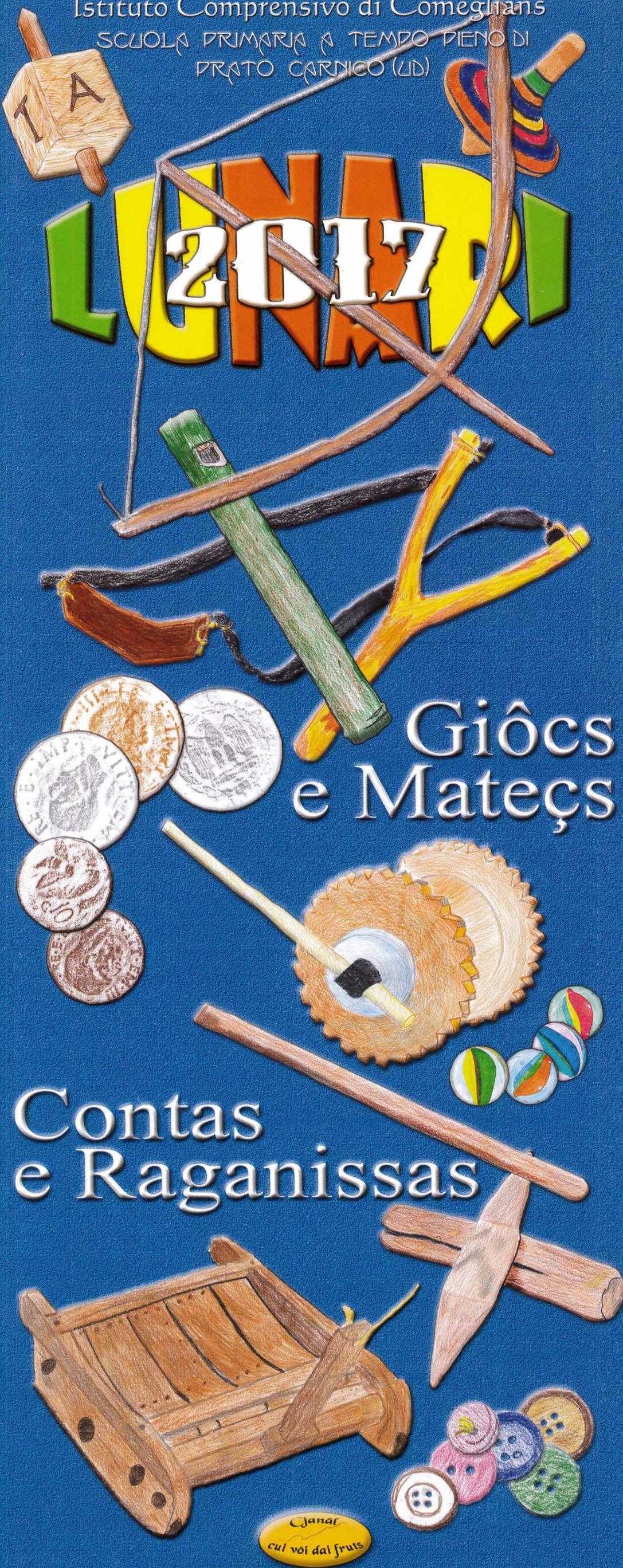


Istituto Comprensivo di Comeglians  
SCUOLA PRIMARIA A TEMPO PIENO DI  
PRATO CARNICO (UD)



# LUNARDA 2017

Giôcs  
e Mateçs

Contas  
e Raganissas

Cjanaf  
cui voi dai fruts

Tancj giôcs par frutas e fruts:  
dal pindul-pandul e dai claputs,  
dal trucul e dal poç ...  
Giuiâ fin che a ven not  
e la dî dopo tornâ a tacâ ...  
Joi, cetant biel che al è giuiâ !

Istituto Comprensivo di Comeglians

## SCUOLA PRIMARIA A TEMPO PIENO DI PRATO CARNICO

*Lunario realizzato da:*

### **Lunari fat da:**

Antonipieri Nicolò  
Rovis Barbara  
Rupil Mirco  
Acquaviva Chanel  
Agostinis Michael  
Cimenti Daniel  
De Infanti Penelope  
Romanin Riccardo  
Micoli Alissa  
Fachin Sveva  
Diaconita Dan  
Martin Alessia  
Ridolfo Veronica  
Saviano Denise  
Agostinis Vittoria  
Cimador Ambra  
Cimador Gianluca  
D'Agaro Diego  
Marelli Giancarlo  
Martin Filippo  
Polonia Eric  
Rupil Fabrizio  
Solari Stefano

*Hanno collaborato:*

insegnante Anna Martinis  
le famiglie degli alunni, la comunità

*Ai nu àn judât i nonos e las nonas dai fruts da scuola e la int di Cjanâl*

### ***Ai nu àn dat informazions encja:***

Mirco Martin, Lucchini Valter, Nino e Odi Gonano,  
Nives Martin, Elisa Martin, Sandra e Federica Cleva,  
Regina Zanier, Germano Puntil, Marisa Zanier,  
Rina Bearzi, Italo Petris, Franco Casali

*Ringraziamo inoltre:*

l'Amministrazione Comunale di Prato Carnico  
e tutti coloro che in qualche modo hanno contribuito  
alla realizzazione di questo *Lunari*

### ***I ringraziin:***

ducj chei che ai nu àn dat una man ta chëst lavôr;

*dott. Cinzia Petris: revisione della grafia*  
**revisjon da grafia**

*Si ringrazia per il sostegno finanziario offerto:*

### ***Ai nu àn judât:***

Amministrazione Comunale di Prato Carnico  
**Aministrazion Comunâl da Prât**

Alcune parti del testo sono state redatte nella varietà  
di carnico della Val Pesarina

### **Cualchi toc al è stat scrit ta varietât di Cjanâl**

Sono graditi suggerimenti, aggiornamenti, correzioni, e ... quant'altro!

Eventuali imprecisioni sono da addebitarsi esclusivamente alla Scuola  
Nessuna parte del *Lunari* può essere riprodotta senza autorizzazione



Vittoria A. il 2, Nicolò A. P II

# Genar

Cjanar  
cui voi dai fruts



## 1 DOMENIA

*Prin di dal ant*

- 2 Lunis
- 3 Martis
- 4 Miercus
- 5 Joiba



*Benedision dai mêi, dal sâl e da âga*

## 6 VINARS

*Pifania*

*Ai riva i trê Re dal Oriente*

- 7 Sabida

## 8 DOMENIA

- 9 Lunis
- 10 Martis
- 11 Miercus
- 12 Joiba
- 13 Vinars
- 14 Sabida



## 15 DOMENIA

- 16 Lunis
- 17 Martis
- 18 Miercus
- 19 Joiba
- 20 Vinars



*San Bastian cu la viola in man*

*Protetôr da Prât*

- 21 Sabida

## 22 DOMENIA

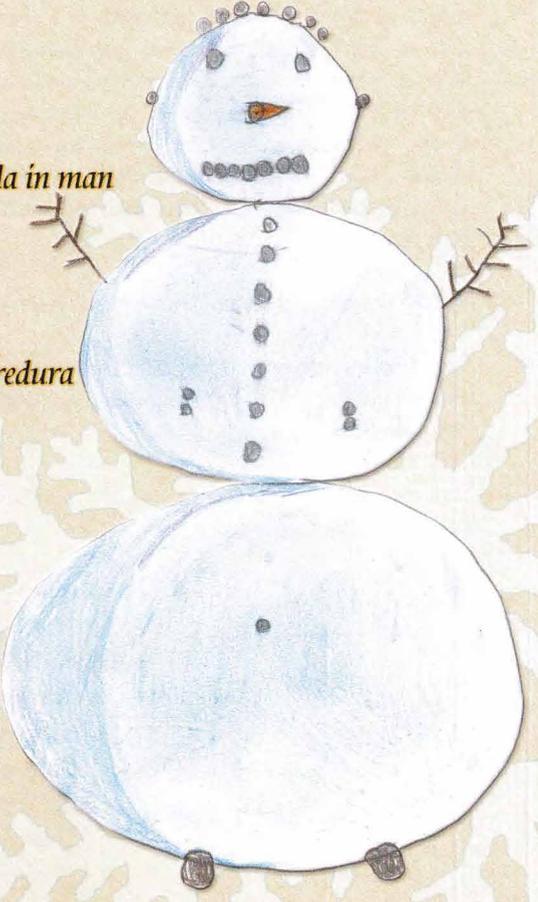
*San Visent da gran fredura*

- 23 Lunis
- 24 Martis
- 25 Miercus
- 26 Joiba
- 27 Vinars
- 28 Sabida



## 29 DOMENIA

- 30 Lunis
- 31 Martis



# GIÒCS e MATEÇS

## GIOCHI e GIOCATTOLI

Il recupero dei giochi rappresenta la riscoperta delle proprie origini e del senso di appartenenza. Da sempre, giocando, il bambino ha imitato e si è avvicinato alla società degli adulti. Nel corso dell'intera storia umana l'attività ludica ha sempre rivestito un'enorme importanza: in tutte le epoche il gioco infantile fu considerato un'ottima preparazione alla vita.

Il gioco stimola l'inventiva, la curiosità, l'ingegno, la manualità, la creatività; esso abitua alla competizione, alla riflessione, al rispetto delle regole; attraverso il gioco si potenziano abilità fisiche e motorie e contribuisce anche a formare la mente. Giocando il bambino misura l'ambiente, prende coscienza dello spazio, sviluppa la capacità di integrarsi. Il gioco è sicuramente l'espressione più autentica e spontanea dell'infanzia.

Con un'indagine sul territorio che ha interessato nonni e bisnonni abbiamo scoperto e riscoperto una serie di giochi da loro praticati.

I bambini si costruivano da soli quasi tutti i giochi con i materiali che c'erano a disposizione: fiori, bacche, erbe, legno, sassi, pietre, sabbia asciutta e bagnata, pezzetti di carbone fieno ... e la fantasia diventava la materia prima. I giochi si facevano prevalentemente per strada, nelle corti, nelle piazze, nei prati, nei boschi, nel greto del fiume, sulla neve ...

### *I nonni raccontano*

*Quando ero bambina si giocava "tas corts"; se pioveva si andava sulle "lindas" dei fienili. In casa si stava poco. I giochi erano "da tana" (nascondino), "da puça", "da bala", anche se in Pradumbli bisognava stare attenti che non andasse giù "pa Cleva" altrimenti andava di sicuro a finire "ta Liana" e, MANDI PALLA!*

*Eravamo tanti bambini, si giocava grandi e piccoli, i grandi erano anche dispettosi, ma i piccoli imparavano ad arrangiarsi come potevano molto presto. Un altro gioco che oggi non si può giocare era quello "da bala in busja". Dico non si può giocare perché non c'è più una "cort" senza porfido o asfalto. Allora si preparava una pista di circa due metri, pulitissima, senza un sassolino. In fondo si scavava un buco di cinque centimetri e profondo pure. Ogni bambino possedeva un sacchetto di palline di vetro colorato. Erano bellissime! Ancora oggi quando ne trovo qualcuna dispersa in qualche cassetto la guardo con nostalgia... Questo era un gioco calmo e si giocava per ore, ma non meno combattivo perché chi perdeva rischiava di rimanere senza palline. Era un gioco che si cercava di fare bambini e bambine pressappoco della stessa età.*

*Questi giochi duravano dalla primavera fino all'autunno.*

*Arrivando l'inverno cadevano montagne di neve. Io non mi ricordo un inverno senza neve: sarebbe stata una disperazione! Non c'erano molti sci, ma credo non ci fosse stata casa senza "olgia" e "foreons" costruiti da nonni e padri. E poi noi in Pradumbli avevamo una pista invidiabile: si partiva "dal Mai", si volava giù "pa Cleva" cercando di prendere bene la curva "dal Lop" per non andare a finire nel rio Liana, si passava il ponte del Pesarina e si andava su un pezzo "pal riu lùsj elettrica", poi si prendevano i nostri mezzi per la corda e si tornava al punto di partenza e... giù di nuovo! Non si contavano le corse, ma si cercava di farne il più possibile.*

*Nessuno aveva la televisione nelle case. A Pradumbli c'era una sala sopra il negozietto della Cooperativa e lì c'era una televisione della comunità. Si andava a vedere la "TV dei ragazzi"; mi ricordo "Rin tin tin", "Lo Zecchino d'oro" e un film dopo cena una volta alla settimana "I Miserabili".*

*Si giocava tutti assieme, eravamo in parecchi, in gruppo, coetanei e non, maschi e femmine. Potevamo giocare per un tempo limitato, perché le famiglie ci davano un orario di rientro per svolgere lavori e compiti in casa. All'uscita di scuola ci si accordava per l'orario d'incontro, poi il primo che arrivava faceva da richiamo per tutti gli altri... e arrivavamo tutti come pecore, da ogni casa del paese. Non avevamo la televisione in casa. In inverno, quando nevicava, si prendeva l'"olgiula" e si andava a scivolare sulla neve ... partivamo da Coi e si veniva giù fino nella latteria di Prato, "jù pa lùsj elettrica" arrivando fino in fondo alla discesa. Salivamo sull'"olgiula" in una ventina di bambini, perdendo qualcuno a volte per la strada, ma nella maggior parte dei casi tutti tenevano tutti e cadute non ce n'erano, eravamo ben saldati fra noi!!!*

*Con i giochi di una volta ci divertivamo un sacco ... in fin dei conti con niente!*

*Prima a sji scuigniva fà i sarvisjis e dopo a sji podeva giuià ... in piazza, nei cortili delle case, nei prati, tra i pài dal fen, nelle tende costruite cu las bleons dal fen, dentro casa, ta lubia, tal stali ...*

*Tanti giochi tipo foreon, pirul, scrasjala, batecul, erano costruiti a mano, soprattutto in legno fatti dai papà e dai nonni ...*

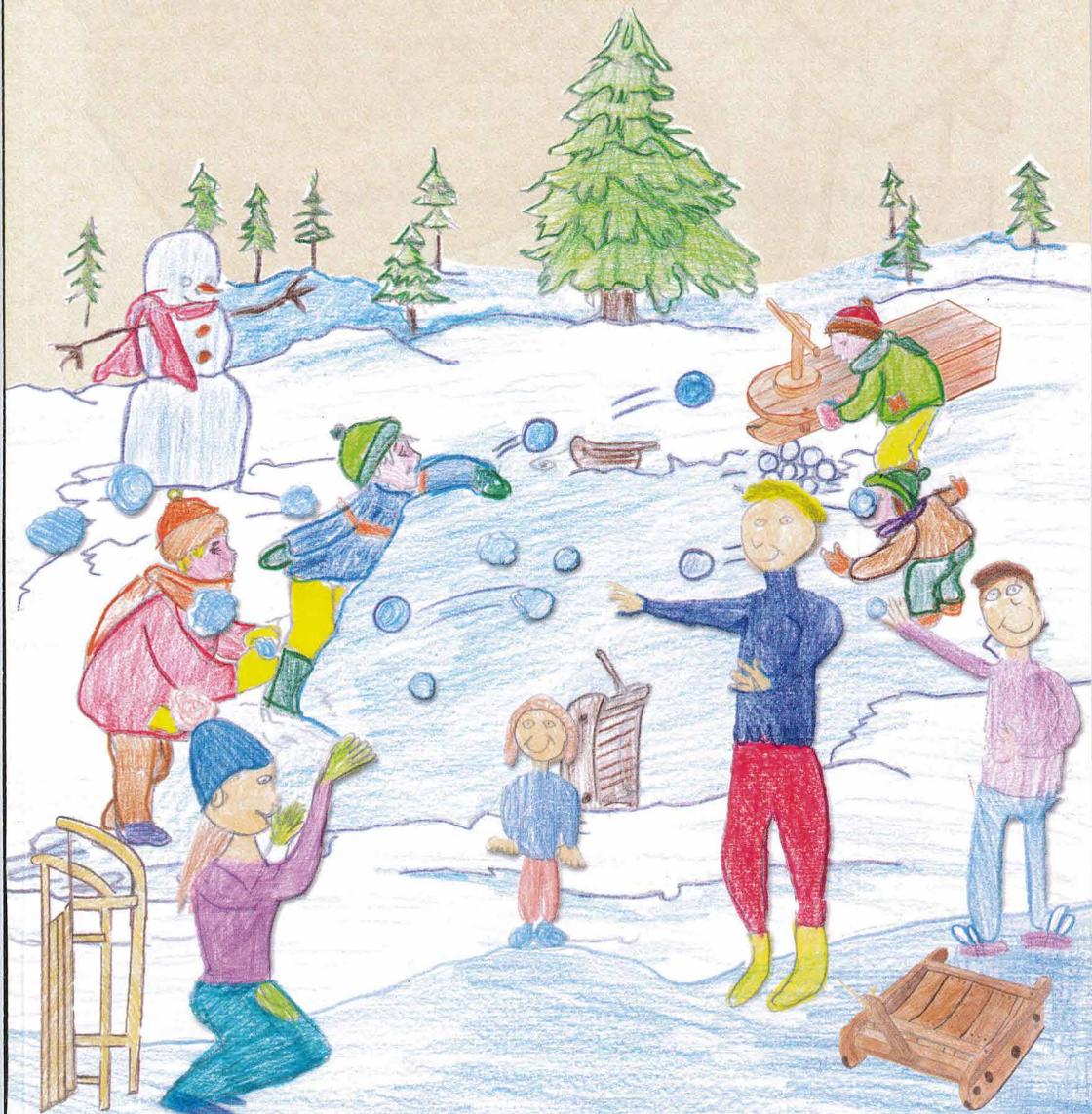
*Vuia al è il prin dì da l'ant,  
daimi la buina man!  
Sops,sops,  
cocalas e lops.  
Dait o no dait  
tal Paradîs lait!  
E se i na dais  
a cjà dal gjaul lait!*

# fevrâr

Cjanar  
cui voi dai fruts

SCUOLA PRIMARIA A TEMPO PIENO  
DI PRATO CARNICO (UD)

	1	Miercus
	2	Joiba <i>La Candelora</i>
Prin	3	Vinars
	4	Sabida
cuart	☒ 5	DOMENIA
	6	Lunis
	7	Martis
	8	Miercus
	9	Joiba
Colm di	10	Vinars
	11	Sabida
luna	☒ 12	DOMENIA
	13	Lunis
	14	Martis <i>San Valentin</i> <i>Fiesta in Dasaia</i>
	15	Miercus
	16	Joiba
Ultimp	17	Vinars
	18	Sabida
cuart	☒ 19	DOMENIA
	20	Lunis
	21	Martis
	22	Miercus
	23	Joiba
	24	<i>Joiba grassa</i> Vinars
Fa di	25	Sabida
	☒ 26	DOMENIA
luna	27	Lunis
	28	Martis <i>Ultim di di Carnavâl</i>



D'inverno i prati innevati, le strade un tempo poco trafficate, le stradine ripide dei borghi ben si prestavano a tutta una serie di divertimenti che coinvolgevano bambini e ragazzi di ogni età.

## CUL FOREON...

**FOREON/Slittino:** era costruito con la seduta e i supporti laterali in legno, le lamine dei supporti in ferro. Nella parte anteriore una presa a manico aiutava a guidare il mezzo, a mantenere l'equilibrio e a frenare. Esisteva un modello di fattura diversa e a più posti.

I ragazzi si divertivano a scivolare sulla neve gridando "PISTAAA!..." per evitare incidenti!

**IN CONATA...** Talvolta si univano più slittini legati fra loro formando una sorta di treno con numerosi passeggeri e la discesa diventava più emozionante!

*A sji lava ença in conata, un foreon leât davôr chel ati par cori di pin, sbandâ e sturcjâsji!!!  
Par no toçjâ i pêsj in bas e frenâ, il frut didavant al tegniva su las gjambas di chel di davôr!*

*A sji lava in panson cul foreon e cu la slita.*

## ... E CU LA OLGIA – Lo slittino

C'era anche lo slittino. La seduta era fatta con assicelle di legno distanziate e parallele ed era unita ai due pattini arcuati nella parte anteriore e dotati di lamine in ferro, da quattro supporti. Poteva essere a uno o più posti. Lo si trainava con una cordicella.

*Al era biel ença lâ in doi o in trê cu la olgia, soradut sa sji pierdeva cualchidun tas curvas... A sji vosjava PISTAAAAA!, a sji coreva e a sji sbandava.*

*A 'nd era cualchidun che cun tant ingegn al sji fasjeva i patins dabessûal: cuntuna lama streta par cori sul glaç, pin largja par sbrissjâ su la niaf.*

*Ogni paîs al à il so det:*

### LÂ CU LA ULGIULA PAI PAÏS

In Pesaria:	<i>Lâ a menâsji</i>
In Dasaia:	<i>Lâ a sviliâsji</i>
Su Truia:	<i>Lâ a montâ</i>
In Prât:	<i>Lâ a slisjâsji / slitiâsji</i>
In Davosja:	<i>Lâ a slitiâsji</i>
In Sostas:	<i>Lâ a cjaruçâsji / foreonâsji</i>

## GUERA CU LAS BALAS DI NĒF – Guerra a palle di neve

I ragazzi si divertivano a formare palle di neve che lanciavano contro gli avversari. Sempre con la neve costruivano fortini per la difesa.

*A sji tirava las balas di nêf dividûts in scuaras fâsjint la guera! Brâfs ai era chei che ai las schivava!*

## DA GUERA – Alla guerra

I ragazzini formavano eserciti e giocavano alla guerra. Costruivano le armi utilizzando legna, sassi, ramaglie e, d'inverno, le palle di neve... le battaglie si svolgevano lungo le vie del paese, negli stavoli, nei prati e nei boschi. Le squadre solitamente erano miste e ognuno ricopriva un ruolo anche in base all'età. La battaglia era preceduta da una fase di pianificazione: comunicazione di strategie, scelta dei luoghi in cui appostarsi, nascondersi e dei soldati più adatti ai tipi di attacco. Non sempre era facile stabilire chi era il vincitore: potevano nascere discussioni che... facevano comunque parte del gioco!

### «Daisji, copàisji, ma na stait a fâsji mâl!»

*Toni conî cûl di fier  
ce farastu chest invier?*

*I farai la malafin  
su pa puarta dal mulin.*

*Il mulin al è a tocs  
su la puarta dal picot.*

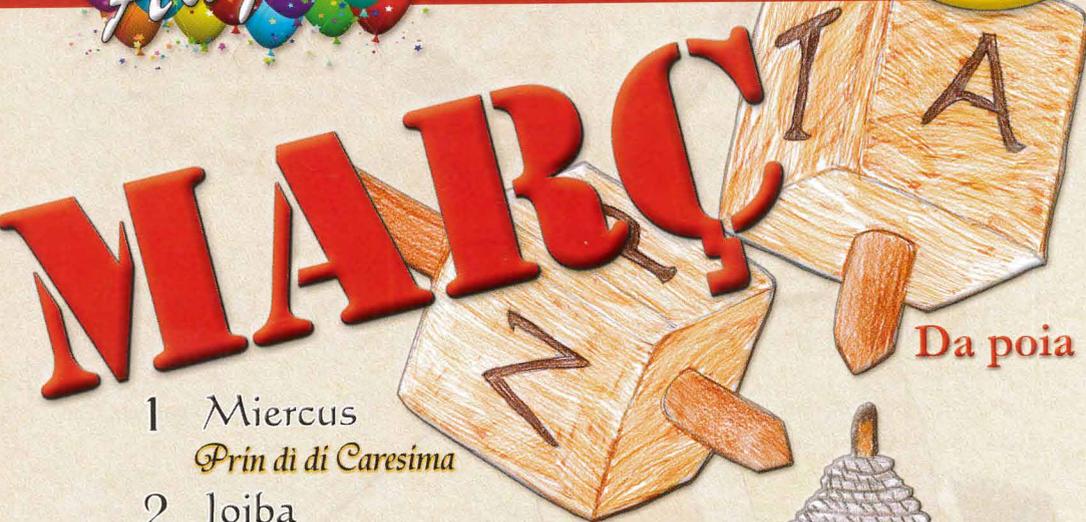
*Il picot al saltâ fûr  
e barba Jacum ai cor davûr!*



*Il mulin al va a tor  
Su la puarta dal pitoc;  
il pitoc al salta fôr  
la gjalina ai cor davôr.  
A va davôr di un sterp  
a cjata un cuar di bec;  
a comença a trombetâ,  
las bielas a balâ,  
las brutas a fui.  
A salta fôr Maria Çufeta  
Ch'a las cjapa pa bareta!*



*Rusjula parusjula  
ce fatu su chê vît?  
I mangji pan e coccalas  
e i sjietî gno marît!  
Gno marît al è lâit in Francia  
a comprâ una balança  
par pesâ gno barba crot  
che al pesava cent e vot.  
Al jevava la matina,  
al scovava la cusjina,  
al impiava il fogalut.  
Joi ce brâf chel omenut!*



Da poia

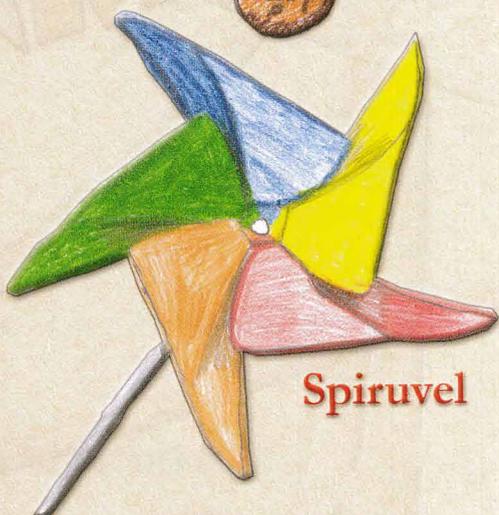
- 1 Miercus  
*Prin di di Caresima*
- 2 Joiba
- 3 Vinars
- 4 Sabida
- 5 **DOMENIA**
- 6 Lunis
- 7 Martis
- 8 Miercus  
*Fiesta das Feminas*

Pirul



Prin  
cuart

- 9 Joiba
- 10 Vinars
- 11 Sabida
- 12 **DOMENIA**
- 13 Lunis
- 14 Martis
- 15 Miercus
- 16 Joiba
- 17 Vinars
- 18 Sabida



Spiruvel

Colm di  
luna

- 19 **DOMENIA**  
*San Iusef  
Fiesta dai Paris*
- 20 Lunis  
*Prin di di Issjuda*
- 21 Martis
- 22 Miercus
- 23 Joiba
- 24 Vinars
- 25 Sabida



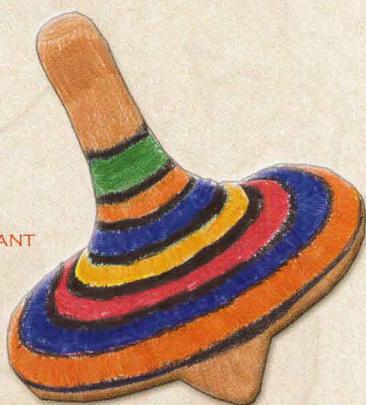
Sjivilot

Ultimp  
cuart

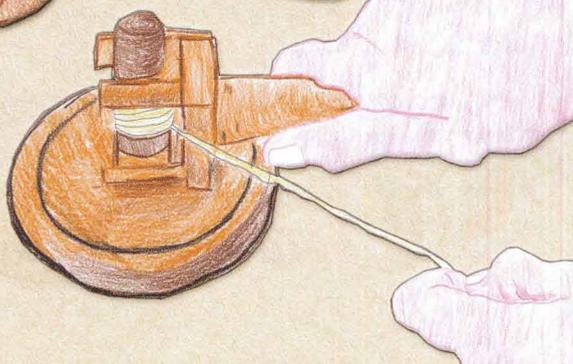
- 26 **DOMENIA**
- 27 Lunis
- 28 Martis
- 29 Miercus
- 30 Joiba
- 31 Vinars



UNA ORA INDAVANT  
ORA LEGAL



Pirui



Fa di  
luna

## IL PIRUL – La trottola

La trottola è un gioco per bambini conosciuto in tutto il mondo fin dai tempi antichi. Alcune trottole perfettamente conservate sono state ritrovate durante gli scavi di Ur in Mesopotamia. Gli storici ne fanno risalire l'origine a più di 6000 anni fa. Altri esemplari sono stati rinvenuti negli scavi dell'antica Troia, a Pompei, in alcune tombe etrusche, in Cina, in Giappone e in Corea. In Inghilterra, nel XIV secolo, ogni parrocchia possedeva la propria trottola e, nel Martedì Grasso, si svolgevano sulle strade gare di trottole. I giapponesi fabbricano diversi tipi di trottole moderne tra le quali una, *la trottola levatrice*, che contiene tante trottoline, le quali escono dalla grande quando questa si mette a girare.

### Come si gioca

Abbiamo scoperto tre tipi di trottole. Ecco come venivano usate.

Attorno alla trottola veniva avvolta, in modo da formare una spirale che va dalla punta alla parte più alta e larga, una corda che permetteva, nell'atto del lancio, di far ruotare la trottola.

Si imprimeva un movimento rotatorio nella parte superiore della trottola già appoggiata su una superficie liscia.

Il movimento veniva impresso alla trottola, su cui era stata avvolta una cordicella, con un capo libero, utilizzando un manico che agganciava la parte in cui era avvolta la cordicella. Togliendo il manico e tirando contemporaneamente la cordicella la trottola iniziava a girare.

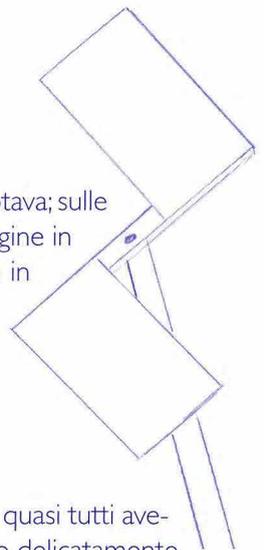
I ragazzi facevano vere e proprie competizioni per vedere chi riusciva a farle girare più a lungo.

## DA POIA – Il nichil

Le origini di questo gioco sono latine e in Carnia è stato introdotto dalle milizie romane. Si usava una specie di trottola costruita con un pezzo di legno a forma di cubo con gli spigoli smussati e su ogni faccia laterale veniva riportata una lettera. Per far girare questo dado sulle altre due facce venivano fissati due pezzi di legno appuntiti in modo che il dado girasse facilmente su se stesso. Si giocava con un minimo di due persone. La posta in palio si stabiliva di volta in volta (*monetine, bottoni, sassolini ...*). Con una conta si definiva l'ordine di partenza. Le lettere delle facce laterali erano iniziali di termini latini. Con la lettera **A** si vinceva un premio, con la **N** nessun premio, con la **P** si perdeva un premio e con la **T** si vinceva l'intera posta in gioco! La lettera che determinava il gioco era quella che usciva in alto.

## IL SPIRUVEL – La girandola

Ad un bastone veniva fissata con un bullone una stecca che ruotava; sulle due *alette* venivano applicate due cartoline incollate su un margine in senso opposto (vedi disegno). Correndo, le cartoline giravano in senso rotatorio, formando una girandola.



## IL SJIVILOT – Il fischietto

I ragazzi sapevano costruire un fischietto. Con un coltellino, che quasi tutti avevano, tagliavano un bastoncino di salice, verde e liscio. Battevano delicatamente sulla corteccia per farla staccare senza romperla: lo facevano in primavera, l'unico periodo in cui la corteccia si stacca con una certa facilità dal legno. Tagliavano poi un po' di legno sbucciato asportandone una parte in senso longitudinale per far passare l'aria. Infilavano quindi il pezzo lavorato nella corteccia e con una piccola incisione vi aprivano un foro a becco. Il fischietto era fatto! Durava poco, perché la corteccia si seccava, ma era facile costruirne un altro.

*D'Issjuda i fruts ai toleva un biel ramaçut di vencjâr e ai lu bateva par che a sji distacas la scuarça, disjint:*

*Pilighîta, piligan  
saltâ fôr da chel legnan!  
Va, va in amôr,  
como chel di Giuan pastôr!*

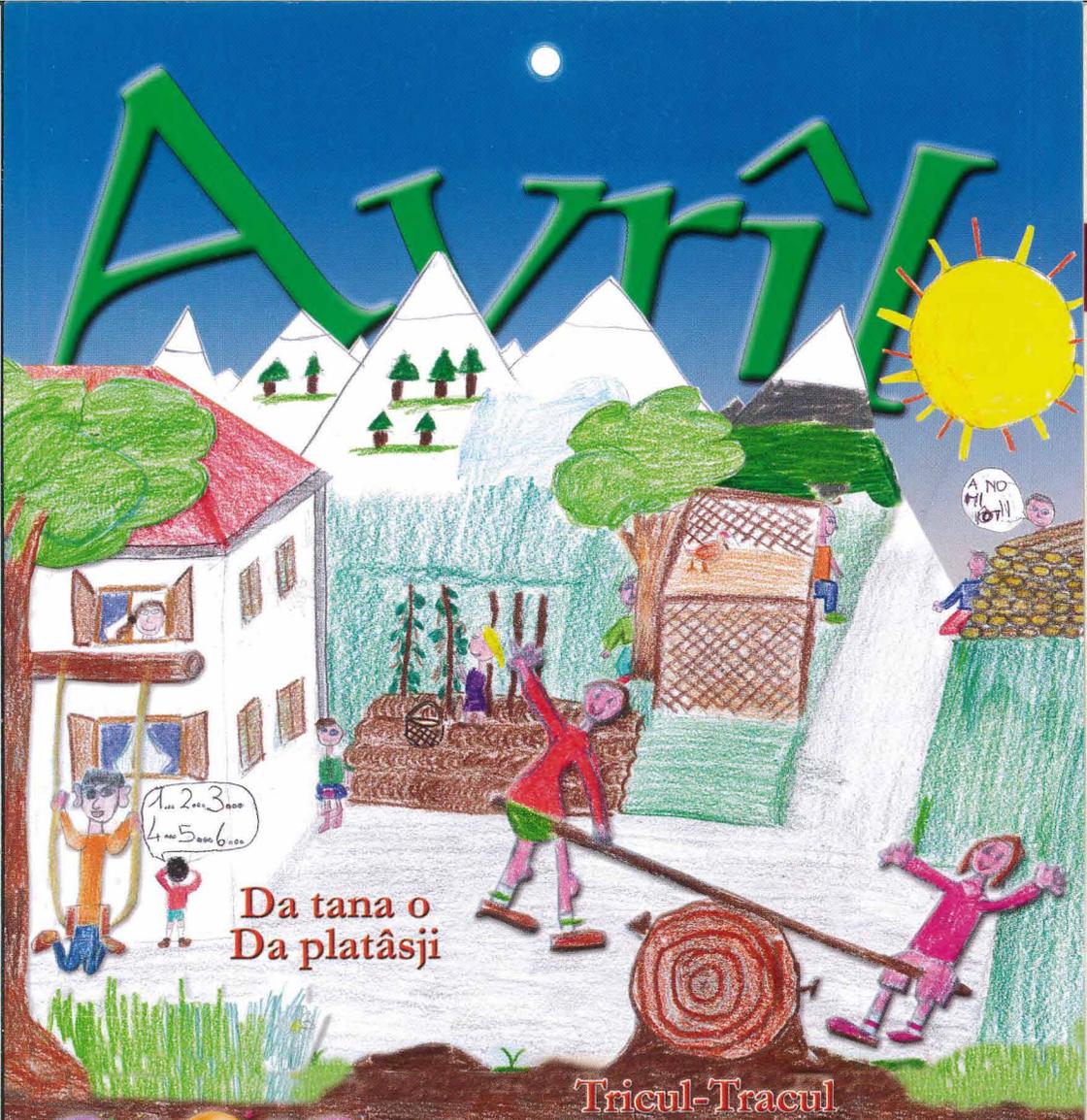
*Ai scavava il legn par lunc par un toc ai tornava a cuiergilu cu la scuarça. Subit sot di indulà che ai soflava ai fasjeva un tai a bec e il sjivilot al era fat! A 'nd era di brâfs a fâju e il son che al jessjiva al era propi biel! Nal durava troç, parcè che la scuarça a sji secjava, ma a sji stava un moment a fant un âti. Cualchidun a doprava ença i stocs da ciûda.*

*Cul saût a sji faseva i sclics: a sji toleva un ramaçut di saût di circa 30 cm e a sji gjavava la miola cuntun fier.*

*Dapè a sji meteva una sorta di strop di legn (sjuro) cuntuna busjuta tal mieç. A sji toleva un bastonut di sterp che al passàs just tal toc di saût svuedât. A sji aspirava la aga, propi como cuntuna pompa, e ... a sji sclicava!*

*Simpi gjavant la miola tar un tocud di saût a sji faseva ença las cerbotanas: a sji sbarava balinuts di cjarta!*

***Tu as nomo mateçs tal cjâf!***

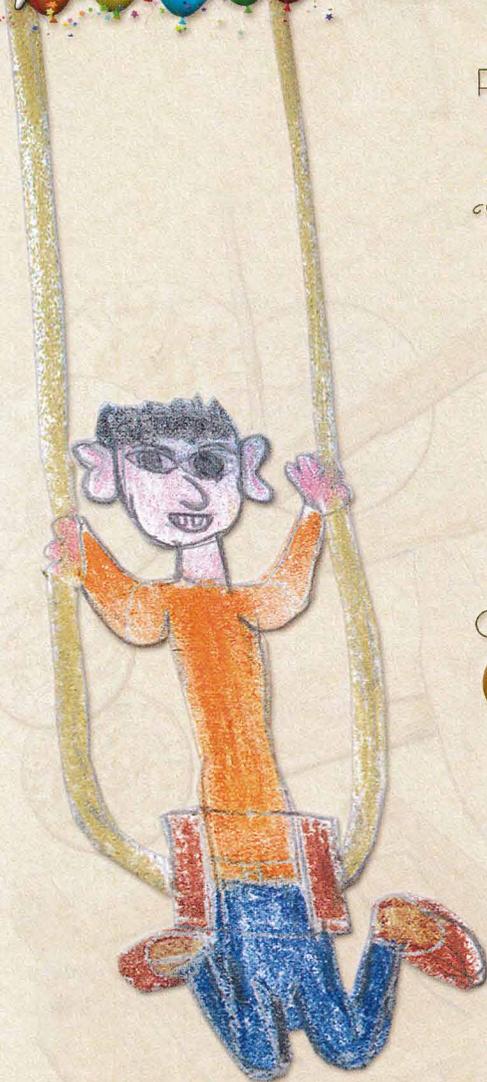


Da tana o  
Da platâsji

Tricul-Tracul



Giancarlo M. il 1, Barbara R. il 7,  
Alissa M. il 10, Sveva F. il 23



Din Don

- |   |    |  |
|---|----|--|
|   | 1  | Sabida   |
| Prin ☒  | 2  | <b>DOMENIA</b>   |
|        | 3  | Lunis  |
| cuart   | 4  | Martis   |
|   | 5  | Miercus  |
|   | 6  | Joiba  |
|   | 7  | Vinars   |
|   | 8  | Sabida   |
| ☒   | 9  | <b>DOMENIA</b><br><i>Domenia dal Ullif</i><br><i>Ullif sut. Pasca bagnada</i><br><i>Ullif bagnât. Pasca suta</i> |
| Colm di ☽   | 10 | Lunis  |
|        | 11 | Martis   |
| luna  | 12 | Miercus  |
|   | 13 | Joiba  |
|   | 14 | Vinars   |
|   | 15 | Sabida   |
| ☒   | 16 | <b>DOMENIA</b><br><i>Pasca</i>   |
| ☒   | 17 | <b>LUNIS</b><br><i>Seconda Fiesta</i>  |
| Ultimp ☽  | 18 | Martis   |
|        | 19 | Miercus  |
| cuart   | 20 | Joiba  |
|   | 21 | Vinars   |
|   | 22 | Sabida   |
| ☒   | 23 | <b>DOMENIA</b>   |
|   | 24 | Lunis  |
|   | 25 | <b>MARTIS</b><br><i>San Marc</i><br><i>Fiesta da Liberassion</i>   |
| Fa di  | 26 | Miercus  |
|        | 27 | Joiba  |
| luna  | 28 | Vinars   |
|   | 29 | Sabida   |
| ☒   | 30 | <b>DOMENIA</b>   |



SCUOLA PRIMARIA  
A TEMPO PIENO DI  
PRATO CARNICO (LID)

## DA TANA o DA PLATÂSJI - Nascondino

Era un gioco che si svolgeva all'aperto, prevalentemente nella bella stagione.

*Al era un giôc da fâ di fôr cul biel.*

Il numeri dei giocatori era variabile: più si era , più ci si divertiva.

Innanzitutto si cercava un punto preciso "tana" - una porta, un muro, un albero ... - dove contare e battere.

Con una conta o filastrocca che si concludeva perlopiù con una frase del tipo *Tocca a te!* si stabiliva chi doveva stare sotto. Il prescelto, dopo aver nascosto il viso tra le braccia, doveva poi contare ad alta voce il numero ottenuto moltiplicando per 10 il numero dei partecipanti, mentre gli altri andavano alla ricerca del nascondiglio.

*A sji sji platava tas lobias, tas lissjiveras, tai stai, davôr di un porton, di un arbal, dai cavi o dai pâi dal fen, di una tassa di legnas ... Cuant che un al vegniva cjatât, chel che al stava sot al bateva la man sul mûr disjint "FATA"! A lu disjeva ençja chel che a sji bateva bessôl.*

*A 'nd era cualchidun che al sji imbusjava in puescj che nissjun a varès pensât!*

Una volta conclusa la conta, chi stava sotto iniziava a cercare i compagni di gioco. Avvistatone uno doveva gridarne il nome e correre fulmineamente verso la tana insieme al giocatore appena scoperto. Il primo dei due che raggiungeva la tana doveva toccarla e gridare a squarciagola " *Un, doi, trê par ...*" oppure " *Fata par ...*" il nome del bambino scoperto.

L'obiettivo dei giocatori nascosti era di cercare di lasciare i rifugi e di raggiungere il punto di tana per liberare se stessi. L'ultimo giocatore aveva la possibilità di liberare tutti: questo però doveva essere concordato prima di iniziare il gioco.

*Giuiâ a vintoç a voleva dî fâ dôs scuaras:una cui fruts che ai sji platava e ché ata cui fruts che ai iù lava a ceri.*

## TRICUL TRACUL – Il dondolo

Si conoscono due giochi con questo nome.

1- Due bambini si sedevano alle estremità di un' asse appoggiata su una sezione di tronco e si divertivano, imprimendo a turno una certa forza, a sollevare il compagno seduto all'estremità opposta.

Talvolta, mentre si dondolavano, recitavano:

*Tricul tracul,  
barba Jacump,  
pan e vin  
tal cjalderin.  
Il cjalderin al è forât,  
barba Jacump al è scotât!*

2- Due bambini in piedi, schiena contro schiena, con le braccia intrecciate a quelle del compagno, si divertivano, facendo leva, a sollevarsi alternativamente.

È importante che i bambini abbiano la stessa corporatura!

## DIN-DON – L'altalena

*Al è un giôc vejissjimp, ma che al plâsj simpil! Una volta a bastava un arbal cuntun biel ramaç e una cuarda (da fen o un claudin). A sji fissava la cuarda di dôs bandas e po a turno, pocantsji indavant e indavôr a sji sji triculava.*

## TRIS

2 giocatori a turno inseriscono nella casella il proprio simbolo (pallini - crocette). Vince chi riesce a ottenere un tris in orizzontale, in verticale o in diagonale.

## L' IMPICCATO

2 giocatori – Il primo disegna la forca e scrive la lettera iniziale e finale di una parola che ha pensato e che il secondo giocatore deve indovinare nominando di volta in volta la lettera giusta.

Vince il secondo giocatore se indovina le lettere che compongono la parola. Ad ogni lettera sbagliata corrisponde una parte della sagoma dell'impiccato che perderà la vita a corpo completato.

## PUNTO 15

Numero giocatori a piacere - Si recita questa filastrocca con un ritmo cadenzato e una matita in mano che, a ritmo, deve segnare un puntino.

*"Punto punto quindici  
Se questo non fa quindici  
Faremo un altro quindici  
Uno, due, tre".*

Al termine su un foglio devono esserci proprio 15 puntini!

*Ta Setemana Santa i fruts ai lava ator pai borcs cu la scrasjala e il batec da un Gloria a chel ati.*

*Din don  
Pari e von  
Trê pulgetas sul barcon  
Una a fila  
Una a daspa  
E una a parecja  
Par chesta Pasca!*



# Mai

1 **LUNIS**  
*Fiesta dai lavoradôrs*

2 Martis  
*San Filip e Jacump  
Protetôrs da Pesaria*

Prin



cuart

3 Miércus  
4 Joiba  
*San Gotart  
Protetôr da Sostâs*

5 Vinars

6 Sabida

7 **DOMENIA**

8 Lunis

Colm di



luna

9 Martis  
10 Miércus  
11 Joiba  
12 Vinars  
13 Sabida

14 **DOMENIA**

*Fiesta das Maris*

15 Lunis

16 Martis

17 Miércus

Ultimp



cuart

18 Joiba  
19 Vinars  
20 Sabida

21 **DOMENIA**

22 Lunis

23 Martis

Fa di



luna

24 Miércus  
25 Joiba  
26 Vinars  
27 Sabida

28 **DOMENIA**

*la Sjensja*

*... sa plôf il di da Sjensja,  
par 40 dišj na sci sta cença*

29 Lunis

30 Martis

31 Miércus

*San Cansian*

*Protetôr dal Cjanâl*



Balas



Dal cercli



Da cuarda

*Mai al è il mès da Madonna e ogni sera a sji lava a rosari. Al era biel fermasi a giuià prima e dopo. I fruts ai lava a cussions e po ai ju molava pa glesija ta fursion e par dispiet jù pa schena dai pin spauròs ... Las frutas as era propi cjapadas di mira!  
Al era biel guià da platâsji sul vegni not!*

## **SALTÂ CU LA CUARDA** – Saltare con la corda

Una corda lunga e almeno tre bambini e il gioco era fatto. Tuttavia, a quei tempi, il più delle volte veniva usata la corda utilizzata per legare il fascio del fieno o, in mancanza di questa, le liane della clematide - *claudin*. Due bambini facevano girare *la corda* e gli altri tentavano di saltarla senza inciampare chiedendo "Entro?". Chi inciampava sulla corda veniva eliminato. Il gioco si complicava se i concorrenti che dovevano saltare erano in coppia. Vinceva chi riusciva a fare un numero maggiore di salti.

Quando la corda era corta si giocava da soli saltando a piedi uniti o alternati, avanti e indietro o facendola girare attorno al proprio corpo.

*Al era un lussjo vé una cuarda vera! Di scuindon i fruts ai doprava il sigulin e se propi a nai poteva ai lava a ceri il claudin.*

## **DAL CERCLI** – Con il cerchio

I cerchi erano prevalentemente vecchi cerchi di bicicletta privati dei raggi. Il gioco consisteva in una gara nella quale i ragazzi dovevano direzionare i cerchi e correggere le deviazioni aiutandosi con una bacchetta. Vinceva chi tagliava per primo il traguardo. Era eliminato dalla gara chi faceva cadere il proprio cerchio.

*Furtunât al era chel che al veva i cerclis da bicicletta!*

## **DA CJADREUTA** – Il seggiolino

Bastava essere in tre. Era un passatempo tipicamente femminile. Due bambine intrecciando le mani formavano una specie di seggiolino sul quale doveva sedersi la terza bambina che veniva portata a spasso. Il gioco poteva essere accompagnato da una *fi-lastrocca* che ne determinava la durata prima del cambio.

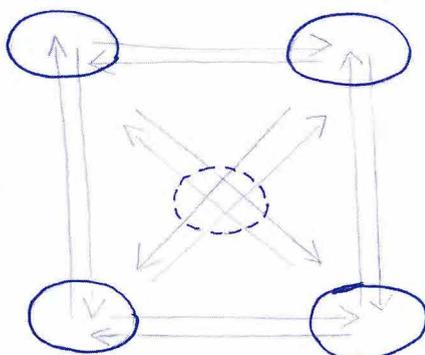
La seggiolina d'oro  
che porta il mio tesoro  
che porta la cuccagna  
Evviva il pan di Spagna!

*A sji fasjeva cjadreutas encja intreçant i manis dal plantanj lunc.*

## **DAI CUATRI CJANTONS** – Ai quattro cantoni

*A sji cereva una biela cort e a sji disegnava in bas cuatri cjantons e a sji giuiava in cinc. A sji contava par jodi cui che a veva da stâ sot.*

Quattro bambini/ragazzi occupavano gli angoli/cantoni, il quinto stava al centro del quadrato. I quattro, solitamente a coppie, si scambiavano di posto sia correndo lungo un lato del campo, sia attraversandolo diagonalmente, mentre il giocatore al centro cercava di occupare un cantone rimasto vuoto. Era importantissimo che, prima di muoversi dal proprio posto, ci si accordasse con occhiate e gesti con il compagno vicino senza farsi notare da chi stava sotto. *A sji veva da essi sjuelts como fisjetas par no restâ cença cjanton.* Chi rimaneva senza cantone occupava il centro e il gioco continuava.



*A sji giuava soradut dopomangiât prima di tornâ in classja ta cort da scuola.*

## **PALLA PRIGIONIERA**

Il gioco si svolgeva a squadre in uno spazio all'aperto. Si sorteggiavano i componenti e iniziava il gioco. Chi era in possesso della palla la lanciava, se veniva presa da un componente della squadra avversaria veniva fatto prigioniero e doveva raggiungere il fondo del campo degli avversari. I compagni di entrambe le squadre dovevano cercare di liberare i propri prigionieri che dovevano intercettare i lanci prendendo la palla. Vinceva la squadra che riusciva a far prigionieri tutti gli avversari.

## **PALLA CAPITANO**

Il gioco si svolgeva a squadre in uno spazio all'aperto. Formate le squadre ognuna sceglieva in segreto il proprio capitano. La partita cominciava con dei lanci di palla; se un giocatore la lasciava cadere veniva eliminato, se la prendeva doveva rilanciarla, se a lasciarla cadere era il capitano la partita era subito vinta dalla squadra avversaria. Il comportamento leale prevedeva che non si imbrogliasse e che il capitano, se colpito, si dichiarasse. Il gioco era caratterizzato da lanci effettuati con una certa potenza che mettevano in difficoltà gli avversari.

## **DA PUÇA** – A puzza

Si giocava all'aperto: più si era e meglio era! Il prescelto dalla sorte doveva raggiungere qualche giocatore che intanto scappava; chi veniva raggiunto e toccato con le mani era il nuovo portatore della *puzza*, che, a sua volta, doveva sempre correndo cercare di trasmetterla ad un altro giocatore. Il gioco finiva quando si era esauriti per le corse. *Puça! A sji disjeva cuant che a sji toçjava cualchidun! E "Al va cu la puça tal jet!" cuant che il gióc al era finît!*

Esistevano numerose varianti: "Puça alta", "Puça stria", "Puça bassa (in grufuiut)..."

SCUOLA PRIMARIA A TEMPO PIENO  
DI PRATO CARNICO (UD)



Das pinas

# Giugn

Prin



cuart

1 Joiba  
2 **VINARS**  
*Fiesta da Republica*

3 Sabida  
4 **DOMENIA**

5 Lunis  
6 Martis  
7 Miercus

Colm di



luna

8 Joiba  
9 Vinars  
10 Sabida  
11 **DOMENIA**

12 Lunis  
13 Martis  
*Sant Antoni*  
*Protetiuar da Pieria*

14 Miercus  
15 Joiba

Ultimp



cuart

16 Vinars  
17 Sabida  
18 **DOMENIA**

19 Lunis  
20 Martis  
21 Miercus  
22 Joiba

Fa di



luna

23 Vinars  
24 Sabida  
25 **DOMENIA**

26 Lunis  
27 Martis  
28 Miercus  
29 Joiba  
*San Pieri e Pauli*  
*Protetors da Predumbli*

30 Vinars

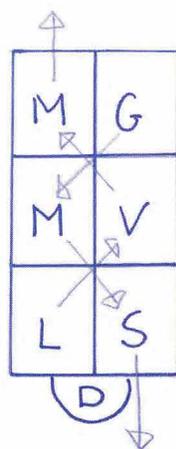
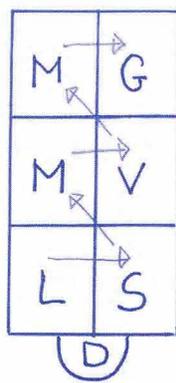
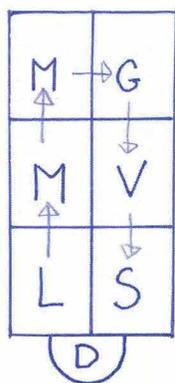
DAI,  
CHA TO  
RIVAS!



Dal campo

## DAL CAMPO / A PAÇOC – La campana

Il gioco della *campana* è fra i più antichi e diffusi che si conoscano al mondo. Non sappiamo dove sia nato. È praticato, con leggere varianti, dall'Inghilterra alla Tunisia, dall'India alla Cina, dalla Russia al Perù. Uno dei disegni più antichi della *campana* è tracciato sulla pavimentazione del Foro Romano a Roma. Durante il periodo dell'Impero, le legioni romane costruirono grandi strade per collegare i paesi del Nord Europa con quelli Mediterranei e dell'Asia Minore. Si dice che furono i soldati romani a far conoscere la *campana* ai bambini dei paesi conquistati utilizzando le lastre delle strade.



### Come si gioca

Si tracciava a terra un semplice schema formato da sei caselle con le iniziali dei giorni della settimana. Si sceglieva una pietra piatta o un pezzo di tegola sufficientemente liscia e piatta da appoggiare sul piede. Era vietato calpestare le righe; se la pietra cadeva o se nel lancio si posizionava su una riga era prevista una penalità. Prima di iniziare si faceva la conta o ci si prenotava in successione al momento. Il gioco prevedeva diverse tappe.

- Si lanciava la pietra nella prima *casa* (*lunedì*) e saltellando su un piede la si spingeva nelle altre case completando il percorso. Arrivati al *giovedì* era permesso riposare appoggiando entrambi i piedi. Si proseguiva in questo modo completando tutte le case.
- La pietra doveva essere spostata, sempre saltellando, dal lunedì al sabato, dal martedì al venerdì, dal mercoledì al giovedì e quindi si usciva dal campo. Si ripeteva il percorso, nel giro di ritorno, partendo dal mercoledì e uscendo dal campo il sabato.
- La pietra doveva essere spostata dal lunedì al venerdì al mercoledì; nel giro di ritorno dal giovedì al martedì per uscire poi al sabato.
- *Saltelli*. Erano *grandi* da linea a linea a cavallo della linea centrale, *piccoli* con appoggio a metà casella. La regola prevedeva di partire, su concessione dei compagni, da fuori campo o a inizio campo (*Dentro o fuori?*).
- *“Regolo”*. Si doveva effettuare l'intero percorso con la pietra appoggiata in questo ordine: testa, spalla, mano, piede senza mai farla cadere e ... non era facile! Nelle *casa* del giovedì poteva essere riposizionata. Se cadeva si perdeva il turno. Se la risposta alla domanda *“Regolo?”* era affermativa, la pietra poteva essere riposizionata in ogni casa.
- *Vedo?* Con la testa all'indietro e gli occhi chiusi si doveva effettuare l'intero percorso senza calpestare le linee. Solo nella casa del giovedì si poteva abbassare lo sguardo per controllare la propria posizione e il resto del percorso.
- *Casa*. Terminati questi passaggi il giocatore, posizionato di spalle, lanciava la pietra per conquistarsi una casa. Lo faceva a inizio campo o fuori campo. La *casa* complicava il gioco ai compagni perché non sempre potevano entrare.

*A sji sjjelgieva una biela placa che dispès a era un toc di planela colada cu las lavinas. Il giòc al durava adalunc e tancj viaçs al continuava la dì dopo.*

## DAS PINAS – Con le bambole

Nell'Antico Egitto esistevano bambole fatte di pietra, porcellana o legno, con capelli finti e arti snodabili. Nell'Antica Roma, le bambine giocavano con bambole di cera o terra cotta.

Al tempo dei bisnonni, nei nostri paesi, le bambole erano confezionate con pezze di stoffa. Le bambole dei nostri nonni si acquistavano già nei negozi di giocattoli.

*Par vecju las pinas as era fatas di peçot. As giuiva las frutas. A 'nd era cui che a fasjeva la mari, cui il pari, cui i fradis ... Par finta a sji veva la cjasuta che a pòdeva essi una legnera, una lissjivera, un toc di cort ... e a sji giuava dadas.*

## DAS PLANELAS

Dopo le slavine cadute dai tetti durante l'inverno era facile trovare a terra tegole a cui i ragazzi davano forma triangolare per poterle posizionare verticalmente lungo una linea in un campo di gioco. Sotto ogni tegola era nascosta una moneta. Da una linea tracciata nel terreno a una distanza di circa 8 metri, i ragazzi a turno lanciavano una pietra piatta, precedentemente raccolta nel greto del fiume, per colpire le tegole vincendo così il tesoro nascosto. Il giocatore che nel lancio della pietra oltrepassava la linea tracciata saltava un turno. Lo scopo del gioco era quello di vincere le monete.

*A sji passava dadas ta gleria a sjjelgi una biela lastra che a sbrisjàs ben ben sul teren par butâ iu las panelas.*

Riccardo R. il 5, Dan D. il 14,  
Giuanluca C. il 25



Cjanar  
cui voi dai fruts

**Fionda**

Prin



cuart

- 1 Sabida
- ☒ 2 **DOMENIA**
- 3 Lunis
- 4 Martis
- 5 Miercus
- 6 Joiba
- 7 Vinars

Colm di



luna

- ☒ 8 Sabida
- ☒ 9 **DOMENIA**
- 10 Lunis
- 11 Martis
- 12 Miercus
- 13 Joiba
- 14 Vinars

Ultimp



cuart

- 15 Sabida
- ☒ 16 **DOMENIA**
- 17 Lunis
- 18 Martis
- 19 Miercus
- 20 Joiba

*San Lujan  
Protetuar da Truia*

Fa di



luna

- 21 Vinars
- 22 Sabida
- ☒ 23 **DOMENIA**
- 24 Lunis
- 25 Martis
- 26 Miercus
- 27 Joiba

Prin



cuart

- 28 Vinars
- 29 Sabida
- ☒ 30 **DOMENIA**  
*Sagra da Pesaria*
- 31 Lunis



**Da bala**



**Cechias**



**Dal poç**

## DAL POÇ – Giochi nel torrente

*Al era biel di Estât lâ ta gleria a tirâ claps ta la aga, a saltâ sui claps, a passâ la aga, a fermâ la aga cu las digas e po giuiâ tal poç. Par fâ il poç a sji cereva un puest just dongia da la aga, a sji faseva un sbarament cui claps, frasçjas, paltan e bars di jerba. A sji deviava la aga che a emplava il poç. Tal poç ai fasjeva il bagno encja se la aga a na era propi cjalda ... ma nissjun in cjasa a sji preocupava pi di tant. Las frutas as fasjeva il pan cul savalon e cul paltan, la pacjarota, las polpetas ... la fantasia a era tanta!*

L'acqua, per le sue caratteristiche, ha da sempre esercitato un fascino particolare sui bambini che passavano ore ed ore a giocare presso le fontane dei paesi, nei ruscelli e nei torrenti, bagnandosi e bagnando i compagni, creando sbarramenti, lanciando sassi...

## CU LAS CECHIAS – I trampoli

*I grancj ai fasjeva las cechias. Al era divertent cjaminâ cun chês gjambas lungjas e sintîsji grandonons fâsint rabia a cui che a na las veva. A 'nd era fruts e puemps che ai lava propi spedîts, ai sji girava e ai sji voltava, ai lava su e jù pas scjaldas cuntuna braura di chês!*

Era divertente usare i trampoli. La camminata era enfatizzata dalla statura del personaggio e dal passo lungo e cadenzato. I trampoli erano solitamente costruiti in casa e i più arditi alzavano notevolmente l'appoggio dei piedi da terra. Il passaggio di un ragazzo con i trampoli trascinava un corteo di ragazzini affascinati dalle sue abilità.

## LA FIONDA

Uno dei giochi maschili per eccellenza era la fionda. Tutti, o quasi, i bambini si costruivano una fionda, per cacciare uccelli o per tiri di precisione. Veniva utilizzato un ramo biforcuto; due elastici, ricavati dalle camere d'aria delle ruote delle biciclette venivano ben legati ai bracci della fionda e ad un pezzetto di pelle che si ricavava da scarpe o borse in disuso.

*Ta stagjon buina a sji cereva un biel sfôrçjàs. A sji lu meteva in forma e a sji lu lassjava secjà. A sji tegniva da cont la cjamara d'aria da bicicleta par fâ il tirant e tal mieç, indulà che a sji poiava il clap, a sji meteva un toc di piel toleta da scarpas o borsas tratadas da banda. A na nd'era un frut che a n'al ves la sô curtissja!*

## DA BALA - A palla

Quattro / cinquemila anni fa le palle erano sfere di pietra levigata. Col passare del tempo l'uomo provò ad alleggerirle utilizzando il legno e la creta, ma erano comunque sfere rigide e fragili. Si tentò con il papiro ed il cuoio, ottenendo buoni risultati; soltanto quando si cominciarono a realizzare palle di stoffa riempite di paglia, cotone o segatura i bambini ebbero per lungo tempo la loro compagna ufficiale, sostituita più avanti dalle leggere e servizievoli palle di gomma, disposte ad obbedire a ogni comando.

(da "TUTTI SOTTO" Roberto Berto)

Ci si poneva a tre o quattro metri da un muro e vi si faceva rimbalzare la palla recitando delle filastrocche. Si doveva mimare ogni verso della filastrocca riuscendoci nello spazio di tempo che intercorreva tra il momento in cui si lanciava la palla e quello in cui la si prendeva in mano. Se la palla cadeva a terra, o non si faceva in tempo a mimare l'azione, si perdeva il turno e lo si lasciava a un compagno.

*Ove (O -È)  
Senza muover  
Con un piede (piè)  
Con una mano  
Battendo le mani  
Avanti e indietro  
La ruota del mulino  
Mani in croce  
Un bell'inchino.*



Von e vava ai passionava  
Vava a sji sentava  
Von la petenava  
Vava na voleva  
E von a la muardeva!



*E Gradâl al era cjoc  
ai à dat a Mariana.  
Mariana a è sjindilada  
e a è vegnuda Madalena.  
Madalena na la vôl  
e Gradâl al è bessôl.  
Cu la cjara e cu la pûara  
Trallalù, lallà, lalà!*



*Din don pari e von  
trê pulgêtas sul barcon,  
un frutût tar un geut  
e Checo al è un biel frutût!*



*Din don sul porton  
Pan e vin tal cjalderin  
Il cjalderin al è forât  
E Meni a sji è scotât!*



*Nanâ, nanâ pipin,  
la vava a è dal mulin,  
il pari al va a seâ,  
la mari a indortalâ.*



Da capana



# Avost

- |   |         |    |         |
|---|---------|----|---------|
| 1 | Martis  | 16 | Miercus |
| 2 | Miercus | 17 | Joiba   |
| 3 | Joiba   | 18 | Vinars  |
| 4 | Vinars  | 19 | Sabida  |
| 5 | Sabida  |    |         |

*San Svualt*  
*Protetôr da Davôsja*

Fa di



luna

- |    |                      |
|----|----------------------|
| 20 | <b>DOMENIA</b>       |
| 21 | <b>Sagra da Prât</b> |
|    | Lunis                |

Colm di



luna

- |   |                         |
|---|-------------------------|
| 6 | <b>DOMENIA</b>          |
|   | <b>Sagra da Davôsja</b> |

- |   |         |
|---|---------|
| 7 | Lunis   |
| 8 | Martis  |
| 9 | Miercus |

- |    |                                   |
|----|-----------------------------------|
| 10 | Joiba                             |
|    | <i>San Laurinç da gran calura</i> |

- |    |        |
|----|--------|
| 11 | Vinars |
| 12 | Sabida |

- |    |                        |
|----|------------------------|
| 13 | <b>DOMENIA</b>         |
|    | <b>Sagra da Sostàs</b> |

- |    |       |
|----|-------|
| 14 | Lunis |
|----|-------|

- |    |                        |
|----|------------------------|
| 15 | <b>MARTIS</b>          |
|    | <i>Madona di Avost</i> |

Ultimp



cuart

Prin



cuart

- |    |                        |
|----|------------------------|
| 22 | Martis                 |
| 23 | Miercus                |
| 24 | Joiba                  |
| 25 | Vinars                 |
| 26 | Sabida                 |
| 27 | <b>DOMENIA</b>         |
|    | <b>Sagra da Pieria</b> |
| 28 | Lunis                  |
| 29 | Martis                 |
| 30 | Miercus                |
| 31 | Joiba                  |

Dal pindul pandul



Dai batons



Da mosca cieca

## DAL PINDUL PANDUL – La lippa

Il gioco consisteva nel fare saltare in aria un corto bastoncino con le estremità modellate a punta conica battendolo con un bastone a una delle estremità e nel percuoterlo poi in volo per mandarlo il più lontano possibile. Il bastone veniva spesso ricavato da un manico di scopa non più utilizzata.

*A sji faseva saltâ pa la aria un legnut spiçat di dôs bandas cuntun baston; cuant che al era pa la aria a sji lu bateva par falu lâ il pi lontan pussjibil. A sji faseva una gara e cui che a lu slontanava di pin al vinceva.*

## DAI BATONS – Gioco dei bottoni

Il numero dei giocatori era variabile. Ognuno doveva avere un bottone. I giocatori si disponevano su una linea tracciata sul terreno. Dovevano lanciare i bottoni cercando di raggiungere o avvicinarsi il più possibile ad un traguardo fissato ad alcuni metri di distanza vicino al quale era disegnato un quadrato suddiviso in quattro parti. Chi si avvicinava maggiormente raccoglieva tutti i bottoni e riposizionandosi sulla linea di partenza li lanciava verso il quadrato cercando di farli entrare: in questo modo li vinceva. Se il tiro era fallito, il tentativo passava al secondo arrivato, poi al terzo e ... così via. Vincere chi guadagnava più bottoni.

## DA CAPANA – La capanna

Un tempo quasi tutti i ragazzini si divertivano a costruire una capanna nel bosco utilizzando assi, sassi, ramaglie, muschio, chiodi, corde. Era un posto di ritrovo per concordare strategie di attacco nei confronti di *nemici* immaginari o meno, per raccontare avventure vissute o immaginate, per condividere momenti di gioco e anche una merenda con quello che si racimolava.

## FÔC DA VENDI

*Al era un giòc che al sji faseva tai lôcs, indulà che il fôc al era in bàs, sul palment di tiera. A sji toleva un stec, al sji lu infogava, po a sji disjeva (domanda e risposta):*

*Fôc da vendi!  
Ce tant lu ventstu?  
Pili pilot  
fin chi resti sot!*

*E a sji soflava fin che as vegniva las ligusjignas. Ai continuava a dî cussì, passantsji il stec, fin che las ligusjignas a nas vegniva pin e l'ultimp al veva una pinitinça: "Bussjà la cinisja", "Dî l'Ave Maria cu la musa ta la aga", "Bussjà il cjalderin da polenta dut infrasonât". Chesta ultima a era la pin bruta parçè che a sji sji insoçava duta la musa!*

## MOSCA CIECA

Lo si giocava all'aperto o in una stanza abbastanza grande e vuota. Con una conta si sceglieva il bambino che doveva essere bendato e diventare la *mosca cieca*. Veniva fatto roteare su se stesso fino a fargli perdere l'orientamento e quindi lasciato libero di andare a caccia di qualcuno da riconoscere. I compagni lo tormentavano con ogni sorta di scherzi. Il compagno di gioco, se riconosciuto, prendeva il suo posto.

*Imò pin biel al era gjuia ducj tal scûr, tar una stansa nota jodint ducj pôc e nua e la moscja encjamò di mancul!*

## DA PELÔSA

Si utilizzava un filo di ferro piuttosto consistente e non più lungo del palmo della mano, incurvato a P ad un'estremità. I ragazzini con abili movimenti della mano dovevano lanciarlo per farlo conficcare in uno spazio circoscritto del terreno.

*A sji doprava encja la clâf che una volta a era tacada tar ogni scjatoleta di sgombro o di sardinas.*

## SAVÔR DI ETERNITÂT

*Da bala in bûsa,  
da tana,  
da libero, da puça,  
da cjavala,  
dai quatri cjantons ...  
Erial ieir  
ch'a si gjuava?  
Il timp al passa  
puartansi davòur  
un savôr strani  
di eternitât.*

.....

(da Vorès ingenoglâmi 1986 - Sandro Naiaretti)



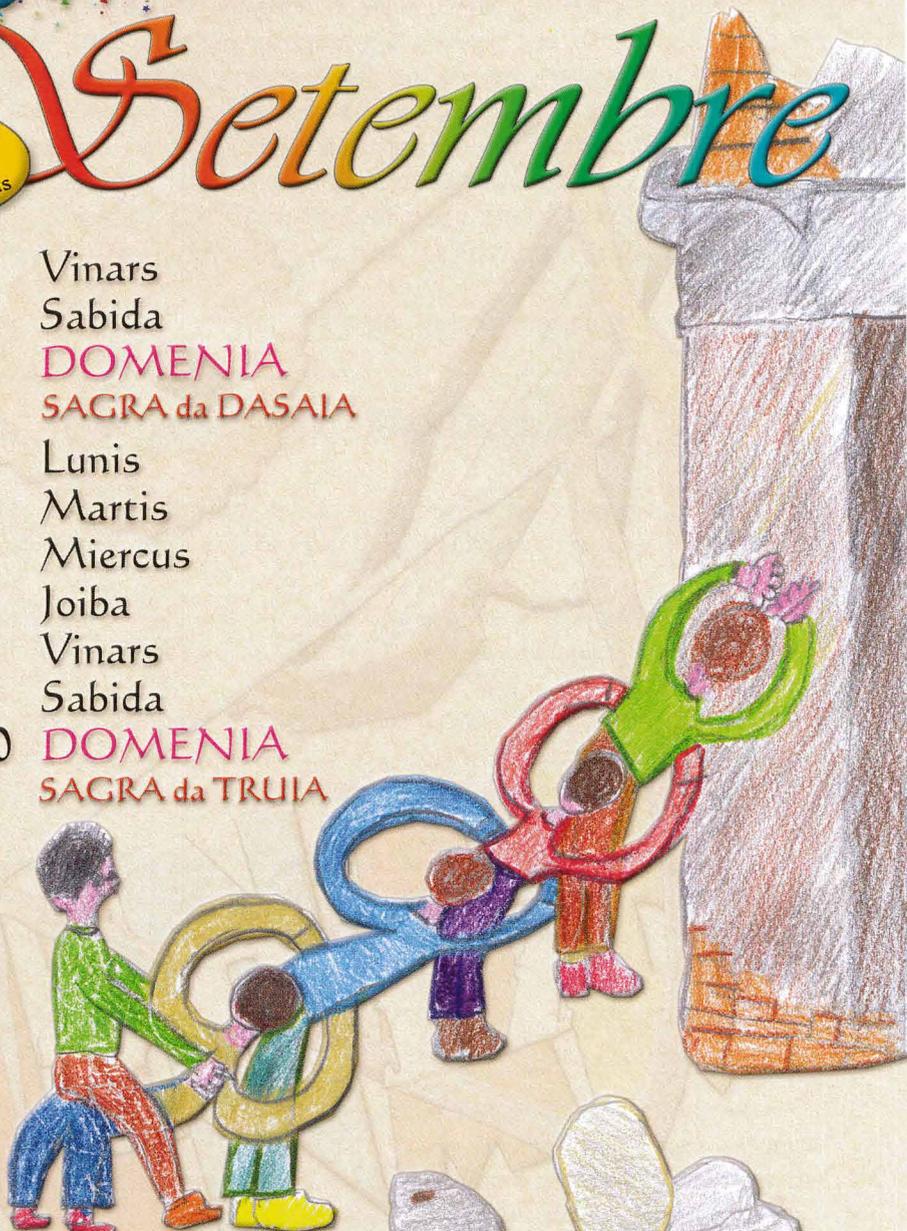
Penelope D.I. il 3, Mirco R. il 12,  
Ambra C. il 30



# Settembre

- 1 Vinars
- 2 Sabida
- ☒ 3 **DOMENIA**  
SAGRA da DASAIA
- 4 Lunis
- Colm di ☽  
5 Martis
- 6 Miercus
- 7 Joiba
- 8 Vinars
- 9 Sabida
- ☒ 10 **DOMENIA**  
SAGRA da TRUIA

Colm di  
☽  
luna



Da cavala



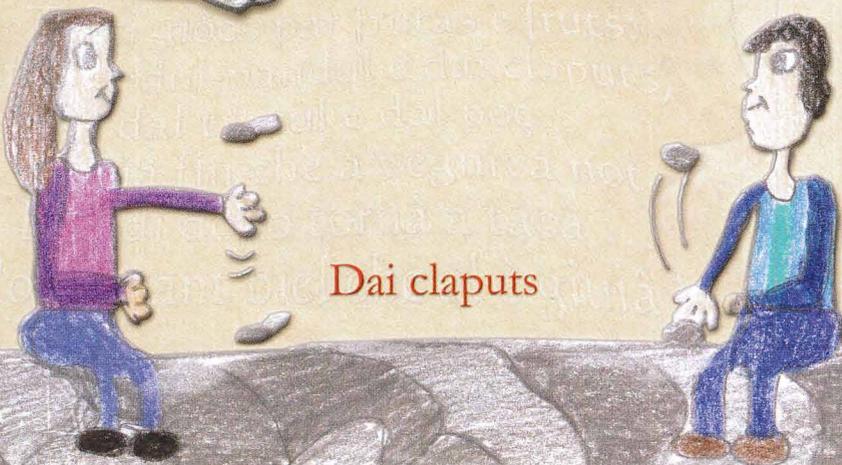
Ultimp  
☽  
cuart

Fa di  
☽  
luna

Prin  
☽  
cuart

- 11 Lunis
- 12 Martis
- 13 Miercus
- 14 Joiba
- 15 Vinars
- 16 Sabida
- ☒ 17 **DOMENIA**
- 18 Lunis
- 19 Martis
- 20 Miercus
- 21 Joiba
- 22 Vinars  
*Prin di di Atomp*
- 23 Sabida
- ☒ 24 **DOMENIA**
- 25 Lunis
- 26 Martis
- 27 Miercus
- 28 Joiba
- 29 Vinars
- 30 Sabida

Dai claputs



## DAL TRUCUL

Al centro di uno spiazzo si posizionava un sasso. Disposti in cerchio intorno al sasso c'erano i giocatori con un bastone dentro ad una *casa* tracciata nel terreno. Un concorrente esterno, col bastone, lanciava un barattolo – *capuç* - per colpire il sasso. Se riusciva faceva *Trucull!* e i compagni di gioco dovevano velocemente cambiare postazione: era l'opportunità per l'esterno di trovare casa lasciando il suo posto a chi l'aveva persa. I giocatori ostacolavano il lancio del barattolo colpendolo col bastone o in aria o a terra secondo l'ordine dato dal giocatore esterno che pronunciava "*Chi tocca la palla in cielo la falla!*" o "*Chi tocca la palla in terra la falla!*". Vince il gioco quel giocatore che riesce a non ricoprire mai il ruolo di giocatore esterno, fermo restando che chi inizia il gioco viene individuato a seguito di sorteggio tra i giocatori.

*"Dai viaçs, giuiant, a sji cjavava cualchi biela sjoval!"* Cu che a vinceva a disjeva "*Tu sês restât trucull! o çucul o brucull!*".

Di questo gioco ogni paese ha la sua variante.

## DAI CLAPUTS – Gioco dei sassolini

Servivano 5 sassolini di forma tondeggiante. Il numero dei giocatori era variabile. Il posto ideale era un muretto. Ogni giocatore doveva, a turno, eseguire le seguenti mosse.

- 1- Sparpagliare i sassolini. Si lanciava un sassolino in aria e nel frattempo, con la stessa mano, se ne raccoglieva un altro e lo si metteva poi da parte. Lo stesso gesto andava ripetuto per ognuno degli altri sassolini.
- 2- Al secondo giro si raccoglievano sia alla prima che alla seconda presa due sassolini alla volta, sempre lanciandone uno in aria.
- 3- Al terzo giro se ne raccoglievano alla prima presa tre e alla seconda l'unico rimasto per terra (o viceversa).
- 4- Al quarto giro, con tutti i sassolini in mano, se ne lanciava uno e si appoggiavano gli altri, poi lo si rilanciava e si raccoglievano quelli per terra.
- 5- Si raccoglievano i sassolini nel palmo della mano, si lanciavano riprendendoli sul dorso e con un altro lancio nel palmo: i sassolini rimasti erano i punti guadagnati.

Quando si sbagliava a raccogliarli si passava ad un altro giocatore. I più appassionati si divertivano con ulteriori passaggi.

- 6- Ai movimenti descritti nel n. 1 si aggiungeva la difficoltà di tracciare con l'indice un *punto e virgola* sul terreno di gioco.
- 7- Si lanciava un sassolino in aria, si batteva il palmo a terra e con l'altra mano lo si raccoglieva. Si ripeteva il movimento con tutti i sassolini.
- 8- Con le dita intrecciate e pollici e indici liberi, si raccoglievano, uno alla volta i sassolini lanciandoli nell'incavo ottenuto dalle due mani.
- 9- Con la mano sinistra si formava una *casa* tenendo il braccio sollevato; con l'altra mano, passando sotto il braccio, si sparpagliavano i sassolini all'esterno della *casa*; con la mano destra si lanciava un sassolino in aria e con un massimo di tre movimenti, si dovevano spingere uno alla volta gli altri sassolini nella *casa*.

Si concludeva il gioco tenendo i sassolini nei palmi uniti, si lanciavano e si raccoglievano sui dorsi: quelli raccolti costituivano il punteggio.

*A sji giuiava par oras cui claputs pa chês cortis. Dai viaçs una partida a continuava ençja la di dopo. Cualchi viaç a sji decideva prima di tacâ i ponts dulà rivâ.*

## DA CAVALA – A cavallo

Era un gioco prevalentemente maschile. Un concorrente si appoggiava con le braccia a una parete; un compagno si appoggiava nella posizione di dorso d'asino cingendogli la vita e così facevano altri compagni. Prendendo la rincorsa si doveva salire sul dorso dei compagni. Non era certamente facile sostenere il peso e... spesso tutti finivano rovinosamente a terra!

*Sot ai stava i pin tressâts! Al era un giòc che al faseva divertî duçj, ençja chei che nomo ai spiava!*

## DA CAVALETA

*A sji podeva giuiâ ençja nomo in doi fasjint una volta paron il cjavâl e chel che a lu salta.*



An tan te  
Si le male pe  
Si le male pu  
An tan tu!

An dan  
Fior di un can  
Fior di un bec  
Arbal sec!



An dan carantan  
Ci bu fracaba  
Ere bere  
Pitistere tram.



Ara bera non mi era.  
Cui a trata la puçata  
su la quarta dal palaç?  
PIF,PAF, PUÇA!

***Sjona, met a puest i tia bilîtis!***



## DAS PALANCAS – Monete fuori corso

Erano le monete fuori corso. Si lanciava in aria una moneta per stabilire l'ordine dei partecipanti e in base alla scelta *testa* o *croce* si classificavano i giocatori. Si tracciavano due linee sul terreno: una per il traguardo delle monete e una per la postazione dei giocatori. Questi, a turno, lanciavano la moneta cercando di avvicinarla al traguardo; chi più si era avvicinato raccoglieva la propria moneta, la lanciava in aria e, una volta a terra la copriva con il piede. Raccolte le altre, le scuoteva a mani chiuse, le lanciava in aria pronunciando *Testa o croce?* E raccoglieva poi quelle che corrispondevano all'effigie della moneta coperta dal piede. Più monete un giocatore possedeva, più partite poteva giocare.

Esistevano numerose varianti di questo gioco: una di queste prevedeva il lancio delle monete contro una parete – *a spuinda* – e vedere quale, al ritorno, arrivava più vicina alla linea tracciata.

*Al era biel giuâ das palancas. A puartava fortuna soflâ tas mans che as platava las palancas prima di butâlas pa la aria! Cu che al vinceva tantas palancas al era da sfidâ e brâf al era chel che a lu bateva!*

## DAL PATAF – Gioco dello schiaffo

Il numero dei giocatori era variabile e con la conta si stabiliva chi doveva ricevere lo schiaffo. Il primo concorrente doveva indovinare chi gli aveva affibbiato il colpo. Il ragazzo con la mano sinistra nascondeva la vista di chi doveva appioppargli il colpo che arrivava sulla mano destra passata sotto il braccio sinistro e appoggiata alla spalla per attutire il colpo. Indovinato il battitore, questi prendeva il suo posto.

*Dai viaçs al era un giòc pesant! A buiava la man pai patafs che a sji cjapava e cualchi volta, duj d'acordo, a sji gabolava par fâ stâ sot simpj chel!*

## IL ROCHEL - Il rocchetto- Il carro armato/trattore

Si usavano piccoli cilindri in legno con bordi rialzati per trattenere il filo. Con questi rocchetti e tanto ingegno i bambini costruivano giochi. Il più in uso era il carro armato. Oltre al rocchetto serviva una scheggia di sapone o un po' di cera, due legnetti e un elastico. Con un coltellino si incidevano piccoli denti sui bordi del rocchetto simulando il cingolato del carro armato o del trattore; con la cera o il sapone si preparava un piccolo disco forato che aveva il ruolo di frizione. Si infilava poi l'elastico attraverso il foro del rocchetto e lo si tratteneva da una parte con il legnetto più corto fissato in una leggera scanalatura. Bastava roteare il legnetto più lungo affinché l'elastico si attorcigliasse consentendo al carro armato di muoversi.

*Una volta tar ogni cjasa ai gusjiva e a na sji butava mai via i rochei. I fruts ai iu toleva par fâ i lôr giòcs. A voleva un biel puac di ingegn e fantasia a fâ un carro armato o un tratôr! Cualchidun, cui rochei, al fasjeva ença la teleferica e al molava iù fassjuts di fen e tassutàs di legnàs: i cidui ai era rampins dulà che a sji picjava una taiuta.*

## ARC, FREÇAS, SCLOPAS – Arco, frecce, fucile

*Cuntun toc di legn vert (di uar) che al sji pleava ma che al tornava adunc e un toc di spali i fasjevint i arcs. A sji tirava freças di legn... ma ença i rais das ombrenas! Mâl a cui che a toçjave! Cui astics da cjamara d'aria e tocs di legn i fasjevint las sclopas.*



Lai davôr la puarta,  
cjatai una vacja muarta,  
cui bugiei i mi ongei,  
cu lis tetis fei baretis  
e cui cuarsj fasei trombetis!  
Començai a cuarnetâ,  
las pi bielas a balâ,  
las pi brutas a spiâ.  
Salta fôr Maria Puceta  
ai la cjapa pa bareta,  
la bareta ai va dintor  
e Maria Puceta sù pal for.



**LA SETEMANA**  
Lunis al è lâf da Martis  
a domandâ a Miercus  
se Joiba al era stât da Vinars  
a domandâ a Sabida  
se Domenia a era fiesta.



Andula bandula  
a ven da Roma.  
Custodita a è la corona  
la corona de lo re  
che suonava 23  
23 in spesiarìa  
cjapilu sù e puartalù via.



Stria malia  
petena tô fia.  
Petenala ben cul  
pietent di legn,  
petenala mâl cul  
pietent di sâl!



*La mignestra cença sâl  
chichirichi Carnavâl!*



Eric P. il 20, Chanel A. il 25,  
Veronica R. il 27



☒ 1 **MIERCUS**

*I Sants*

2 Joiba **Da bala in busja**

*I Muarts*

Colm di



luna

3 Vinars

4 Sabida

*I Muarts di dutas las gueras*

*Marcjât da Prât*

☒ 5 **DOMENIA**

6 Lunis

*San Lenart*

*Protetiuar da Dasaia*

7 Martis

8 Miercus

Ultimp



cuart

9 Joiba

10 Vinars

11 Sabida

*San Martin*

*la astât di San Martin*

☒ 12 **DOMENIA**

13 Lunis

14 Martis

15 Miercus



**A paçoc**

# Novembre

Fa di



luna

16 Joiba

17 Vinars

18 Sabida

☒ 19 **DOMENIA**

20 Lunis

21 Martis

22 Miercus

23 Joiba

24 Vinars

Prin



cuart

25 Sabida

☒ 26 **DOMENIA**

27 Lunis

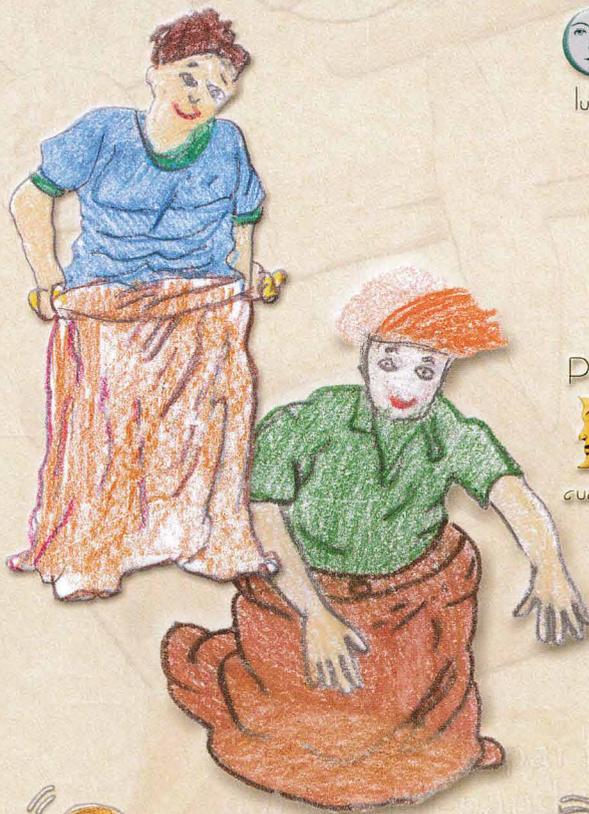
28 Martis

29 Miercus

30 Joiba

*Sant Andrea*

*il purcit supa brea*



**Corsa cui sacs**

## BALA IN BUSJA – Gioco con le biglie

Il gioco consiste nel colpire le biglie degli avversari diventandone proprietari. Prima di poterle colpire però bisognava far entrare la propria biglia in una buca precedentemente preparata. Solitamente si sceglieva uno spiazzo di terra dove si scavava una buca di circa 6/8 centimetri. Il punto di lancio era segnato da una linea tracciata sul terreno. Chi arrivava più vicino alla buca, poteva, colpendo la biglia con uno scatto dell'indice sul pollice, farla entrare nella buca; con un tiro successivo poteva mirare le altre biglie tirando la sua dal bordo della buca e guadagnare le biglie avversarie. Se il tiro mancava il bersaglio, il gioco passava a un altro giocatore.

*Cuant che asji colpiva la bala di un âti a sji disjeva "TICO!"*

I maschi talvolta preferivano guidare le biglie lungo un percorso costruito scavando un solco nel terreno. Veniva penalizzato il giocatore se faceva uscire la biglia. Vincenza chi tagliava il traguardo con meno errori.

## “ESCO IL PADRE”

Si giocava in uno spazio non troppo esteso e in un angolo si tracciava la linea che definiva la casa del *padre*. I *figli* stavano all'esterno. Il *padre* usciva dalla sua casa e saltellando su una gamba doveva catturare i *figli* toccandoli; questi, correndo, cercavano di evitarlo. Una volta catturati entravano nella casa del padre. Quando il numero dei *figli* era consistente, il *padre* gridava: “*Esce il padre con tutti i figli!*” e la cattura dei rimanenti era più facile. Per stabilire chi era il padre si faceva la conta.

*A sji fasjeva fadia lâ a paçoc/peçoc, ma a sji rideva un grump! A nal era facil fuî das grifàs dal pari ença se al era çuet!*

## DA LIBERO

Il gioco si svolgeva in un cortile diviso in due perché due erano le squadre che si fronteggiavano. Al “VIA!” tutti si muovevano liberamente e cercavano di toccare un avversario e portarlo nel proprio spazio in attesa che un compagno di squadra, a sua volta, lo liberasse toccandolo.

## CORSA CUI SACS – Corsa con i sacchi

*Prima di dut a bisignava savia cemûat lâ denti tal sac e tegnîlu ta vita o sot i braçs se il sac al era grant e il frut piçul. A sji giuava cui sacs das cartufulas.*

Era ed è un gioco da fare all'aperto con i sacchi di juta.

Pronti sulla linea di partenza, con i piedi uniti si spiccano dei salti regolari proiettandosi in avanti senza mai mollare la presa del sacco. È meglio mantenere un'andatura costante per non correre il rischio di increspicare e cadere. Chi perde l'equilibrio e rotola a terra può rialzarsi e riprendere la corsa. Vince chi arriva prima al traguardo stabilito.

*Cu che a vôi cori massa a cola propi ... como un sac!*



*Pipighîta, piligan  
Votu bon a Bastian?  
Bastian a nal sa nuia,  
dà la colpa a di chê ruia!*



*Nana nana pipin  
gno pari al mulin  
mê mari a seâ  
mê nona a rascjelâ.  
La pita a à fat il coc  
su la puarta dal pitoc,  
il pitoc al salta fôr  
e la gjalina ai cor davor!*



*Nanâ pipin codai  
digracia ch'i eji ai .  
E si na eji ves  
in campagna i larès!*



*Pirulin al pirulava  
Moschetin al lu cjalava  
Pirulin al è colât  
Moschetin lu à cjàpât!*

# Dicembre

- 1 Vinars  
 2 Sabida  
 ☒ 3 **DOMENIA**  Colm di luna  
 4 Lunis  
 5 Martis  
 6 Miercus  
 7 Joiba  
 ☒ 8 **VINARS**  
*Madona di dicembre*  
 9 Sabida  
 ☒ 10 **DOMENIA**  Ultim cuant  
 11 Lunis  
 12 Martis  
 13 Miercus  
*Santa Lusia*  
*la not plui lungja dal ant*  
 14 Joiba  
 15 Vinars  
 16 Sabida  
 ☒ 17 **DOMENIA**  Fa di luna  
 18 Lunis  
 19 Martis  
 20 Miercus  
 21 Joiba  
 22 Vinars  
 23 Sabida  
 ☒ 24 **DOMENIA**  
 ☒ 25 **LUNIS**  
*Nedâl*  
 ☒ 26 **MARTIS**  Prin cuant  
*Seconda fiesta*  
 27 Miercus  
 28 Joiba  
 29 Vinars  
 30 Sabida  
 ☒ 31 **DOMENIA**  
*Ultima di dal ant*



Alessia M. il 12, Stefano S. il 18,  
 Michael A. il 21, Fabrizio R. il 27



SCUOLA PRIMARIA A TEMPO PIENO  
 DI PRATO CARNICO (UD)

## CONTAS E RAGANISSAS - CONTE E FILASTROCCHHE

La filastrocca è un testo per lo più breve, d'uso o destinazione infantile con spiccate connotazioni ritmiche. I testi ritmici infantili si manifestano in varie forme letterarie legate spesso all'ambito d'uso e destinazione. Testi quindi legati al gioco, altri a prendere sonno, altri d'intrattenimento, altri ancora di significato poco chiaro. Possiamo trovare espresse in filastrocche ninne nanne, conte e canti di gioco, giaculatorie, scongiuri, temi religiosi, indovinelli, echi di canzone popolare. Le filastrocche possono avere funzioni ludiche o di gioco, ricreative o d'intrattenimento, didattiche o d'insegnamento. Le filastrocche sono uno dei molti strumenti che la cultura popolare, come comunità e come famiglia, ha per relazionarsi con le nuove generazioni, i bambini, insegnando loro i valori e le regole della cultura popolare di appartenenza.

(Anselmo Roveda)

*Nanâ pipin di scuna,  
tô mâri ch'a cji à fat a  
cji cussjuma.  
Nanâ pipin di concja,  
tô mari ca cji à fat  
a cji sta dongja.*

  
Delle striche  
delle riche  
De liron  
Sjor piron  
Daidi daidà  
Salta là!

*Segleç segleç  
Jerba di peç  
Jerba seada  
Segleç sji 'nt vada!*

*Sjimi sjimi sjimi sja  
Volta la spada, tiraçji in ca!*

  
Man man muarta  
Tuca su pa puarta  
Tuca sul porton  
E via un scufioton!

  
*Mûr, mûr,  
dami un pi dûr,  
dami un pi fuart  
che al mi duri fin a  
muart.*

*Âtu fan?  
Mangja la coda  
dal cjan.  
Âtu sêt?  
Va tal Masjarêt.  
Âtu sump?  
Va tal flump.*

  
*A 'nd è una roba che cuant  
che a va jù, a va jù ridint ridint  
e cuant che a torna sù a torna  
sù vaint vaint!*

(La sela)

*Larç e peç e un poç tal mieç.  
(Il podent)*

  
*Pater noster che i voi dî  
pa chei muarts e pa chei vîsj  
pa chê messa che a fu deta  
pa chê crûasj benedeta:  
crûasj da cjâf, crûasj da pêsj.  
Benedet il jet e la masjon  
par chiunque che a sji pon.*

*Bon finiment  
e bon principi!*

## PUGNUT, ÇUÇUT ...

Era un gioco da tavolo, fatto con le mani chiuse a pugno che si alternavano una sopra l'altra. Un giocatore salendo le dita/gradino, pronunciava la seguente filastrocca:

*Pugnut, çuçut  
Crodia crodeut,  
cui aia robât  
il çuçut di mont?  
Il corvat di mont.  
Il prin ch'al cica  
i tiri una vorela!*

Oppure

*Cui aia robât chel çuçut cal è tas cassetin? Il gjat!  
Par pînitinça a na sji à da mostrâ las onglas, i dincj, las vorelas ... a na sji à da ridi ...*

**E par fâ tirâ ret la canaia a sji uar disjeva:**

*"A riva la Mari da not!" –*

*"Sintstu ? A ven la Rugjea!"*

*"I cji puarti da Jacump da Foradoria!"*

*"Ai riva i danâts cui çjava!"*

*"I clami Bepo da pôra!"*

## LA STORIA DI BETA

Una volta i levi jù par una strada streta streta  
e i ai pierduda la bareta  
e Beta a la à cjatada.

Ma Beta se i nai doi la peta  
a na mi torna la mê bareta.

I voi da vava a fâmi fâ una peta,  
ma vava a na mi fâs la peta si na i doi la farina.

I voi dal mulin a fâmi dâ la farina,  
ma il mulin a na mi da la farina  
si na i doi il sorc.

I voi dal cjamp a fâmi dâ il sorc,  
ma il cjamp al na mi dâ il sorc  
si na i doi ledan.

I voi da vacja a fâmi dâ ledan,  
ma la vacja a na mi da ledan  
si na i doi la jerba.

I voi dal prât a fâmi dâ la jerba,  
ma il prât a na mi da la jerba  
si na i doi la fâlç.

I voi dal fari a fâmi dâ la fâlç,  
ma il fari a na mi da la fâlç  
si na i doi argjel.

I voi dal purcit a fami dâ argjel,  
ma il purcit a na mi da argjel  
si na i doi il glant.

I voi dal roval a fâmi dâ il glant,  
ma il roval a na mi da il glant  
si na i doi la terpia.

I voi dal sterp a fâmi dâ la terpia,  
ma il sterp a na mi da la terpia  
si na i doi il massanc.

Alora i voi davôr la puarta,  
i cjati il massanc,

il massanc i al doi al sterp,  
il sterp a mi da la terpia,

la terpia i a doi al roval,  
il roval a mi da il glant,

il glant i al doi al purcit,  
il purcit a mi da l'argjel,

l'argjel i al doi al fari,  
il fari a mi da la fâlç,

la fâlç i a doi al prât,  
il prât a mi da la jerba,

la jerba i a doi a vacja,  
la vacja a mi da il ledan,

il ledan i al doi al cjamp,  
il cjamp a mi da il sorc,

il sorc i al doi al mulin,  
il mulin al mi da la farina,

la farina i a puarti a vava,  
vava a mi fâs la peta,

la peta i a doi a Beta  
e cussì a mi torna la mê bareta!

## COMARI COMARESSA

Comari comaressa  
vegnîsa un viaç a messa?

I ai las mans di pasta!

Mandait vuestra fiastra!

Mê fiastra a è maridada.

Di cui la visa dada?

Lai dada a Giuant Corvat.

Parcè la visa dada di chel matat  
can al à né cjaça, né sedon

e al scuin mangjâ cul comedon?

Podevis dâla a Giuant di Pin

Ch'al sunava il viulin,

o pûr a Giuant di Sot

ch'al trava un coreot!

Doman a è domenia,  
a sji sposa la mê femina.

I la met sul altar,

i doi un pugn di sâl,

i la met tal buret

e i doi cul soflet!

Cjanar

cui voi dai fruts