

REGOLE DEL GIUOCO.

Si converrà prima di quanto si vuol giuocare e quanto devesi pagare ai pericoli qui sotto notati. Il giuoco è composto dei numeri dall'1 al 63. Giuocasi con due dadi, e in più persone, marcando ciascuna con differente segno. Chi al principio del Giuoco sortirà con i dadi il n.º 9 se per i numeri 6 e 3 andrà al n.º 26, e se per i numeri 5 e 4 andrà al n.º 53. Incontrando poi dell'Oche, si raddoppia il punto finchè non se ne incontrino più. Chi arrivato al n.º 63, ha ancora altri punti da contare li retrocederà, essendo vincitore chi vi arriva precisamente.

PERICOLI: Chi al primo tiro farà 6 andrà al n.º 12. Chi si fermerà al n.º 19 non tirerà per due giri. Chi si fermerà al n.º 31 vi resterà finchè non è levato da un altro e andrà al numero lasciato da questi. Chi si fermerà al n.º 42 retrocederà al n.º 30. Chi si fermerà al n.º 52 ci resterà finchè non è levato da un altro, e andrà al numero lasciato da questi. Chi si fermerà al n.º 58 ricomincerà il giuoco come se non avesse ancora giuocato. Ben s'intende che si dovrà sempre pagare il convenuto ad ogni pericolo.



IL GIOCO DELL' OCA

LIBRERIA EDITRICE FIORENTINA



SVEGLIATI !

Canzonetta appassionata.

Svegliati! Deh svegliati!
Come? Tu dormi ancora?
Cielo! Il tuo amante misero
Muore di freddo fuora.

Ahi! core nero
Ahi! core duro
Non sai comprendere
Quant'io t'adoro...
Di tanti spasimi
N'hai colpa tu.

Come una rosa vergine
Vagisce in mezzo ai fiori
Come sorridon gli angeli
Nei più celesti albori.

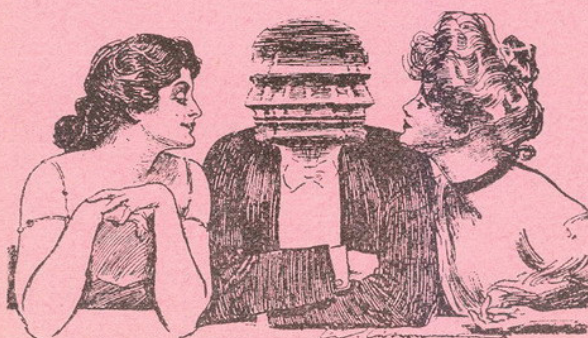
Ahi! core nero
Ahi! core duro
Non sai comprendere
Quant'io t'adoro...
Di tanti spasimi
N'hai colpa tu.

Idolo dove sei
Ora più non ti trovo,
Invan ti cerco, ah! misero!
Per te io mi commuovo.

Ahi! core nero
Ahi! core duro
Non sai comprendere
Quant'io t'adoro...
Di tanti spasimi
N'hai colpa tu.

Nella notte feci un sogno
Mi pareva d'essere insieme:
Ma svegliato ahimè perdei
Questa dolce, grata speme.

Ahi! core nero
Ahi! core duro
Non sai comprendere
Quant'io t'adoro...
Di tanti spasimi
N'hai colpa tu.



MEZZO SCUDO

Collezione di libriccini di tradizioni e ricordi popolari, con illustrazioni di artisti virtuosi.



Stornelli nostrali - Il cacio pecorino - Tre miracoli della SS. Annunziata - Prete Ulivo - Il Brindellone (Lo Scoppio del Carro) - Mano mano piazza - Pia de' Tolomei - Briganti toscani - Calendari: 1972, con ricette; 1973, stornellato; 1974, com'era com'è - Il gioco della campana - Il pane fatto in casa - Gosto e Mea - Gli è la storia del tranvai - Viti e vigne toscane - Poesie per bambini buoni - Dalla montagna pistoiese - Proverbi delle donne - Indovinella grillo! - Siamo piccini (ma cresceremo)! - Al tempo delle lunghegonne - Pronostico infallibile - L'educazione dei fanciulli - Giuochi di sala e penitenze - Lettera in proverbi - Vita di Simone Bianchini - «O porto di Livorno traditore...» - Ricchi e poveri - Blasoni popolari toscani - I diavoli... di cent'anni orsono - Le trappole delle donne - Trenta facezie del Piovano Arlotto - Le maschere italiane - Suonate campane! - La storia di Genoveffa - Calendario dei proverbi - Con poco o nulla (ricette popolari) - La danza della Morte - All'ombra del Cupolone - Roncole e pennati - A bocca dolce (ricette popolari) - Qui si gioca al lotto - I giuochi con i dadi - Il medico Grillo - Il Fagiuoli, poeta faceto - Proverbi giuridici toscani - Fabbricarsi una botte! - Gridi nelle strade fiorentine - Cucina di mare - Rebus e perditempo - Sinceri auguri! - Giornalino del priore - Le figurine dello Zocchi - Le cartelle della tombola - Fiammiferi d'autore - Briganti e Madonne - Il gioco dell'oca - I pranzi dello zio prete.

IL GIOCO DELL' OCA

LIBRERIA EDITRICE FIORENTINA

② Scritto e costruito da **Giuseppe Lisi** con illustrazioni fotografiche e vecchie xilografie.

② Il volume citato nella pagina a fronte è di Maria Pia Mannini.

Il « Dilettevole Gioco dell'Oca » — c'è chi lo dice — nacque a Firenze sulla fine del XVI secolo, ma non si conosce l'inventore né quale fu l'occasione.

Con quanto vi narro mi accosto al Segreto dell'Oca forse già compreso, ma non divulgato. Il punto di partenza, ovvero la prima casella, poiché iniziamo a muoverci nel Gioco, è un libro guardato con diletto: *La Decorazione in Villa tra Sesto e Castello nel XVI e XVII secolo*.

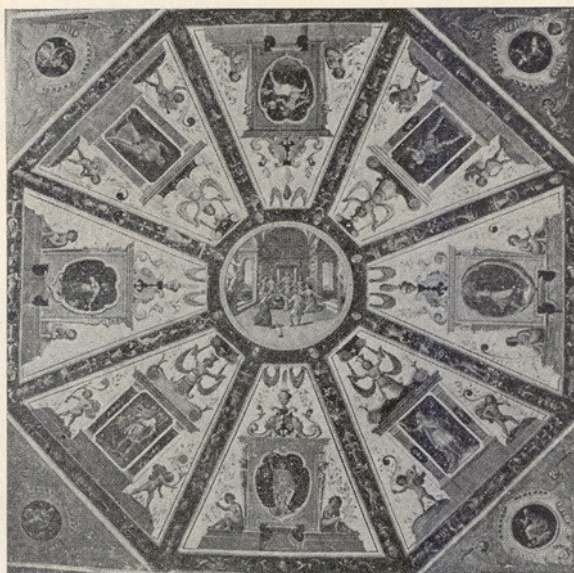
GIUSEPPE LISI

Dovete innanzitutto figurarvi che in una di queste belle dimore gentilizie di campagna sia stato ospite attorno alla metà del XVII secolo, un gentiluomo forestiero che ora si trova — è un pomeriggio d'estate nel momento della siesta, con la penombra e una gran tranquillità — a transitare in un corridoio da poco affrescato, con voci lontane di opre, canti di passeri e galletti, e molto tempo da dividere tra la noia e i passatempi. Purché ci siano!

Per non esser del luogo, è ammirato e curioso di tante novità di buon gusto.

La sua attenzione è attirata dalle decorazioni del soffitto. Sono tre scomparti di forma ottagonale in ciascuno dei quali le figure sono disposte simmetricamente entro i lati interni dell'ottagono. A prima vista ha l'impressione che tutte le figure entro uno scomparto siano eguali tra loro;

soltanto in un secondo tempo vede le differenze di movimento e composizione. Per questo guarda attentamente i riquadri, uno ad uno.



Dall'ultimo degli otto spicchi è ritornato al primo; senza accorgersene ha ricominciato il giro. Occorrerebbe mettere un segno per ritrovare con certezza il punto di partenza: un ottagono è come un cerchio o una ruota, che messa in movimento non subito si ferma.

Continuando le divagazioni sul soffitto, vede che il centro dell'ottagono si allarga in un cerchio, con una scena dipinta della quale al momento non riesce a interpretare il contenuto.

Essa è ferma come l'asse della ruota; ma — osserva — anche l'asse è portata avanti e si muove col carro.

L'ospite è ora distratto da altri particolari negli spazi lasciati liberi dagli ottagoni e torno torno le pareti. Dipinti « a grottesca » con graziosi fauni, ninfe, putti, erme; convolvoli rampicanti sulle grate; ma soprattutto ammira, riprodotte sul piano dell'ordine e dell'arte, quelle scene di vita che potrebbero per così dire quasi entrare nelle stanze se soltanto aprisse i pesanti scuri delle finestre.



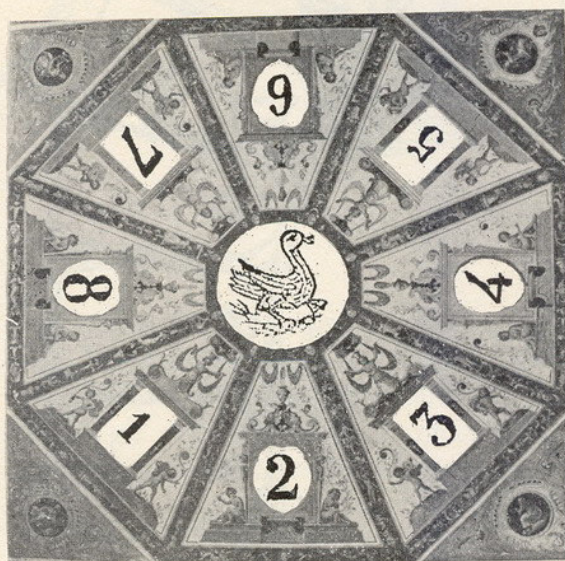
Fuori come dentro, protagonisti scopre esser gli animali selvatici e domestici. Il cortile, le scuderie e la colombaia, non distano molto dalla villa; il signore si fa un vanto di averli vicini e lo si sente.

A questo punto gli si palesa l'analogia tra il soffitto dipinto e il Dilettevole

Gioco dell'Oca che ha già visto praticare in Europa, diffuso dall'improvviso vento della moda.

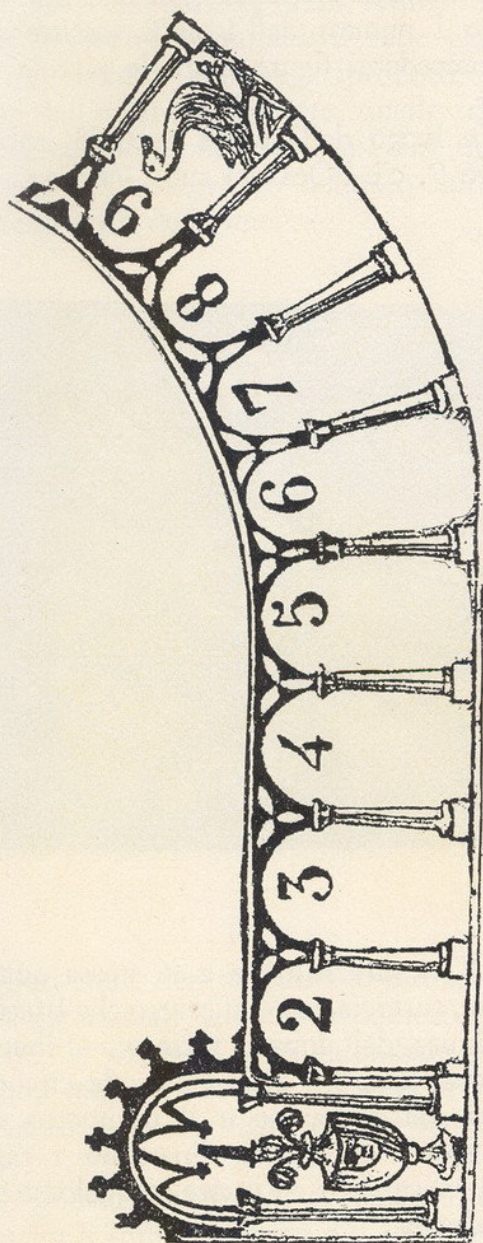
E immagina che ad ogni lato dell'ottagono i numeri dall'1 all'8 sostituiscano le precedenti figure entro le piccole edicole.

In luogo della scena centrale, col numero 9, c'è l'Oca nel suo Giardino.



L'Oca gira intorno a se stessa quanto vuole, tuttavia entro al centro che è fermo. È chiusa dal doppio recinto — inverso e simmetrico — della ruota: la circonferenza del cerchione e il perimetro dell'ottagono da cui si dipartono i raggi. Non riuscirebbe ad uscire se qualcosa non accadesse...

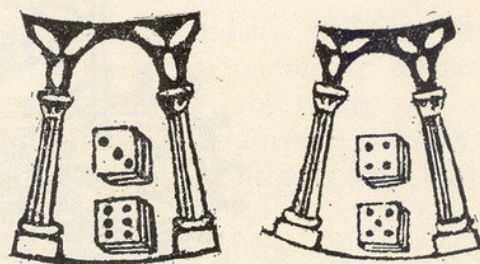
...che è già risolto nel Gioco: il Centro si è riproposto, nel cerchio dissaldato, come testa e motore.



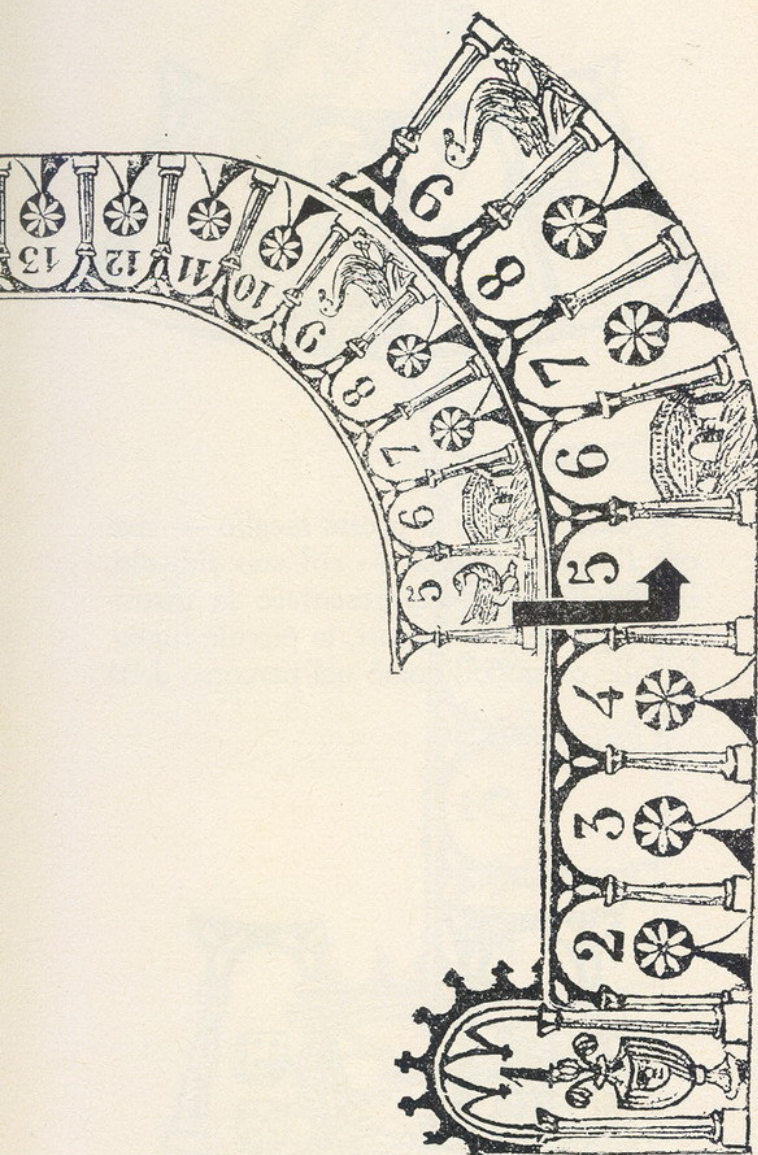
L'Oca è uscita dal Giardino ed è entrata nel percorso della vita e del Tempo, libera di muoversi, per andare, essa crede, dove vuole.



Quale animale si presta meglio — così ora l'ospite ragiona — col suo ridicolo, incerto passo a rappresentare le distrazioni, gli stupidi intenti, le piccole fughe, la folle corsa dell'uomo nel percorso della vita!

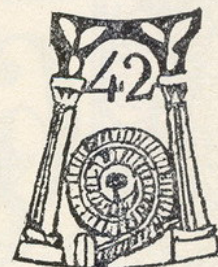
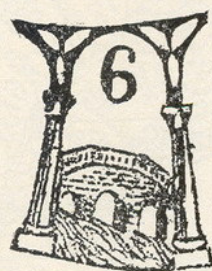


Per significare l'ansia e la fretta di partecipare, presenziare, giungere in tempo... si sovrappone alla prima serie compresa tra l'1 e il 9, una seconda a incominciare dal 6, nella quale casella c'è la figura del Ponte.



È proprio il movimento condizionato dal tiro dei dadi, che è quello della fortuna e del caso, lo spirito del Gioco.

Sono regolati dalla sorte il valico del Ponte, le insidie dell'Osteria, la disperazione del Pozzo, lo smarrimento del Labirinto, la punizione della Prigione, per non parlare della Morte.

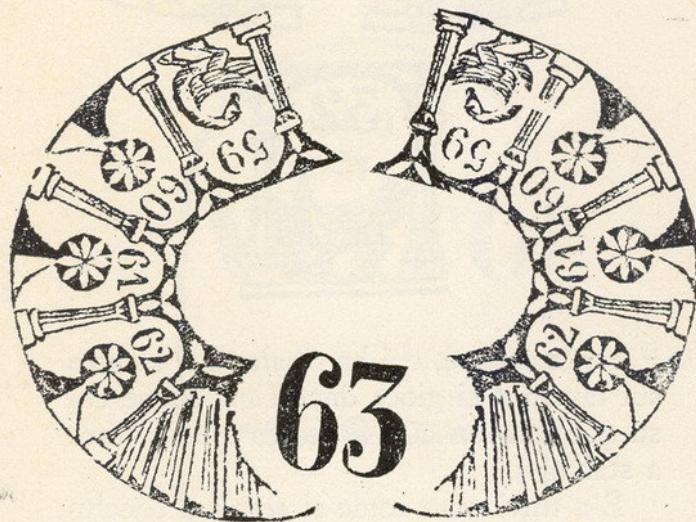


Chi invece si imbatte nell'Oca affretta il passo e spensieratamente affidandosi alla sua piccola testa eretta — *cervel d'oca!* e ride per scaramanzia — raddoppia i numeri; se poi incontra un'altr'Oca torna a raddoppiare.

Ma quanto può durare questa corsa?

Se non subentrasse la stanchezza non vi sarebbe un limite, a patto di continuare con multipli di 9. La regola dice che le caselle debbano essere 63: 7 volte 9; e di un grande 9 ha la figura l'intero Gioco.

Se una legge fisica assegna una necessità al basso e all'alto a seconda del peso, non vi è un obbligo consimile per il moto laterale. Un corpo, se spinto, andrà a destra o a sinistra indifferentemente. Così l'Oca va da sinistra a destra sorretta dall'abitudine della scrittura occidentale, ma non può sottrarsi, varcata la metà, di procedere nell'altro senso altrettanto speditamente.



Rinnovare il tiro in presenza dell'Oca, ovvero *rinnocare*, stavolta è assai più fastidioso!

Non è una discesa rovinosa, ma si torna dall'altra parte di quella che si vorrebbe.



È per le cattive, chi ha ribaltato il soffitto sul tavolo e ci gioca danari ma anche chi su quel soffitto ci si è fissato e non riesce a staccarsi.

È a tutti noto come si arriva a concludere.

Bisogna col numero dei dadi valicare con precisione la distanza che ci tiene lontani dal centro. Non è sufficiente passarci sopra, soffermarsi un attimo; occorre fermarsi dentro senza farsi riprendere dalla ruota: e per rientrare nel giro basta un punto in più o in meno a quell'unico richiesto.

63

Il primo che arriva al centro, alla fine stabilita del viaggio, ferma la ruota. È fuori da ogni impaccio, ha vinto.

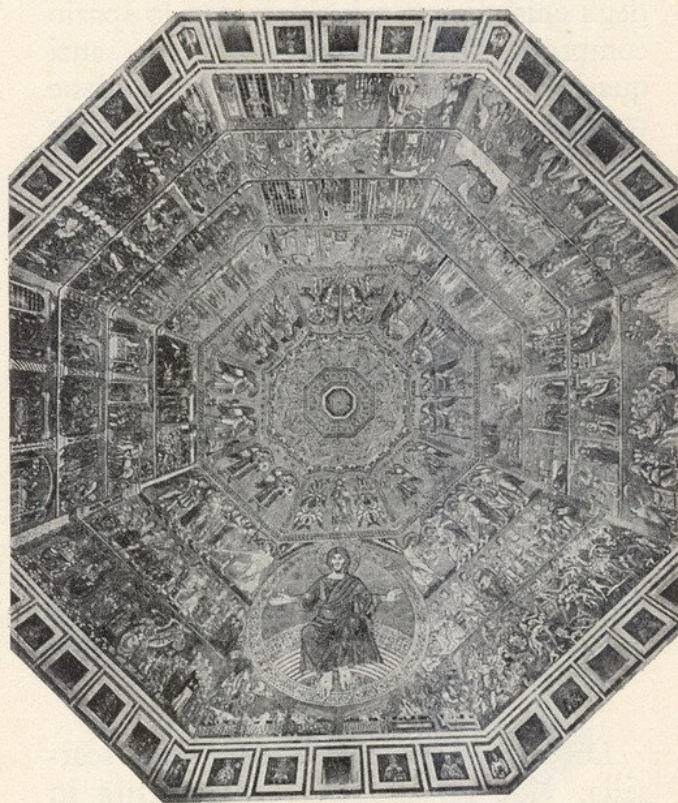


II

L'ospite, curioso di natura e di buona memoria, sapeva di aver già visto qualcosa di simile a quel soffitto che tanto lo aveva attratto, e indirettamente al foglio a stampa col Gioco.

Il ricordo si fece di giorno in giorno più evidente fino a condurlo dove avrebbe voluto.

Quel luogo era il Battistero di Firenze, ovvero il bel San Giovanni.



Nell'interno rivide gli otto spicchi nei quali la cupola è spartita, attraversati da gironi concentrici di mosaico; i gironi divisi in strisce con le storie del Nuovo

e del Vecchio Testamento; le strisce a loro volta suddivise in caselle, delimitate — e incorniciate — da colonnini.

La scarsa luce proveniente dalla lanterna illuminava il fondo oro di quel cielo basso ma completo.

Egli girava la testa e stentava la vista per comprendere dove cominciava e finiva ciascuna storia e quale ordine vi fosse tra le stesse, ma dovette concludere che vi era stata una grande libertà di intervento, sul tema generale della Salvezza. La durata degli episodi non coincideva con lo spazio compreso in ogni singolo spicchio, anzi quasi intenzionalmente non tenendone conto, ciascuna storia si riversava nello spicchio successivo, accentuando così la rotazione del girone rispetto agli altri e di tutti intorno alla cupola.

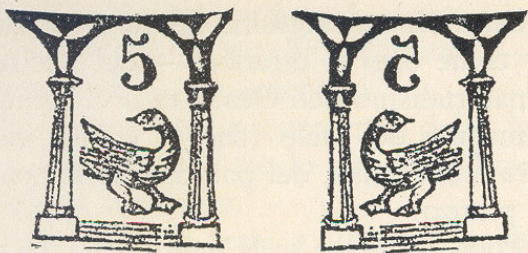


Di lato, sulla volta dell'arco della scarsella, vide la grande ruota, spartita in otto parti dai suoi raggi (che possono chiamarsi petali se si dà alla ruota il nome di rosa) e al centro l'immagine dell'Agnus Dei.

Senza mezzi termini allora si accorse — come oggi si direbbe — del laicismo e materialismo dell'Oca. Era il Gioco una immagine del cielo (che la cupola raffigura) sulla terra, del paradiso sulla tavola da pranzo.

Poco cambiava se la figura dell'Oca era rappresentata lucida di grasso, e ripiena, al centro della tavola apparecchiata — risultato non da poco in tempi freddi, calamitosi e magri — o nel Giardino, bianca e ancora viva, pronta ad essere presa.





Lo stesso movimento della testa del Santo Agnello era riprodotto nell'Oca che si volta a guardare chi torna indietro o chi cerca di raggiungerla.

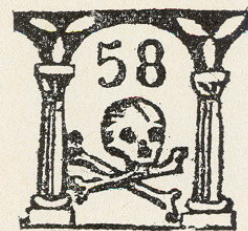


Che potessero essere accostati segni di valore tanto diverso gli apparve una irri-guardosa confidenza, soltanto in parte mitigata dalla circostanza che l'Agnello era divenuto nel tempo anche lo stemma dell'Arte della Lana.

Ma osservando meglio si accorse che le due figure, specularmente simmetriche, potevano correttamente esser considerate opposte nel significato!

Chi aveva immaginato il Gioco negava e insieme diceva, accompagnando l'avventurato attraverso punizioni, smarrimenti e attese, verso la fine della corsa.

Il 58, nel Gioco, ha la bontà di farci ricominciare da capo, rimandando oltre la prima casella e il margine del foglio, proprio nel vuoto che è un equivalente...



Il 58 è una buca più profonda del Pozzo.

Ed è prossima al termine, un po' prima o un poco dopo, a seconda in che senso gira la ruota in quel momento.

L'impedimento più totale è messo lì, tanto vicino alla metà da potersi scambiare quasi per la metà stessa!

Credeva ora di riconoscere in una scena della cupola, la Prigione del Gioco; minori



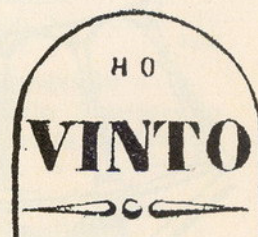
dubbi aveva per le lapidi divelte del Giudizio Finale, con le figure nude che si levano dai sepolcri.



Vede che proprio su quelle fondamenta si imposta il cerchio col Cristo giudice che interrompe su di sé la circolarità dei gironi.

Nel finale dell'Oca — pensa, mentre si accinge ad allontanarsi — certo non si potrebbe richiedere l'accento ad una qualsiasi trascendenza! Ma se resta soltanto il gusto dell'oca al termine del migliore e più fortunato dei conviti; e se a questa Oca la ruota si ferma non girando più

nemmeno per portare nei possibili pericoli, non avranno un significato analogo e forse una identica motivazione il 58 e il 63?



Non sarebbero entrambi segni di una sconfitta?

E in questo caso qual'era il senso ultimo dell'Oca: di essere il tramite per un Trionfo della Morte?

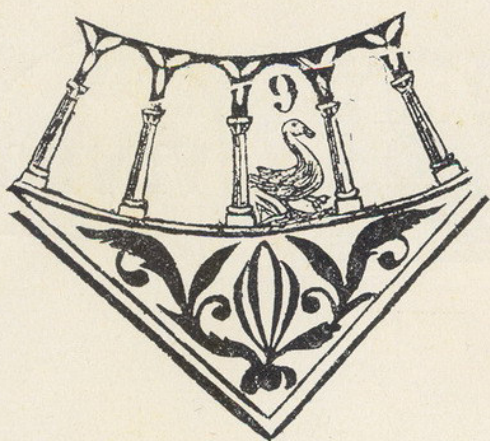
Perché — continuava — tanta insistenza sulla parola *Dilettevole*, se qualcosa intimamente non contraddicesse?

Ma è possibile — inaspriva — che un procedimento sia stato ad un tempo inventato e nascosto?

Era così il Gioco la gratuita perfidia di un letterato o il sermone quaresimale di un frate, o piuttosto, nel terreno fatto

più arido dalle nuove scienze, una Esercizio Didattica per Imparare la Vita?

« Par sempre di non riuscire mai a fare il punto giusto per chiudere, — disse — col Gioco dell'Oca », e nondimeno avrebbe voluto sempre il dado sbagliato per non uscire dal Gioco.



passato/presente

I volumi di « passato/presente » danno testimonianza di quei fatti formativi che costituiscono la storia più interna del nostro popolo, e che sono stati quasi del tutto dimenticati.

1. **Giuseppe Lisi**
La cultura sommersa
Un documento sulla civiltà contadina scomparsa sotto i nostri occhi. L. 4.000
2. **Alessandro Fornari**
Canti toscani
Melodie tradizionali, con trascrizioni musicali di Claudio Malcapi. L. 4.000
3. **Guglielmo Amerighi**
Luigi del Buono ossia Stenterello
La sorprendente personalità dell'attore/autore fiorentino. L. 4.000
4. **Raffaello Cioni**
Il poema mugellano
Canti popolari raccolti in un periodo in cui le forme poetiche del popolo erano ancora vitali e genuine. L. 4.000
5. **Maria Pia Bini**
Parole che scompaiono
Alla ricerca delle parole in via di estinzione, nella « Toscana classica ». L. 4.000
6. **Cecilia Trinci**
I nomi dei funghi in Toscana
I funghi, e i loro nomi diversi e peculiari nella Toscana. L. 4.000
7. **Paolo Lucchesini**
Il teatro parlato
La parlata e i modi di dire nel teatro e nei fogli di umore popolare. L. 4.000
8. **Dante Priore**
Canti popolari della Valle dell'Arno
Ricchissima raccolta di testi, con la loro fedele trascrizione musicale, curata da Claudio Malcapi. L. 5000
9. **Giuseppe Lisi**
Il Regolo
Un viaggio appassionante nel profondo dell'anima contadina. L. 5000



L' USIGNOLO

Canzonetta nuova

Se diventar potessi un Usignolo
Cantando le più meste mie canzone
Vorrei spiegar sul tuo bel tetto il volo
Per' essere con te fatto prigioniero.

Ogni mattin ti desterei col canto,
Ed ogni sera ti addormenterei:
E tu gentil, che m'ameresti tanto
Confondendo i tuoi baci a' baci miei.

Potessi diventare una Farfalla,
Volar vorrei dentro al tuo giardino:
Tu mi volessi bene amore parla,
Raccoglierei un bel gelsomino.

Non sono un Usignolo sono il tuo damo
E ti chiedo dei baci perchè io t'amo:
Perchè April non è April senza un fiore,
Perchè amor senza baci non è amore!

Firenze 1888, Tip. Eduardo Ducci, Via dei Bardi N. 8

