

La lippa, un gioco "amato"

Il gioco della lippa è conosciuto in tutta l'Italia, con nomi e regole diverse, ma con uno stesso obiettivo, una squadra deve raggiungere un punteggio fissato prima dell'inizio del gioco. Un tempo era praticato da ragazzi ed adulti, maschi e femmine, oggi è quasi scomparso. A seguire è descritto il gioco come era praticato a Pereto ed è illustrato perché era un gioco amato in paese.

Per giocare occorrono due pezzi di **legno**, ricavati da un ramo di un albero, lavorati con una roncola (*ronchetta*):

- uno di circa 25 cm in **lunghezza** e 3-4 cm di diametro (chiamato *lippa*) con le estremità tagliate in obliquo ed in modo alternato;
- uno lungo tra i 50 e i 80 cm (chiamato *bastone*).

In **Errore. L'origine riferimento non è stata trovata.** è riportata la lippa ed il bastone utilizzati in una partita giocata a Pereto. Sono stati realizzati da Giacomo "Giacomino" Scìò.

Nella figura si nota il taglio delle due estremità della lippa, non le aveva a forma di cono (*pizzate*), ma tagliate di traverso. Oltre alla lippa ed il bastone servivano due sassi o mattoni. Quindi, l'occorrente del gioco era facile da rimediare.

Si poteva giocare ovunque c'era uno spiazzo in paese. A Pereto si giocava alla Portella (attuale Piazza di Castello), all'Aota, a Piazza delle carrette, alla piazza di Paghetto. Si giocava all'aperto, in particolare durante il periodo della Quaresima, in quanto era considerato un gioco poco rumoroso ed in questo periodo era d'obbligo non far rumore. Non c'era una delimitazione del campo da gioco. Non era richiesta alcuna divisa o protezione di gioco. Le donne utilizzavano la gonna (*unnella*), gli uomini indossavano un grembiule da cucina (*parannanzi*), per simulare la gonna delle donne. La *unnella* e la *parannanzi* erano fondamentali per il gioco.

Per poter giocare si posizionavano due sassi o mattoni, distanziandoli tra di loro di circa 15 cm (vedi **Errore. L'origine riferimento non è stata trovata.**). Questi sassi erano il punto di riferimento del gioco (*i puzzi*).

Servivano due squadre composte minimo da 2 persone ciascuna. Il numero di giocatori di una squadra doveva essere pari a quello dell'altra. Le squadre erano composte facendo una conta tra i partecipanti. Una partita era composta di più "mani". Le due squadre fissavano un punteggio da raggiungere (ad esempio 100 punti) e vinceva la squadra che raggiungeva o superava per prima il punteggio prefissato.

Inoltre si faceva una conta per stabilire quale delle due squadre doveva iniziare il gioco, la squadra vincitrice della conta inizia la partita. All'interno di ogni squadra i giocatori stabilivano l'ordine secondo cui si alternavano nel gioco. Un partecipante della squadra vincitrice della conta posizionava la lippa sopra *i puzzi*, ovvero metteva in orizzontale la lippa sopra i due sassi; aveva il compito di battere la lippa e per questo era conosciuto con il termine di *battitore*. Tutti gli elementi della squadra avversaria si disponevano nell'area di gioco, ovvero davanti la lippa, in modo sparso.

Con il bastone il battitore colpiva la lippa al centro, dal basso verso l'alto, mandandola più lontano possibile. Con questo colpo la lippa si alzava dai *puzzi*, seguiva una traiettoria a parabola per poi ricadere sul campo di gioco. Al termine del lancio il battitore poneva il bastone sopra i *puzzi*, realizzando una specie di porta.

Durante il suo volo, la lippa doveva essere catturata dai componenti della squadra avversaria. Per catturare la lippa le donne alzavano la gonna e gli uomini il bordo della *parannanzi*. In questa modalità di lancio non c'era pericolo che la lippa colpisse in modo violento i giocatori disposti sul campo di gioco. Era più facile, invece, che giocatori inesperti si scontrassero tra di loro nel momento di catturare la lippa. Più lontana andava la lippa e più difficile era il compito della squadra avversaria di catturarla.

Se la squadra avversaria riusciva a catturare la lippa, questa conquistava un punto, il lanciatore era eliminato, si scambiavano le squadre e cominciava la mano successiva. Invece, se la lippa cadeva in terra, uno dei

componenti della squadra avversaria doveva lanciare con le mani la lippa verso i *puzzi*. L'obiettivo era di colpire i *puzzi*, sopra i quali si trovava poggiato il bastone utilizzato dal battitore. In alcune varianti era richiesto di colpire il solo bastone, in altre o il bastone o i sassi. Da segnalare che anche in questo caso non c'era pericolo per i partecipanti al gioco in quanto il tiro effettuato verso i *puzzi* doveva essere preciso e non violento, altrimenti la lippa si allontanava dai *puzzi* favorendo la squadra battitrice.

Se il componente della squadra avversaria riusciva a colpire i *puzzi*, il battitore era eliminato, non si assegnava alcun punto, le squadre si invertivano e iniziava la mano successiva. In caso contrario, se la lippa non aveva toccato i *puzzi*, ovvero aveva *scavallato* i *puzzi*, il battitore aveva tre possibilità di colpire la lippa a partire dal punto in cui era stata fatta cadere dal lanciatore.

L'obiettivo dei tre colpi era di far allontanare la lippa il più possibile dai *puzzi*. Il battitore colpiva con il bastone la lippa in una delle due estremità, questa si alzava in volo ed a quel punto veniva inferto un secondo colpo alla lippa in modo di spingerla il più lontano possibile. Dopo i tre colpi la lippa raggiungeva un punto dell'area di gioco. In base a come il battitore effettuava il lancio i partecipanti si spostavano per non essere colpiti dalla lippa. Anche in questo caso non c'era pericolo che la lippa producesse qualche inconveniente ai partecipanti.

La lippa durante i lanci poteva posizionarsi in modo non favorevole per il successivo lancio, visto come erano disposte le punte del bastoncino. Non si poteva modificare la posizione della lippa. Se accadeva, allora nascevano delle discussioni (*zerle*) tra i partecipanti. Queste *zerle* finivano sempre con qualche penalità per il lanciatore.

Dopo il terzo lancio si misurava la distanza tra il punto dove era posizionata la lippa ed i *puzzi*. Non si utilizzava un metro. Per contare si utilizzava come elemento di riferimento il bastone utilizzato per scaraventare la lippa. Si poggiava il bastone per terra e si procedeva alla misurazione il linea retta verso i *puzzi*, ovvero si facevano le *casette*, così era chiamata la misurazione.

Qualche volta la squadra battitrice tentava di commettere delle scorrettezze, ovvero altre *zerle*, durante la conta. Cercava di procedere a zig-zag disponendo il bastone a volte più a destra o più a sinistra della linea retta, questa azione aumentava la distanza. Un'altra scorrettezza era quella di far indietreggiare il bastone quando veniva posizionato in terra, così serviva un numero di misurazioni maggiori per raggiungere i *puzzi*.

Il numero risultante dalla conta dei bastoni necessari per raggiungere i *puzzi* era il punteggio totalizzato dalla squadra battitrice, quindi maggiore era il numero dei bastoni contati, maggiore erano i punti. I punti erano segnati a mente dai partecipanti.

Le due squadre, al termine del conteggio, si scambiavano i ruoli e la partita continuava con un'altra mano. Si procedeva nel gioco fino a quando una delle due squadre raggiungeva o superava il punteggio prestabilito.

Dal punto di vista umano il nucleo del gioco erano le *zerle* che davano origine a lunghe e colorite discussioni tra i partecipanti. Da segnalare una cosa importante, era un gioco in cui partecipavano le donne. Quando queste erano impegnate a catturare la lippa durante il volo nel campo da gioco, si alzavano la gonna in modo più o meno spinto. I maschi avevano l'opportunità di vedere qualche polpaccio, o al massimo parte della coscia scoperta. Una gioia per qualche occhio, vista la morale di quei tempi.

C'erano altri giochi in paese. Le femmine giocavano a campana o a mosca cieca. Gli uomini a ruzzola, ma il gioco della lippa richiamava tutti. Era un gioco per passare il tempo, per fare amicizia, per crescere. Qualche anziano intervistato in merito a questo gioco ha detto: *Non c'era altro divertimento. Quant'era begliu.*