

NOZZE
ZANICHELLI-MAZZONI

XXI AGOSTO MCMIV



LA TAVOLA METODICA DEI GIUOCHI

DI

ULISSE ALDROVANDI

ALLA EGREGIA SIGNORINA

LUISA ZANICHELLI

NELL'OCCASIONE DELLE SUE NOZZE

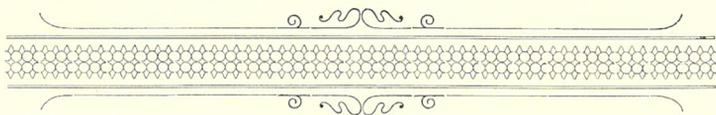
COL CHIARISSIMO SIGNOR DOTTOR

FRANCESCO MAZZONI

LODOVICO FRATI

BENE AUGURANDO

OFFRE



La vasta erudizione di Ulisse Aldrovandi non si limitò solo alle scienze naturali; ma si estese quasi ad ogni ramo dello scibile umano, come ce ne fa fede la voluminosa raccolta de' suoi manoscritti presso la Biblioteca Universitaria di Bologna, senza tener conto di quelli che andarono dispersi o distrutti. Una delle sue miscellanee, divisa in cinque volumi, ha in fine al volume secondo una tavola metodica dei giuochi pubblici e privati, intitolata: *De ludis tum publicis, tum privatis methodus*, che può dare un utile contributo di notizie per la storia del giuoco in Italia.

Tralascio le notizie relative ai giuochi dei Greci e dei Romani, perchè poco aggiungerebbero di nuovo a quanto già si sa, e traduco dal latino le notizie di giuochi meno noti e che più ci interessano per la storia de' nostri costumi.

Fra i giuochi privati l'Aldrovandi ricorda quello della *Pulla* (detto anche della *Mola* nel Belgio, per la somiglianza colla macina del molino), che facevasi a questo modo. In cima ad una canna della lunghezza di 2 o 3

cubiti era fissata trasversalmente, mediante un ago, un'altra canna lunga due palmi, alle estremità della quale erano attaccati due quadrati di carta. Correndo attorno un fanciullo, l'aria messa in moto faceva girare questa canna a guisa di molinello. Da questo giuoco è venuto l'uso di porre sulle colombaie ed in altri luoghi eminenti simili molinelli per indicare da che parte il vento soffia.

L'Aldrovandi ricorda pure il *Giuoco della dama* e quello dell'*oca*, tuttora abbastanza noti. Il *Giuoco del castelletto* facevasi colle noci, o coi semi di pesca, e il nome deriva dai castelletti o mucchietti di quattro noci che si formavano a certe distanze, e chi più sollecitamente ne faceva vinceva.

Di altri giuochi l'Aldrovandi non dà alcuna spiegazione, come di quelli detti *dal Ziolo*, *alla Schiba*, *alla Lippa*, *al Pandolo*, *alla Capra*, *al pal di Roma*, *a pisso e passo*, *a prima e seconda*, *alla corezolla*, *alla pisa*, *alle comari*, *al gioco della scova*, *al ballo rotondo*, *a tira lunga*, *al melone*, *alla fava*, *a buon compagno son sta ferito*, *alle scudelle*, *alla galea*, *a tirissella*, *alla civetta*, *alla scarpaccia*, *al ballo della botte*, *al becco mal guardato*, *alla rana*, *a far le proposte*, *a dar luogo al compagno*, *a tre capponi messer l'abate*, *alla mia passera è nel miglio*, *a comandella*, *ai Re*, *alla Tisbina*, *a tinger chi falla*, *alla piastrella*, *alle chiavi*. La maggior parte di questi giuochi erano infantili ed usati nelle veglie, o per ricreazione.

Il giuoco detto *a Cicerlanda* facevasi a questo modo. Da un lato stavano sei o sette fanciulli, dall'altro uno solo che gridava: *Cicerlanda* al tale, o al tal altro, e quello che era chiamato doveva correre verso chi lo chiamava tanto presto che gli altri non potessero percuoterlo.

Per Natale era in uso fra i giovani di giocare *alla semola*, o, come dicevasi a Bologna, *al Remoletto*, ed a

Reggio: a *Romezuolo*, nel modo seguente. In un mucchio di semola si nascondeva una moneta, od altro piccolo oggetto, destinato in premio al vincitore. Poi si divideva il mucchio in tante parti quanti erano i giuocatori, ed ognuno prendeva la sua, cercando poscia in quale si trovasse nascosto il prezioso oggetto.

L'Aldrovandi vide fare questo giuoco a Brescia con una torta, in vece del mucchio di semola, nella quale era nascosta una moneta.

Il giuoco in uso a Bologna detto *alla Boschetta* facevasi nascondendo nel pugno della mano un bigliettino, ed altro doveva indovinare sotto qual dito trovavasi. Chi non indovinava perdeva e doveva pagare a chi vinceva quanto era stato prima convenuto.

Il giuoco *alla Sconderola* facevasi fra quattro, o cinque, o più ragazzi che si nascondevano e allorchè gridavano: *l'è cotta*, altri dovevano cercarli. Se li trovavano, vincevano e dovevano alla lor volta nascondersi. Questo giuoco è in uso tuttora, come pure quello *alla gatta cieca*, detto a Bologna: *scapuzza l'orbo*, a Reggio: *Gattorbola*, quasi *gatta orba*. Un ragazzo bendato è percosso da altri che gli chiedono: *Che hai perso vecchio?* E il bendato risponde: *un ago spuntato*; allora gli altri replicano: *vienmi dietro che l'ho trovato*; ed il bendato deve procurare di prendere chi lo percuote.

Anche di molti giuochi che si facevano colle carte fa menzione l'Aldrovandi. Egli indica le figure e i nomi delle singole carte dei tarocchi come segue: *Numi, Paropsides, Enses, Baculi, decem, novem, octo, septem, sex, quinque, quatuor, tres, duo — Unus, Rex, Regina, Equus, Infans, Mundus, Justitia, Angelus, Sol, Luna, Astrum, Ignis, Diabolus — Mors, Laqueo suspensus, Senex, Rota, Fortitudo, Amor, Currus, Temperantia, Papa, Papissa, Imperator, Imperatrix, Mimo, Stultus.*

Colle carte di picche, cuori e fiori si facevano i seguenti giuochi: *A Tarocchi*, *A Primiera*, *A Gilè col bresciano buscando una da quaranta almen per volta*, *A Trionfitti*, *A Trappola*, *A Flusso*, *A Flussata*, *A la Basetta*, *A Cricca*, *Al trenta*, *Al quaranta*, *A minoretto*, *Al trenta un per forza o per amore*, *A Raus*, *alla carta del Mercante*, *All andare a pisciare*, *A cede Bonis*, *All Herbetta*, *A sequentia*, *A chiamare a tre, due, asso*, *A Banco fallito*, *A dar cartaccia*.

Il giuoco *al Pallamaglio* o *palla e maglio* è abbastanza noto e facevasi sulla piana terra con palla di legno e piccolo maglio. L'Aldrovandi sembra distinguere due specie di giuoco, una detta *al Pallamaglio dalla larga*, l'altra: *dalla tavola*.

Anche del giuoco *ai zoni da balla*, o *da rotta*, assai in uso a Bologna, abbiamo notizie nei cronisti bolognesi e altrove. Meno noto è il giuoco *al castello con le balle di piombo*, di cui l'Aldrovandi non dà nessuna spiegazione.

Molti erano pure i giuochi che si facevano coi dadi, di uso antichissimo a Bologna, trovandosene ricordo fino negli Statuti bolognesi del secolo XIII. L'Aldrovandi ricorda i giuochi: *Deca*, *Scarica l'asino*, *Toccadiglio*, e *Sbaraino*, che si facevano con due dadi; *Raffa* e *Passa dieci*, con tre dadi; quello della *Farina*, con sei dadi, e i giuochi: *A un tratto e mezzo*, e *a Lanzo*, che si facevano con due o anche tre dadi. Nel giuoco *a Raffa* si gettavano tre dadi, finchè due avessero segnato lo stesso numero, e chi faceva il numero più alto, vinceva. Nel *Passa dieci* chi gettava i dadi diceva: *io passerò il numero dei denari*, l'altro diceva di no, e chi indovinava vinceva.

Nel giuoco della *Farina* i sei dadi avevano cinque faccie bianche e nella sesta i punti. Si metteva in tavola un certo numero di monete e si riceveva tante di queste quanti erano i punti segnati dai dadi. Chi non faceva

alcun punto doveva sborsare una moneta, che era aggiunta alle altre. Si soleva anche giuocare a questo modo. Prima di gettare i dadi uno dei giuocatori diceva: *farina*, l'altro un punto e vinceva chi indovinava.

A queste notizie seguono, nel manoscritto dell'Aldrovandi, i nomi di parecchi giuochi, senza alcuna spiegazione, tratti dall'opera del Bargagli: *Dialogo di giuochi che nelle veglie Sanesi si usano di fare*, de' quali mi sembra inutile dar notizia, perchè nulla potrei aggiungere a quanto si sa da cotesta opera.

Relativamente ai giuochi pubblici l'Aldrovandi dà notizie delle varie specie di giostre, una delle quali solevasi fare in Carnevale, sulla piazza, fra otto o dieci cavalieri armati di aste e di gravi armature da capo a piedi, con elmi a visiera calata. Le lance erano di legno d'abete e terminavano in un acuto triangolo, fissato con un anello di ferro. I giostranti si recavano sul campo della lotta sontuosamente vestiti di lucenti corazze e seriche sopravveste, coll'elmo adorno di piume e gemme. Anche la testa e il petto del cavallo erano coperti di ferro. Ciascun giostrante era accompagnato da otto o dieci nobili cittadini riccamente vestiti, che lo seguivano sul luogo del combattimento, ove i due campioni prendevano posto l'uno contro l'altro nello steccato d'asse che li divideva. A un dato segnale incominciava il combattimento. Una percossa in fronte valeva tre punti, nel mento due, nel petto uno, e si doveva spezzare la lancia. Terminata la giostra, si presentavano al prefetto, che segnava il numero dei colpi e in qual parte ricevuti. Ciascun giostrante poteva correre cinque volte, e terminato lo spettacolo si dava il premio al vincitore, che era accompagnato a suon di tromba da numeroso stuolo di popolo.

Nella Giostra alla Quintana un fantoccio di legno, armato di corazza ed elmo, ma senza gambe, era collocato

in perno su una base di legno. Con una mano reggeva lo scudo, e l'altro braccio teneva disteso. Il giostrante doveva procurare di colpirlo, correndogli incontro a cavallo.

L'Aldrovandi ricorda pure il giuoco che si fa tuttora tirando il collo ad un'oca sospesa. Nel Belgio invece dell'oca appendevasi un'anguilla, che facilmente sfuggiva dalle mani di chi procurava afferrarla. Più barbaro era il giuoco che si faceva in Olanda, mettendo un'oca viva legata entro un paniere appeso in alto ad una corda tesa. Alla distanza di circa trenta piedi incominciavasi a percuotere il paniere finchè l'oca non avesse messo fuori il capo; e allora le menavano tanti e tali colpi da reciderglielo netto.

Il giuoco da noi detto della *Cuccagna* dall'Aldrovandi è pure ricordato come in uso a Bologna, ove dicevasi: *giuocare a tuor l'oca*.

Tralascio di ricordare altri giuochi di cui fa parola l'Aldrovandi, e che sono tuttora in uso, come quello dell'*altalena*, e quello delle *sferze*, in uso a Bologna specialmente presso gli stallieri e i monelli, che si divertivano a fare scoppiettare sferze e fruste.

LODOVICO FRATI