specifico di «carta che permette di vincere tutto» (TLF 3,804).

Ossol. (St. di Domodossola 107, a. 1467, e Curia Matarella, stamp. 1700, p. 34) vel ad alium ludum, in quo poena pecuniaria amittatur, vel amitti possit a soldis quinque imper. supra, exceptis ludo scatorum, tabularum, *triumphorum* in publico, et non in tabernis; gen. (St. art. merciariorum 83) non possit conducere vel conduci facere *taxillos* aut cartas aut *triumphos* (Calvini 387); gros. *trónf* «gioco di carte proveniente dal Canton Grigione; si tratta di una variante della briscola e si gioca con 36 carte; il termine indica anche il seme che comanda il gioco» (DEG 920); berg. (St. della Val Seriana Sup., a. 1461, testo a stampa, cap. 219) *ludum tabularum*, et scachorum, et *triumphorum*; berg. (St. di Bergamo IX, 171, a. 1491) vel alterius cuiusvis generis ludi alearum, vel cartarum ad tertiam et quartam, fluxi, ronfae, vel criche, aut alterius generis cartarum, exceptis *triumphis*, scachis, et tabulerio; (cap. 172)

ludentes ad triumphos et ad tabulerium et schacos usque ad libras quinque imperial. in uno die; bresc. (St. di Brescia, crim. 131, a. 1465-1473) intelligatur buschacia omnis ludus taxillorum et cartarum, exceptis ludis tabularum et rectis ludis *triumphorum* et schacorum; bresc. (St. di Riviera di Salò, crim. 164, a. 1536) salvo quod licitum sit cuilibet personae impune ludere ad scachos, aleas, seu tabulas, et *rectum ludum triumphorum cartae*, et cartarum usque ad summam librarum trium parvorum; trad. it. del 1626, crim. 247: *al buon giuoco de' trionfi della carta* (eccetto però durante certe feste!); mant. (St. di Gazzuolo-Isola Dovarese, crim. 218, ms. del Senato, sec. XV) ludere ad cartas et *triumphos*; mant. (St. di Sabbioneta I, 220, ms. del Senato, a. 1484) ludere ad magidem seu tabularium et ad scacum, cartas vel *triumphos*; crem. (St. di Crema 63, a. 1483) quilibet possit ludere ad tabulas et scachos et *triumphos* de die publice; (St. di Crema 89, a. 1534) quilibet possit ludere ad tabulas et schacos et *triumphos* et tarochum de die et de nocte; ver. *zugàr a triónfo* «giocare a cibusco» (Rigobello 532); pad. ant. (sec. XVI, Ruzzante) *a triumfa*, venez. *trióngo* «gioco che si fa in due, in tre ed in quattro, e nel quale ad ogni innovazione di giuoco la prima o l'ultima carta indica il trionfo per quella mano», *trionfare* «giocare a trionfo» (Boerio 768); istr. (St. di Muggia 267, a. 1333) nemo audeat ludere... *ad triumphos* sub pena soldorum centum pro quolibet lusore (Semi 230); parm. *trionf* o *onòr* «nome delle principali carte di tarocchi come sono i quattro re, il ventuno, l'uno di tarocchi, ed il matto» (Malaspina 4,542); regg. (St. di Reggio II, 173, a. 1501) chartas ad ludendum... sive *triumphos* aut trapollinos (Sella, GLE 201); pist. (St. di Pistoia V, 60, sec. XVI) ludo qui dicitur la diricta et *triumphi*; tern. (St. di Arrone 24; a. 1542) *ludus ad triumphos magnos* vel smegnatas (Sella, GLI 335); sic. *trunfu* «trionfo dei tarocchi», *trunfàri* «taroccare» (REWS 8926); fr. *la triomphe*, a. 1482: lesquelz se esbatirent à *jouer aux quartes au jeu du triumphe* (Reg. 206, Chartoph. reg. ch. 828); sp. *triumfo*, ted. *Trumpf*, ant. *triumph*, trasl. *einen Trumf in Händen halten* «avere un vantaggio dalla propria parte», *alle Trümpfe in der Hand halten* «tergiversare, non decidersi», *einen Trumpf ausspielen* «intraprendere qualcosa di decisivo» (SchwId 14,1062; Kluge-Mitzga 794; Kluge-Seebold 743; Pfeifer 3,1853-1854), dan. *tromp*, ing. *trump*.

trochum sn. «gioco simile al biliardo»

Documentato a Bormio nell'anno 1540: *salvis ludis infrascriptis, videlicet ad schachum, ad trochum* et ad pilam, de quibus ludis bene possint ludere usque ad summam unius pasti (QCons).

La combinazione dei due giochi (il primo tuttavia al genere femminile) si riaffaccia negli St. di Udine I, 6, sec. XIV: *ludus pilotorum vel trocarum* vel alium ludum terre effoditivum (Sella, GLI 335).

Mil. *giugà al trucch* «giocare al biliardo» (Cherubini 104 e1715); parm. *zugàr al trucch* «giocare a pallamaglio, gioco di destrezza che si fa con palla, maglio e appello; sorta di gioco che si faceva con otto piccole palle d'avorio e un pallino o lecco sopra una tavola, come ora il biliardo» (Malaspina 4,468); bol. *troch* «pallamaglio, sorta di gioco che si fa sulla piana terra con grosse palle di legno» (Coronedi 2,451); it. *gioco del trucco* «gioco simile alle bocce, fatto con palline d'avorio su un tavolo coperto di panno», *truccare* «dare una spinta per cacciar via con la propria palla quella dell'avversario dal luogo dov'era», forse dal lat. ***trūdīcāre** frequentativo da **trūdēre** «spingere, sospingere» < **trudis** «pertica per spingere o disincagliare le navi» (DEI 5,3919; VEI 1011; DELI 5,1381). Piem. *trüch* «caso, accidente», lomb. *trücà* «cozzare», *trüch* «mazzera», lucch. *truccare*, pis. *truccà* «urtare», abr. (at)*truccare* «urtare leggermente, toccare, sfiorare; incontrare», prov. ant. *trucar*, *turcar* ««cozzare», fr. *truc*, sp. *truque* «trucco», *trucar* «fare il primo invito nel gioco del trucco» (Zolli 137-138).

zara sf. «gioco di dadi»

Si danno molte varianti *zara*, *zarum*, *azarum*, *zarrum*, *azarrum*, *azardum*, *hazardum*

«gioco che si faceva con tre dadi (e generalmente senza tavoliere, sopra un banco o un piano qualunque)» (GMIL 1,504). «Zara era il numero più basso dei dadi equivalente all'asso; nel *giuoco dei dadi alla zarra* vinceva chi facesse il numero già proclamato ad alta voce da lui stesso: perdeva chi faceva *zara*, l'asso, il punto più basso» (Zdekauer 24 ss.; Sella, *Giuochi*, s.v.; Sella, GLI 336; EI 17,340; Pellegrini, *Arab.* 1,183-184; Zolli 167; L. Zdekauer, *Della promessa di non giuocare a zara nel diritto italiano medievale*, in «Studi senesi», a. 1892, p. 217). Con lo stesso nome si indicò anche il «gioco d'azzardo» in generale. Dall'ar. pop. *zahār*, ar. *zahr* «dado» (REW 9595; DEI 5,4108; VEI 82 e 1060; FEW 1,191; Lokotsch 2186). Lucch. *zara* «fortuna». La variante *azzardo* ci viene attraverso il fr. *hasard*, ant. *hazard* «rischio», in origine «rischio corso nel gioco dei dadi».

Ossol. (St. di Ornavasso 62, a. 1575) restando però fermi li decreti, quali proibiscono *il giuoco di zarra*; nov. (St. di Castelletto 3, a. 1340) non debeat ludere in aliqua parte ipsius territorii ad aliquod ludum de quo posit *ludi ad açarum* et non debeat ludere ad aliquod ludum contradictum de scontro; grig. (St. di Poschiavo, crim. 35, stamp. 1812) qualunque *giuoco d'azzardo*, di invito, di lotteria; (St. della Mesolcina 42, a. 1452) de aliquo *ludo de zaro*, de gualia et de similibus; lecch. (St. di Lecco 303, sec. XIV) nullus audeat... *ludere ad zarum*, nec ad aliquem ludum tasillorum vel bisclatie; mil. (St. di Milano, stamp. 1611, p. 797) omnis etiam *ludus a zarro* est prohibitus; mil. *azzàrd* e *zara* (Cherubini 1802); lod. (St. di Lodi 592, a. 1390) nullus audeat... *ludere ad zarrum*, nec ad aliquem ludum taxillorum, vel bisclatie, vel ad reginetam; pav. (St. di Pavia III, 46, a. 1505) si luserit vel ludet ad taxilos vel ad aliquam bischlaziam vel ad alium *ludum azari* unde pecunia vincatur vel perdatur; (St. di Varzi II, 9, 13, a. 1320) *ludis azardi*; berg. (St. di Averara 64, a. 1358) [non] *zugar al zogo de azar*, zovè al zogo de sanzo, ni de alcun altro zogo; nella versione lat. del 1368: *non ludere ad ludum azari* nec ad aliquem alium ludum in parva vel magna quantitate ad quem vincantur vel perdantur denarii vel aliae res; (St. della Val Brembana Sup., crim. 34, a. 1468) [non] *ludere ad azarum* nec ad aliquem ludum taxillorum vel bisclatie; (St. di Bergamo IX, 172, a. 1491) [non] *ludere ad azarrum*; (St. di Martinengo IV, 116, a. 1393) [non] *ludere ad azarrum*, vel al aliquem ludum taxillorum, vel bisclatie, vel ad reginetam; bresc. (St. di Brescia 100, a. 1253) [non] *ludere ad azarum* vel alium ludum buschacie... nec ad tabulas; (cap. 180) [non] *ludere ad ossas* vel ad pulveretam, corezolam vel *ad azarum* seu ad aliquam buscatiam; (St. di Riviera di Salò, crim. 117, a. 1386) De pena *ludentis ad azarum* vel bistlaciame; (St. di Salò, crim. 164, a. 1536) De poena *ludentis ad azarum*, et buschatiam... [non] *ludere ad azarum* nec ad aliquem alium ludum taxillorum seu bisclacie vel ad reginetam; crem. (St. di Soncino 454, a. 1532) tenuerit palam, et publice baratteriam alearum, *azarri*, et cuiuslibet alterius ludi prohibiti... qui tenuerit barattariam, seu ludum... et appellatione alearum, et *azarri* intelligatur omnis ludus taxillarum, et chartarum, exceptis ludis bazeghae, gileni, primerae, farinazeorum, tabularum vulgo sbaraino, tharocchorum, et scacchorum qui ludi non sint prohibiti (cf. anche capp. 455-457); (St. di Crema 63, a. 1483) [non] *ludere ad azarum* nec ad aliquem ludum taxillorum, chartarum vel bisclacie; (St. di Cremona 176, a. 1387) Rubrica de poena *ludentis ad azardum*, vel alium ludum... *non ludere ad azardum*, nec ad aliquem ludum taxillorum, vel bischacie; (cap. 178) *ludi azardi*, vel bischatiae; cremon. (St. di Casalmaggiore, stamp. 1592, p. 82) occasione bischatiae, vel *ludi azardi*; venez. *zara* «giuoco in uso anticamente a Venezia, cioè nel sec. XVII, e facevasi con tre dadi; *zara* si diceva ai punti divietati da sette in giù e da quattordici in su», *dar in zara* «incorrer male» (Boerio 806); istr. (St. di Trieste 9, a. 1421) ratione [= per punizione] *ludi azardi* (Semi 230); parm. (St. di Parma 332, a. 1255) *ludus ad azarum* (Sella, GLE 199), parm. *azard* «azzardo, rischio», *andàr in azard* «correre rischio, mettersi in pericolo», *pr' azard* «casualmente, senza pensarci» (Malaspina 1,129); bol. (St. di Bologna I, 302, a. 1250-1267) statuimus et ordinamus... quod nullus in civitate bononiensi, burgis, vel comitatu debeat ludere ad aliquem ludum taxillorum, seu biscaçarie, seu murbiole, *ad açardum*, seu gnaffum, seu ad raquetum, seu ad omnem

punctum et voltam, vel ad gresescam, seu ad alium ludum taxillorum (GMIL 5,149); bol. *andar al azard, meters al azard* «andare a rischio, a pericolo» (Coronedì 1,131); fior. (St di Firenze IV, 31, a. 1415) *zare sive azardi cum taxillis*.

La plat[e]a tili

La dizione *plata tili* (var. *de tilio*) riportata dagli Statuti civili (cap. 131) ha suscitato molta incertezza nell'interpretazione degli storici. Ci saremmo aspettati qui «la grafia *plateam tili* “la piazza del tiglio”. Già nell'indice dei fogli frammentari della copia pergamenea del sec. XV leggiamo: *De non ludendo ad plattam tillij* (in questa edizione manosc. al cap. 189). In un antico incartamento dell'anno 1322 la dizione appare cristallizzata nella forma che avrà poi successivamente: *Item recepit libras CXXIII et solidos XIII imperiales de condempnationibus factis per dominos Bonaventuram ser Albertoni et Compagnonem Marioli, Confortum ser Balsaris, Compagnonum Hermely, Pizinum Alberti, Andream de Claro, Pizinum ser *** et Salvatorem Zazoni Potestatem Burmii in MCCCXXII die mercurii VIII septembris, extractis de ipsis condempnationibus libris XI et solidis XII imperialibus, videlicet XXIII imperialibus pro condempnationibus quinque factas super Amatorem dictus Seco, de quibus 5 due fuerunt de ludo ad platam telij de solidis duobus imperialibus per duas vices et solidos duos imperiales per duas alias condempnationes factas super ipsum Amatorem occasione caputiorum acceptorum* (QRec 1322, trascr. Silvestri; non si è rintracciato l'originale). Nel dialetto bormino *plàta* significa “pietra piana”, in particolare quella che è deposta a far da base al focolare domestico (*la plàta del cendré*). L'oscillazione delle forme denuncia già in tempo molto lontano la confusione di significati. Forse la scomparsa dell'albero già in epoca remota aveva iniziato a cancellarne la memoria e a far smarrire ai nomi la loro concretezza. Ancora più oscura ci sembra un'attestazione in un documento bormino del 1250: *de medietate unius caneve et unius domi et tablati at ayrallis, iacentibus in villa de Burmio intellio non multum longe ab ecclesia*,¹⁵ cioè “della metà di una cantina e di una casa con fienile e aia, giacenti nel borgo di Bormio *in tiglio*, non molto lontano dalla chiesa”. Liliana Martinelli, che ha curato l'edizione del documento, pone un punto interrogativo dopo *intellio*. È probabile che si debba leggere *in tellio*, e allora tutto diventa perspicace. Questa dizione... pare ricoprire un sintagma dialettale *in téi*, cioè “sotto, presso il tiglio”, “nella piazza del tiglio”, località che qui viene indicata non molto distante dalla chiesa collegiata, cioè dall'attuale piazza maggiore... Una testimonianza bormina assai più tarda pare confermare l'esattezza dell'interpretazione data. Nell'anno 1588 leggiamo ancora: *quod descoperiatur platea appellata tillii et servetur iuxta anticum solitum*,¹⁶ ossia “che venga sgombrata la piazza chiamata del tiglio e si conservi secondo l'antica consuetudine”. È da segnalare qui il richiamo ad antiche tradizioni,¹⁷ ricordate ancora da qualcuno, ma ormai lasciate cadere in disuso da parte della comunità cittadina.

Scrivono il Pellegrini: «Nel medioevo, anche come riferimento topografico nella città, ebbe grande importanza il culto degli alberi, di cui si vedono esemplari stupendi presso antiche chiese ed in alcune piazze... Celebre è, ad esempio, il *Tiglio* di quattro secoli sulla piazzetta adiacente alla cattedrale di S. Orso ad Aosta (pare che il *tiglio*, introdotto come albero di culto dai Burgundi, abbia ivi soppiantato il faggio). Il culto dell'olmo è noto a Macugnaga, Ornavasso e alle porte di Novara a Nibbiola; il culto della quercia era diffuso soprattutto in Emilia, Romagna e nelle Venezie. Numerose sono le sopravvivenze toponimiche di *tilia*,

¹⁵ L. MARTINELLI, *L'inventario di un archivio comunale del Trecento: il «Quaternus eventariorum» di Bormio*, in «Studi di Storia Medioevale e di Diplomatica» 2 (1977), p. 257.

¹⁶ *Quaternus consiliorum*.

¹⁷ R. BRACCHI, *Teglio*, in «Notiziario della Banca Popolare di Sondrio» 56 (agosto 1991), p. 64.

**tiliu*, quali ad esempio *Tiglio*, antico capoluogo della *Val-tellina*. Anche a Moruzzo (Udine) si menziona il poderoso *Tiglio delle vicinie* fin dalle cronache del 1200. Famoso è il *Tiglio di Cava dei Tirreni* (Salerno) di tradizione longobarda. Il Serra ricorda anche la *valle de Ulmo et Cerciara* (anno 916-921) a Piacenza e *Cerchiara* di Bergamo da **querclaria* (da *quercus* “quercia”), *Cerclaria* presso Palmanova in Friuli. Celebre inoltre il *Palazzo del Te*, già luogo delizioso dei Gonzaga a Mantova, già *Teledo (teié)*, dal lat. **tiliētum*».¹⁸

I giochi in uso nella Bormio antica

Dal contesto degli Statuti e dalle testimonianze sparse si deduce che il gioco tra adulti nel senso più ristretto del termine era praticato soltanto dagli uomini e quasi esclusivamente nelle osterie o in case private tra persone di un certo livello sociale. I nomi ricorrenti con maggiore frequenza classificano i nostri tra i due tipi di giochi di fortuna più diffusi nel Medioevo, quello dei *dadi* e quello delle *tavole*.

«Il gioco dei *dadi* era chiamato generalmente *zara* (ma anche *ludus morbiole*, *ludus taxillorum* e *ludus aleae*), e si faceva con tre dadi (o *taxilli*) gettati sopra un banco o un piano liscio. I giocatori pronunciavano, durante il gioco, la parola *azar*, che è d’origine araba: *zahr* ‘dado’ (dove venne, attraverso il fr. *hasard*, l’it. *azzardo*). Tutti sanno che a questo gioco allude esplicitamente Dante nel *Purgatorio* (6,1-3). Il Vannozzo ha tutta una lirica sulla *zara*. Il Petrarca nei *Remedia utriusque fortunae* fa che uno degli interlocutori del dialogo sul giuoco (*Ratio*) metta innanzi argomenti contro la *zara*, e che l’altro (*Gaudium*) risponda imperterrito con frasi categoriche, che stanno a mostrare una profonda conoscenza della natura delle passioni umane...

Il giuoco delle tavole si distingueva da quello della *zara* perché vi si adoperavano le pedine e lo scacchiere (la parola *tabula* significava le pedine, non lo scacchiere, che era detto *tabulerium*). Di concessioni e, più ancora, di proibizioni di questi giuochi abbondano gli statuti medievali. Per es., nel 1272 il comune di Bologna concesse di aprire *ludum azardi et biscazariae in quatuor locis tantum in civitate vel burgis*, ma presto la consuetudine del giuoco degenerò in malcostume e furono emanate norme restrittive. Nel 1419 si dovette vietare ogni sorta di giuoco e si chiusero le botteghe dei conduttori di ‘biscazaria’, i quali erano chiamati ‘barattieri’ o anche ‘marrocchi’. Dagli statuti di Bologna si desume che la *zara* era anche detta *ludus ad gnaffum*; da quelli di Brescia del 1313 e di Como del 1458 si imparano altre denominazioni e modi di giocare coi dadi (*ad girolam*, *ad pariandum*, *ad passarellam*, ecc.); da quelli di Firenze del 1415 si ricava che sui *tabuleria* si giuocava anche *ad marellas* o *merellas*, un giuoco fatto con le pedine» (G. Bertoni, in EI 17,340).

Risvolti superstiziosi intorno ai giochi

Nel *Rapporto del prefetto dell’Adda al signor Conte Consigliere di Stato Direttore Generale della Pubblica Istruzione su usi e costumi del Dipartimento*, stilato dall’Angiolini in risposta alla circolare-questionario del 15 maggio 1811, indirizzata ai professori di lettere dei licei e ai prefetti dei 24 dipartimenti del primo Regno italico entro il quadro delle inchieste napoleoniche e datato da Sondrio l’8 gennaio 1812, sotto il titolo *Divertimenti, canzoni nazionali ed altre non ecclesiastiche, usi e costumi particolari* si annota: «Pochi sono i divertimenti di questo popolo, cui il continuo travaglio toglie il tempo materiale e la volontà di divertirsi. Nei giorni festivi passano l’intervallo fra il mattutino ed il vespro a dormire coricati sull’erba, se la stagione il permette. Qualche partita alla *mora*, in cui si gioca qualche boccale di vino, termina la giornata. Neppure il Carnevale non presenta alcuna differenza

¹⁸ G.B. PELLEGRINI, *Ricerche di toponomastica veneta*, Padova 1987, pp. 334-335; cf. D. OLIVIERI, *Dizionario di toponomastica lombarda*, Milano 1961, p. 386.

dalle altre stagioni, se si eccettui qualche festino che fa piuttosto al rumore che al suono d'un colascione. I così detti signori, cioè le persone civili poi si divertono ove più ove meno col mascherarsi e girare la notte, accompagnati da suonatori, per le case de' contadini, ove giunti si pongono a danzare, e dopo il primo ballo si scoprono. In ciaschedun paese sono delle conversazioni presso ai particolari, ove si giuoca al *tarocco* o al *tresette*.¹⁹

In un paragrafo precedente, dedicato ai pregiudizi e alle superstizioni, l'Angiolini riportava gli echi di un uso certamente già da allora in via di sparizione, poiché in seguito le tracce appaiono quasi del tutto cancellate.

«I villici sono portati a personificare gli enti morali, o per meglio dire molti di questi. Quindi è che *il giuoco, il ballo ecc. sono per essi qualche cosa di reale, a cui danno moglie*. Queste mogli comprendono tutte le idee schifose e ributtanti; e quando si vuol nominare od indicare con disprezzo una vecchia squarquoia, si dice della stessa che assomiglia alle *femmine del ballo o del giuoco*. Questa e le altre enunciate assurdità hanno suggerito a dei furbi la maniera di sbrigarsi degli armenti che pascolano in tenute di cui si vorrebbe ingiustamente profittare. Basta solo il gettare una pianella per entro ai pascoli medesimi: questa ritrovata dai pastori li getta nella maggiore costernazione, e gli obbliga ad abbandonare il pascolo a coloro che meno semplici non temono di valersene».²⁰

Della credenza non si fa cenno nel vocabolario dell'abate Pietro Monti, ma questa è assai schematicamente ripresa nelle giunte annesse nel successivo saggio, dove il lemma *dôna del giögh* è glossato «*donna del gioco, cioè strega*».²¹

È forse in dipendenza di simili ataviche personalizzazioni che alcuni giochi si presentano con nomi propri. Borm. *pédro néir*, gros. *pédru négru* «gioco di carte», «fante di picche», sp. *pedro*, ingl. *pedro* «gioco con 52 carte» (Lurati-Pinana 63), tart. *mariàna* «gioco di carte» (Bianchini XLVII e 331), lomb. *pèpa téncia* «gioco di carte corrispondente al *pédro néir*, in cui la donna di picche gira senza potersi accoppiare» (Fortina 200; Vidari 272; Maragliano 455), it. dial. *pinella* «due di qualsiasi seme nel gioco di canasta» (DEI 4,2927), ver. (Lessinia) *meneghèla* «gioco di carte a soldi» (Rigobello 279), ven. *meneghèla* «due di spada», tosc. *òmo néro* «gioco di carte»; ver. *zugàr a girolamo* «giocare all'uomo nero» (Rigobello 530); ver. *zugàr a la carolina* «giocare alla russa, col biliardo» (Rigobello 530), ingl. *jack*; mil. *giugà a màrta* «specie di gioco che si fa da due fanciulli, un de' quali si finge *Marta*, e l'altro il diavolo, e dicendo certe lor filastrocche, si vanno battendo spietatamente e cambiando uffizio secondo le combinazioni» (Cherubini 867); mil. *giügà a martin bë* «scelto uno della brigata e messo in mezzo cogli occhi bendati, uno dei giocatori gli va alle orecchie e gli dice *martin bë*, dandogli una leggera manatella sulle spalle; il bendato deve riconoscere al suono della voce chi lo ha colpito... I Francesi chiamano *martin bee* i montoni belanti, e di qui forse il nome a questo nostro gioco» (Cherubini 870).²²

Spesse volte i giochi infantili appaiono come cristallizzazioni di veri e propri riti del passato. La loro originaria sacralità si coglie da frammenti lessicali, da gestualità seguite in

¹⁹ Pubblicato a cura di G. Tassoni in «Archivio storico ticinese» 8 (giugno 1966), p. 68.

²⁰ «Archivio storico ticinese» 8 (giugno 1966), p. 66. Il Tassoni ritiene che tali ipostatizzazioni «si potrebbero far risalire ad influssi animistici» (p. 83).

²¹ P. MONTI, *Vocabolario dei dialetti della città e diocesi di Como con esempi e riscontri di altre lingue antiche e moderne*, Milano 1848 (rist. anastatica, Bologna 1969); P. MONTI, *Saggio di vocabolario della Gallia Cisalpina e celtico e Appendice al Vocabolario dei dialetti della città e diocesi di Como*, Milano 1856 (rist. anast., Bologna 1970), p. 34. La locuzione è classificata come valtellinese senza un'indicazione più precisa del luogo dove è stata raccolta. La dizione genuina è più probabilmente *la fémèna del giöch* «la moglie del gioco», secondo quanto riferiva l'Angiolini. Cf. berg. *La dôna del zöch* «befana, strega, versiera» (Tiraboschi 1,464).

²² Per altri risvolti di natura magica intorno ai giochi, cf. sotto la voce generale *Spiel* e sotto quelle più particolari *Kinderspiel*, *Ball-*, *Karten-*, *Kegel-*, *Würfel-*, *Lotterie*, in H. BÄCHTOLD-STÄUBLI (Hrsg.), *Handwörterbuch des deutschen Aberglaubens*, Berlin-New York 1987; J. CHEVALIER - A. GHEERBRANT, *Diccionario de los símbolos*, Barcelona 1986, pp. 610-614; H. BIEDERMANN, *Enciclopedia dei simboli*, Milano 1991, pp. 232-234.

modo rigido nonostante la loro opacità al presente, da filastrocche apparentemente insensate con le quali si accompagnano i singoli movimenti. Tra i giochi più diffusi e quindi più leggibili attraverso una comparazione a largo raggio, si può catalogare quello della moscacieca.

Il composto borm. *pišgiòrbul*, sem. *pišgiòrbol*, liv. *bišgiòrbol* «miope, cecuziente» (Longa 199; Bracchi, AAA 91-2,259-60) ha perso il suo significato originario, che dovette essere quello di *biscia òrba*, cioè di orbettino. Il motivo può essere individuato nel fatto che l'innocuo rettile si incontra difficilmente alle nostre quote. Il suo nome fu utilizzato altrove, insieme con quello della gatta e di altri animali e con il caratteristico personale *Maria*, probabilmente allo scopo di esorcizzare una paura sopravvissuta nell'inconscio come per inerzia, per designare il gioco della moscacieca: tart. *fà l'urbišii, fà la maria òrba* «giocare a mosca cieca» (Bianchini 717), mil. *giügà a l'orbisö* «giocare a moscacieca» (Cherubini 1030), ver. *zugàr a l'orbesin* «giocare a mosca cieca», *far l'orbesin* «distribuire i residui del taglio della legna raccolta con l'intervento di un ragazzo a occhi bendati», ricorrendo all'immagine dell'*orbesin* «orbettino», ver. anche *zugàr a Maria òrba* (Rigobello 307 e 531), venez. *zogar a mariòrb(ol)a* «giocare a moscacieca o a monaluca» (Boerio 818); parm. *zugàr a la gatòrba* «giocare a moscacieca» (Malaspina 4,466); it. *moscacièca* (DEI 4,2515), roman. *moscaceca* o *gattaceca* (Roberti 137-138), abr. *muschijóne* «moscacieca», dauno-apenn. (Faedo) *bottacéalè* «mosca [= rana] cieca» gioco (LEI 6,1472), sic. (Riesi) *cani canuòrvu* (La Sorsa 334-335), gr. mod. *typhlomyia*, ted. *Blindekuhspiel* «gioco della vacca cieca», gr. ant. *myínda páizō* «gioco a mosca cieca», *chalchê myia* propriamente «mosca di bronzo» (EI 17,338).

«Perché il nome di un gioco dovrebbe chiamarsi col nome di un insetto? In realtà, questo iconimo è tanto strano che qualche etimologo incredulo ha subito pensato che esso non sia vero, ma nasconda altra cosa, e cioè sia il risultato di una contaminazione del nome vero con un'altra parola, un'etimologia popolare. Ora, per dimostrare che questo iconimo è invece autentico, basta qualche dizionario straniero o, se non si vuole uscire dall'Italia, consultare la carta 743 dell' AIS. Per quanto riguarda le altre lingue, il gioco si chiama della 'gallina cieca' in spagnolo, della 'capra cieca' in portoghese, della 'mosca cieca', cioè esattamente come in italiano, in greco moderno, e della 'mucca cieca' in tedesco. Nei dialetti italiani, fra i quali [si collocano linguisticamente] anche quelli corsi, il nome del gioco è motivato, oltre che dalla mosca, da almeno cinque altri animali ciechi: la 'gatta' o, meno spesso, il 'gatto', la 'capra', la 'merla' e l' 'orbettino', cieco per definizione. Inoltre, sempre in Italia, fra gli altri numerosi iconimi, appaiono anche quattro personaggi umani, di cui due, la 'vecchia' e 'Maria' sono ciechi, il terzo, 'Santa Lucia', è la santa protettrice degli occhi e della vista, e il quarto è una 'morta', anch'essa cieca. Infine appare anche la 'morte' come tale.

Di nuovo, per addentrarci in questa varietà e complessità iconomastica dobbiamo anzitutto non avere paura dell'interdisciplinare, e partire da una visione antropologica del gioco infantile, inteso come preparazione alle sfide della vita adulta. Dopo di che, lo studio dei vari momenti e aspetti del gioco, soprattutto nelle sue versioni più arcaiche ed autentiche, ci porterà sulla buona strada. Vediamo come. Nell'esperienza del gioco che la maggioranza di noi, bambini urbani, abbiamo fatto, abbiamo a che fare con un semplice gioco d'azione, in cui i bambini liberi sfidano, toccandolo e fuggendo, quello bendato, che ha il compito di afferrarli. Ma nella versione verosimilmente autentica del gioco, conservata in varie aree, il gioco non è soltanto di azione, ma comprende tutta una varietà di piccoli etnotesti, cioè di formule rituali fisse, che gettano luce sul significato simbolico del rapporto fra il cieco e i vedenti. Ecco la tipologia di queste formule, così come si lascia studiare nell'area delle parlate ladine dei Grigioni svizzeri, dove il nome della mosca cieca è motivato da una *cappuccella*, cioè da un cappuccio messo sugli occhi. Mentre le formule dei bambini che sfidano il bambino o la bambina bendata sono banali, cioè del tipo 'cucù io sono qua', sia pure in un

dialetto in cui 'cucù' e 'qua' fanno rima, il giocatore bendato pronuncia delle orrende minacce che rivelano un sottofondo rituale arcaico. Ecco alcuni esempi significativi, anche questi in parte appiattiti dalla traduzione in italiano che elimina molte rime dialettali, "Cappuccella cappucione, a chi riesco a prendere gli stacco i fianchi col coltello di Giovannone" (che è una sorta di personaggio mitico locale). Oppure "Cappuccella capucione, quello che acchiappo lo ammazzo con un coltellone"; oppure "lo scanno col coltello del padrone". O ancora "a quello che acchiappo gli do il colpo di grazia col coltello di legno", o ancora "quello che prendo me lo mangio", o ancora "lo castro col coltello ricurvo".

Questa tipologia etnotestuale rivela dunque assai chiaramente che il giocatore bendato rappresenta la minaccia della morte, e che il gioco infantile mima in modo rituale il rapporto fra i vivi e la morte, concepita come una raffigurazione del fato o della fortuna, naturalmente cieca, nelle cui mani senza guida tutti siamo destinati a cadere. A prova di questa analisi, vi è un nome del gioco attestato in Sardegna, area arcaica per eccellenza, che ne coglie molto bene l'essenza, perché significa, tradotto in italiano, 'giocare a fuggire la morte'.

Queste considerazioni, naturalmente, non esauriscono il problema del nome della *mosca cieca*, anche se sono la premessa indispensabile per una spiegazione. Resta ancora da capire perché accanto a nomi di personaggi sacri come la morte, le cristiane *Santa Lucia* e *Maria*, e la *vecchia* pagana, troviamo anche nomi di animali. Quale è il ruolo della mosca, della gallina, della capra, della vacca, della gatta, della merla, del rospo, dell'orbettino in questo quadro? La risposta qui si riallaccia al campo... degli iconimi magico-religiosi. Infatti, essa è la stessa... per tutti i nomi dei fenomeni della vita e gli aspetti della natura considerati arcani, quindi non solo la morte e la malattia, ma anche l'arcobaleno, la nebbia, la tempesta, le frane, le paludi, i torrenti e simili, gli animali e le piante considerati sacri o magici perché utilizzati come medicinali o come droghe, e così via» (Alinei, QSem 19, pp. 203-205).

Insetti e dettagli vegetali erano usati per dedurre pronostici. In tempo remoto si trattava di vere divinazioni. A Era in Valchiavenna il «maggiolino» ha ricevuto lo strano nome di *filamóor*. Il suo significato si chiarisce se lo si interpreta come un composto imperativale di *filà(r)* e di *amór*. La locuzione mil. *filà el perfèt amór* indicava il «volersi bene senza ombra e sospetto» (GDLI 5,984; LEI 2,860). «Ci si deve immaginare una scena un tempo familiare tra i giovani che da poco avevano superato l'adolescenza: l'iniziativa di qualcuno tra loro di legare un filo a una zampina del coleottero, mentre gli altri in coro lo invitavano a volare nella direzione in cui quello che svolgeva la cordicella avrebbe poi dovuto cercare la futura fidanzata» (Bracchi, AAA 91-92,249; Bracchi, IT 22,38-39). Diffuso fin dal tempo dei Greci antichi era «l'uso di catturare il maggiolino e di farlo volare tenendolo legato per una zampa» (EI 17,337). Alla «luciolina» nel villaggio di Frontale si riconosce il nome di *furtina*, perché si ritiene che quanti molestano l'insetto subiranno sicuramente un furto in breve volgere di tempo (Bracchi, AAA 91-92,250; Cossi 24). Il capolino uncinato della bardana veniva lanciato sulle teste delle ragazze. Se si aggrappava ai capelli, era segno di sicura corrispondenza all'amore. A Bormio (S. Antonio Morignone) veniva perciò chiamato *morós* cioè «fidanzato» e a Grosio, con metafora meno elegante, *rufiän* (DEG 710; AAA 87,286-288), a Trieste *basamàn* (Doria 59), nell'amiat. *marito* (Fatini 71).

Molti oggetti usati dai ragazzi nei loro giochi (palle, biglie, strobili, pannocchie, tutoli, semi di leguminose) prendono nomi di animali. L'argomento si presterebbe a fornire materiale per un'intera monografia. Si sono viste sopra le voci *cióna* e *pòrcola* nell'accezione di «palla», partendo dalla metafora della «piccola scrofa». Nel friulano, in modo parallelo, *zujâ*, *zuc di purcità* designa «un gioco di ragazzi nel quale, fatte nel terreno tante piccole buche allineate quanti sono i giocatori, ed assegnatene a sorte una per ciascuno, dall'ultimo sortito si getta una palla di cuoio o di cenci in modo che vada a fermarsi in una delle buche. Il giocatore, cui questa buca corrisponde, deve raccogliere la palla e tirarla addosso agli altri che fuggono. Chi ne è colpito, prende la palla e rinnova il gioco» (Pirona 827-828). Valt. *pulédru*

«pannocchia»; bresc. *manza*, *manzetta* «il frutto del miglio, della melica (sorgo), delle canne e simili che non può chiamarsi spiga», *manzula* «piccola scopa, spazzola» (Dagli Orzi 327), guastall. *manša d furmentón* «pannocchia del granoturco», *mansarina* «scopa, granata» (Guastalla 139), cal. *vaccarella* «frutto del biancospino o della rosa di macchia» usato dai fanciulli nei loro giochi per formare mandrie di animali (NDDC 746), dial. svizz.-ted. *Chüeli* «strobilo» e «vaccherella»; berg. (Val Seriana) *sunì* «pannocchia del granoturco sgranata» e «maiale, porco» (Tiraboschi 2,1320); Austria mer. *Foremöcheli* «strobilo» («vaccherella del pino»); Austria mer. *Bockerl* «strobilo» e «piccolo becco»; borm. *bègiola* «strobilo di abete, di pino silvestre, di larice, di pino mugò»,²³ gros. *bègula*, *bèsula* «pigna, strobilo dell'abete» voci da porre in connessione col belato della pecora, tir. *bès(u)la* «spiga del granoturco, pannocchia» e «pecora» (DEG 208; Bonazzi 76), borm. (Piatta) *tòta* «biglia di terracotta» e «pecora», ver. (Cassone) *pégra* «gioco della campana o della piastrella», alla lettera «pecora», parola che compare tuttavia anche nella variante *péga* che vale pure «orma» (Rigobello 324), dial. svizz.-ted. *Schäfli* «strobilo» e «pecorella», vallese *barou*, *baroula* «strobilo» e «maschio della pecora», fr. dial. *fedo* «strobilo» e «pecora»; ver. *póla* «pina delle conifere; giocattoli per i bambini che chiamavano 'vacche' quelle d'abete, 'capre' quelle di larice e 'becchi' o 'camosci' quelle di pino» (Lurati-Pinana 318), gros. (Tiolo), valt. *póia*, com. *poja* «pannocchia del granoturco» e «gallina» (DEG 645; Monti 195), com. *poine* «pigne tonde e oblunghe di certi pini, come della cembra, che quando sono verdi e tenere si mangiano da alcuni montanari» (Monti, *Saggio* 82), tir., valt. *puiàta* «strobilo» e «gallina»; tir., valt. *sciùta* «pannocchia del granoturco» e «chioccia», Lanzada *i galini* pl. «strobili», Val Musino *galéna de pèsc* «strobilo d'abete», dial. svizz.-ted. *Foregüggeli* «strobilo» («galletto del pino»), gros. *pipì* «fagiolo non formato» e «gallina» (DEG 635-6), Albosaggia *cura* «strobilo» termine che sembra ripetere il richiamo per i gallinacci *curi curi*, borm. *clócia* «sacca del colchico nella quale sono custoditi i semi» e «chioccia» (Longa 108 e 283). «I bambini della Nigrizia si divertono a costruire recinti e steccati per il bestiame, i cui capi sono frutti combinati con quattro o cinque legnetti» (EI 17,337).²⁴

Nella sua interpretazione più profonda il gioco è essenzialmente un simbolo della lotta contro la morte (giochi funerari, v. sopra la *moscacieca*), gli elementi (giochi agrari), le forze ostili (giochi guerreschi), contro se stessi (la propria paura, la propria debolezza, il proprio dubbio). In origine è strettamente legato al sacro, come tutte le attività umane, perfino quelle ritenute ora più profane.

Una sottolineatura particolare merita forse il gioco della *cióna* (qualificato negli Statuti come *ludere ad cugolas cum maziis*) praticato dai pastorelli nel periodo di transizione dall'autunno all'inverno, quasi fosse un rito, come si rivela pure dal formulario da recitare, ancora ricordato dal Longa e ora quasi irreparabilmente caduto dalla memoria. Il gioco «appare generalmente come un'imitazione di riti e feste cultuali che, pur sopravvissuti in forma attenuata nella vita dei bambini, gli adulti hanno però dimenticato da lungo tempo. Il 'gioco del cielo e dell'inferno' nel quale i bambini, una volta disegnata un'elica a forma di spirale sul suolo, saltellano su un piede passando per dodici riquadri e spingendo al centro un sassolino, è ritenuto un esempio di imitazione del corso del Sole [a Bormio è stato denominato negli ultimi tempi *al šgiöch de l'areoplàno* per la forma della tabella disegnata sul suolo]. Ne è derivato il 'gioco della campana', che simula un percorso di prova tra 'cielo' e 'inferno'. Tra i giochi da tavola, il gioco del mulino sembra essere il riflesso di un antico schema del quadrato come immagine del mondo, perché spesso, come graffito rupestre, non

²³ Un gioco fanciullesco è ricordato dal Longa nel suo vocabolario sotto la locuzione *far a li bescia*, letteralmente «fare alle pecore» (Longa 31).

²⁴ La bibliografia in questo settore è già molto ricca. Si appuntano qui alcuni lavori dai quali si potrebbe partire per ampliare la ricerca: Pellegrini-Zamboni 1,24 ss.; SchwId 3,996; Rolland, *Flore* 11,195-199; BDR 3,14-15; Bracchi, AAA 91-2,239-242.

lo si trova 'inciso' soltanto su lastre di pietra a forma piatta ma anche su pareti rocciose verticali, e perciò deve rappresentare qualcosa di più che una mera tavola da gioco» (Biedermann 232). Un'arcaica raffigurazione del *trias* è stata scoperta su una rozza lapide di marmo bianco di Piatta, riutilizzata come pietra di copertura cementata sul loculo delle reliquie nell'altare della chiesa di San Martino di Serravalle. La grande frana del 1987 ne ha causato la dispersione.

«I giochi con la palla, dotati in origine di un significato rituale, erano usuali non solo nell'antico Messico (*tkachtli*), ma anche nell'Europa medievale. Spesso si giocavano seguendo la direzione che, dalla porta orientale di un centro abitato, andava verso quella occidentale (in conformità al corso del Sole), con un pallone di cuoio dorato che aveva fino a un metro di diametro» (Biedermann 233; cf. anche *Ballspiel* in HDA 1,859-861).

L'albero della cuccagna non sarebbe altro, nella sua origine, se non una raffigurazione mitica della conquista del cielo (Chevalier-Gheerbrand 611).

