



# Il Comune Informa



## Bollettino Ufficiale del Comune di San Michele Salentino (Br)

ANNO VI - n. 2 - APRILE 2008 - DISTRIBUZIONE GRATUITA - Prima tiratura 2000 copie - [www.comune.sanmichelesal.br.it](http://www.comune.sanmichelesal.br.it)

## GLI ANZIANI POSSONO CONTINUARE AD ESSERE CREATIVI ANCHE GRAZIE AL NOSTRO AIUTO

**G**li anziani possono continuare ad essere creativi anche grazie all'aiuto dei giovani? Partendo da questa domanda, le ragazze del Servizio Civile Volontario del nostro Comune, impegnate nel progetto "Sostegno agli anziani", hanno attivato un bella esperienza di socialità condivisa.

Le giovani operatrici, sono state impegnate nell'ascoltare i bisogni dell'anziano, riconoscendolo come parte attiva della società e della comunità sanmichelana, rispondendo loro nel modo più adeguato, secondo le aspettative e, soprattutto, attraverso un confronto aperto che lo ha coinvolto e valorizzato tutti i protagonisti del progetto.

"La situazione degli anziani è spesso frustrante in quanto, con la

perdita di potenza biologica e la diminuzione del ruolo sociale, viene intaccato il senso di integrità personale e il concetto di autostima. Per questo, non sentendosi automi, hanno bisogno dell'aiuto di altri per raggiungere alcuni obiettivi di carattere fisico e psichico; la perdita di persone care, la disgregazione dell'unità familiare, la difficoltà di riconoscersi nei costumi e nelle espressioni delle generazioni più giovani contribuiscono al senso di disadattamento dell'anziano", spiegano le operatrici Margherita Ligorio e Giovanna Padalino.

In effetti, oggi uno dei problemi maggiori dell'anziano è quello della solitudine. Di conseguenza il vivere da soli crea una serie di problematiche spesso drammatiche. L'interessante esperienza

attuata dal nostro Comune ha dato sollievo agli anziani indigenti. Questi, sono stati seguiti e a volte "coccolati" dalle brave ragazze del servizio civile.

Ma non solo, gli stessi "nonni" sono diventati interpreti e attori principali nel ricordare, raccontare e diffondere la loro esperienza. "L'anziano pensa volentieri al passato e ne parla pure con piacere. Avendo la sensazione che la realtà presente tenda a sorpassarlo, egli si rivolge in modo positivo al tempo in cui la vita era per lui piena e godibile", aggiungono ancora Margherita e Giovanna. Così è nata una vera e propria raccolta che ha messo insieme filastrocche, poemi e racconti che ora abbiamo pubblicato sulle pagine de "Il Comune Informa".



5<sup>a</sup> edizione

# auto infiera

Esposizione: autoveicoli, motoveicoli, veicoli commerciali, attrezzature agricole nuove e d'occasione di ogni tipo, accessori e ricambi

Con il patrocinio:



in collaborazione con:



### Programma:

- Esposizione oltre **1000** auto d'occasione in
- Mostra d'auto e moto d'epoca
- Presenta **Stefania Porcini**  
Telenorba  
conduttrice del programma "donna e motori"
- Ospiti **Gabriele Marconi**  
Rai - Italia1 - Canale 5
- **Enzo Sarcina**  
Cabarettista
- Estrazione lotteria  
**In palio un Moto Scooter**  
ed oltre 30 prestigiosi premi

## 29 maggio al 2 giugno 2008

### San Michele Salentino (BR) zona 167

Ingresso libero, tutti i giorni dalle 9.30 alle 22.00 Info: 0831 360793 fax 966180 E- mail [info@autoinfiera.it](mailto:info@autoinfiera.it)

# Ricorda, Racconta, Insegna

## FILASTROCCH DI LI NONN NUST:

Dimenich sond li vusch  
A lat sond li crusch  
A lat sond li palm  
A lat maccarun e carn

Sott lu bancon di la  
Barbarie  
Com disch lu mestr mie  
Lu mestr mie è pignatel  
Com disch lu murtel  
Lu murtel annett annett  
Com disch la scarzett  
La scarzett è puia puia  
jss palomb ca si ni vul

Mest Rafael ste  
Firrev la pignet  
E schattet lu fierr filet e  
Iastumet Crist e l'Ammaculet

Ier sciv a caccie  
Iacchiev nu lepr paccie  
Tant ca ere paccie  
Mi rambò tot la faccie.  
Sciv da cumba Pepp  
Cumba Pepp nan gi stev  
Stev la migghier  
Ca ste fascev li pettl  
Cu lu mel;  
Disciv damn jun  
E mi ni dess nu  
Bell piune,  
Disciv damn nat  
E mi ni dess nu bellu piatt.  
Li mittiv sobb a la banc  
E la iatt arranc arranc,  
Li mittiv sobb lu furn  
E la iatt atturn atturn  
Pigghiev lu mazzaiul  
Tic e tac  
Ajnd lu cul.

Di Pasq e di Natel  
si cittn tant animel  
si cittn da lu curtiedd  
picc ni provn li puvuriedd

DOP SPUSET:  
Lu primann facc cu facc  
lu second' ann a cor a cor  
lu terz' ann cul cu cul  
lu quart' ann fatt fe angul

Sant'Antonie piccator  
Scev fann li penn d'or  
Li scev fann a tre e a quatt  
jun, do, tre e quatt

Mi corc e so curchet  
tridisch jangel ammienz ches  
e tridisc ajnd lu liett  
la Madonn la teng ambiett

Ven Crist cu la Crosch  
e ven Crist cu tutt li Sant  
Domn Padr, figl e Spirit Sant.

Sant Cosim di la Macchie  
a do ste ti veng ajacchie  
cu l'aiut di Dio  
a Sant Cosim agghi vinie

## COM SI PASSAVN LI SCIURNET A LI TIEMB DI PRIM:

- La matin ni jasamm vers le sett, ni visctemm e ni scemm a fatiè.. Cugghiem l'alie, zappamm, spaparnamm lu gren; l'essenziel, fascemm tutt cud ca stev da fè. Vers le diesch si fascev colazione; ni sittam sobb a nu pisul e mangiamm na FICH AMBURNET e na FEDD DI PEN. Subit dop ni mittemm arret a fatiè fin a quan na gi punev lu sol. Arrivamm a ches stanch muert, cuscinam di press di press, Sobb a lu fuech, lu tripiet e na cader...Mangiamm do cicir, fasul e past. Lavamm quid do piatt e ni sci curcam, ca la matin si cuminzev arret la stess cos....

- La matin mangh tiemb cu ni jassamm, ni scappamm a fatiè....ce bella fatie: zappam e cugghiem l'alie. A colazione si mangev ammienz a l'and e na vi credit ce cos!!! NA FICH e nu MUEZZC DI PEN.... Quann turnam a ches ern semb FEF; ma na gi viddem l'or cu rivev lu Giovedì pi mangè nu picc di PAST DI CRUESS. Fatiamm fin a che na gi punev lu sol...e lu padrun arrivet quedd' or tinev lu curagg cu ni discev: MA FATIE' NATU PICCH? Arrivamm a ches quan na si fittev chiu', no jerm buen mangh cu ni sciaquam nu picch. Mangiamm na cosett e ni sci curcam.

- Ni jasamm vers le cingh- le sei di matin, mangh tiemb cu ni jasamm ni scappam a fatiè. A colazione ni mangiamm PEN e FICH e la ser quan turnamm da fatiè cuscinamm do FEF, FOGGHIE e BAMBASCIUN, ni sittam a tavl e mangiamm tutt ajnd a li PIATT RIEL. Durmem aind li casiedd, sott l'arcuev pi ni ripusè, ca la matin dopp ieri a sci tutt a fatiè.

- Alle sei ni jasamm, latt na ni sctev. Si mangev a colazione na SCIUMMED DI FICH cu na FEDD DI PEN. Si cugghiev l'alie cu li men iun pi iun e n'erm sbrighè a ianghi lu PANER. Si fatiev fin a chè na gi PUNEV LU SOL. Arrivet a ches si piccev lu fuech pi cuscinè: fef, paten, cicir e past. Quann spicciam di mangè la femm pulizzev la ches e lu maschl si ni scev a la chiazz o a la cantin ci tinev lu vizzie di bev. Arrivet na cert' or ni curcamm, ca po la matin er la stess canzon.



Carmela Bellanova



Maria Fontana De Pasquale



Domanica Ligorio



Leonarda Galetta



Il Comune Informa

Bollettino Ufficiale del Comune

Aut. Tribunale di Brindisi n. 4/2003 - www.comune.sanmichelesal.br.it  
Comune di S. Michele S.no • Via G. Pascoli, C.a.p. 72018 • Tel. 0831.966026 • Fax 0831.964670

Direttore Editoriale:  
Direttore Responsabile:  
Ufficio Responsabile:

Alessandro TORRONI  
Vincenzo DE LEONARDIS  
Affari Generali  
Segreteria Comunale  
Carmela GRATA FLORE

Collaboratori: Rita FASANO, Antonella MICCOLI,  
Fatima MARTINO

Grafica e stampa: VIRUS snc - tel. 0831986641  
San Vito dei Normanni

E-mail Direttore: v.deleonardis@libero.it

**PRUVET A INDOVINE' LU SIGNIFICHET DI STI PAROL:**

LU SCAPULATUR	LU LIMM
LA SUCAROL	LU PICH
LU CINARIL	LA RASOL
LU CATIN	LU GREN SI SPAPERENEV
LU PUSUNETT	LA JOSC
L'URSUL	LU PIDEL
LU MURTEL	LU VUCHEL
LA MATER- BANC	LU PISUL
LU VARCON	LU MUML
LU STUEMB	LU SCRAFFALIETT
LA VARR	LI TRISTIEDD
LU SACCON	LA CARISCIOL

QUANN SI CUCCHIAVN TUTT LI VICIN, SI SUNEV E SI BALLEV A RITM DI "RICUNETT"

**VU LI SAPIT QUALI SOND LI STORNELL?**

E Pepp di chep di bomb Cu lu cul son la tromb Cu lu nes gratt lu ches E Pepp è nu bellu vasctes	E ci vogghiang sus Quanda ris ni ma fè Tagghi scascè lu cantr A do diavli a sci cachè
Migghierm quann pisch Me finisch, me finisch Quan spicci di piscè Si send na puz di baccalè	Migghierm bona bona Fesch li pipt e disch ca ndron e maritm nu curnut pisciè lu liett e disch ca sud
I saccie cantè L'amor mie sep sunè E ci ni sci iavim Cantan e sunan ni ma scie	E mugghierm quan cern tot tot si cutulev a lu pis di li menn la farin si ni vulev
E li femmn di Francavidd Tenenn na mass di capidd Si voln a maritè Mangh lu liett so buen a fè	Jol- jol- jol la battut la carisciol da gret a la casedd ne scinnut na pucciuledre



SERVIZIO CIVILE NAZIONALE

Assessorato all'ambiente  
Servizio Civile - Progetto Tutela Ambiente



Comune di San Michele Salentino  
(Provincia di Brindisi)



Comando di Polizia Municipale

*Aderisci anche tu  
al nuovo progetto dei*

# NONNI VIGILI

Requisiti richiesti:  
essere residenti in San Michele Salentino,  
età compresa tra i 55 ed i 70 anni,  
avere l'idoneità fisica  
attestata dal medico di base ASL,  
Condizioni di pensionamento.



un nonno per amico

Per informazioni rivolgersi ai volontari del Servizio Civile presso il Comando di Polizia Municipale  
via Principessa Jolanda, 1 - San Michele Salentino - [www.comune.samichelesal.br.it](http://www.comune.samichelesal.br.it) - e-mail: [polmun@comune.samichelesal.br.it](mailto:polmun@comune.samichelesal.br.it)

tel. 0831.966812 - fax 0831.961587

Il Comandante di P. M. f.f.  
Dott. Angelo Filomeno

Il Sindaco  
Dott. Alessandro Torroni

L'Assessore all'Ambiente  
Geom. Stefano Barletta

I volontari  
del Servizio Civile



**autotrasporti  
miniscavi  
demolizioni di edifici  
e sistemazione  
del terreno**

Via Corsica, 35 - San Michele Salentino - Tel. 0831.966565 - Cell. 333.3157991



# “IN CORNICE”

rubrica della  
PINACOTECA “SALVATORE CAVALLO”  
a cura della prof.ssa Rita Fasano

**ORARI DI APERTURA:**  
Martedì 09,30 - 12,30  
Giovedì 09,30 - 12,30  
**Visite guidate su prenotazione**  
per gruppi di min. 10 persone  
**info: 0831.966026**  
[www.comune.sanmichelesal.br.it/pinacoteca](http://www.comune.sanmichelesal.br.it/pinacoteca)  
[pinacoteca@comune.sanmichelesal.br.it](mailto:pinacoteca@comune.sanmichelesal.br.it)



G. Alfonsetti

## ETICA E ARCHETIPO

la mostra di sculture  
si è tenuta dal 21 febbraio al 17 marzo  
presso la pinacoteca "Salvatore Cavallo"



G. Carluccio

L'arte di Alfonsetti e di Carluccio trova la sua ragione d'essere nella pulsione indagatrice dell'esistenza umana, della sua radice e del suo percorso evolutivo e quindi, ispirandosi alla vita è arte portatrice di valori etici oltre che estetici.

Attraverso questa mostra i due artisti hanno espresso una disperata denuncia contro l'aggressività, il conformismo, la negazione dell'io, di una società che ha dimenticato la dimensione trascendentale e dello spirito.

Se per tanti secoli, l'io ha cercato la propria identità nel tu dell'altro, con l'avvento della modernità, la ricerca della propria identità avviene in assenza del tu. Una perdita che diventa non solo morte di Dio ma anche dell'uomo, l'uomo si ritrova senza senso e perduto.

La ricerca artistica di Alfonsetti e Carluccio è attraversata dalla riflessione sull'identità umana e il corpo umano per i nostri autori è assunto come luogo di questa riflessione.

In Alfonsetti il corpo si trasforma in un cantiere di lavoro, in uno spazio interminabile di ricerca. La rappresentazione del corpo, come materia di carne, diventa luogo privilegiato del progetto dell'artista.

L'artista compie una riflessione sul detrimento del corpo fisico come detrimento dello spirito. Il corpo, immagine senza forma, si disgrega e come l'io dell'uomo è corrotto Carluccio arriva al punto di rappresentare l'uomo in forma ibrida o frammentata, immagine mostruosa dell'identità che si disgrega e si perde all'infinito.

Il corpo umano diventa un diario di carne. Materia di carne. L'artista sembra dirci che la carne e ciò che accomuna l'uomo all'animale, è ciò che riguarda indifferentemente la bestia e l'uomo, senza limiti di specie e che ci riconduce agli istinti primordiali.

L'impegno morale dell'artista sta nel combattere certa nostra strettissima unione con il bruto che alberga ancora in noi.

Come direbbe Fogazzaro: *"con quel bruto di oscura innominata specie che freme ancora, testimonia vivente del passato, nel cuore umano, e aspira senza posa a farsene padrone, e vi lotta contro l'impero di un principio a lui sconosciuto, la coscienza morale"*.

Nella serata di chiusura la mostra è stata visitata da un gruppo di studenti di seconda e terza media, che coinvolti dal consigliere Alessandro Tamburrino, hanno incontrato gli artisti ai quali hanno espresso tutte le loro curiosità e riflessioni .



fino al 10 aprile 2008

**MOSTRA DI PITTURA E SCULTURA**  
espongono

**Pietro Fanigliulo, Vincenzo Gabellone,  
Giuseppe Marinosci, Vito Russo**

**VISITA ALL'ASSOCIAZIONE A.I.P.D.**

E' stato piacevolissimo visitare con dei ragazzi di scuola media l' associazione A.I.P.D. (associazione italiana persone Down) di Brindisi.

Quel concerto di voci e schiamazzi che è solito dei ragazzi , diventò all' improvviso un unico suono di silenzio. Attratti, curiosi, stupiti, catturati da come i ragazzi con sindrome di Down esibivano scene teatrali.

E' stata un'occasione d' incontro e di cooperazione con spirito costruttivo ed educativo, in una realtà difficile nella quale viviamo, dove i valori sembrano scomparire e i ragazzi molto spesso diventano vittime degli errori dei grandi i quali, diffondono l'idea del comodo, dell' apparire, della ricerca del benessere materiale a tutti i costi, creando così una società che si presenta molto spesso, oppressiva, ipocrita, crudele, che crea una lotta continua tra simili che sempre hanno sete di potere.

E' stato un momento di grande coesione, di particolare significato e di vera integrazione, in quanto i ragazzi normo-dotati si sono entusiasmatisi tantissimo. Un incontro che ha voluto sensibilizzare l' animo dei ragazzi, e far capire che non esiste il diverso, che i soggetti diversamente abili sono persone come tutte le altre, hanno la stessa dignità sociale, e che regalare un sorriso non costa nulla. La vita è di tutti, con il suo tepore riempie l' universo con i raggi del sole del mattino, quell' universo che appartiene a noi tutti.



*Consigliere Alessandro Tamburrino  
Delegato alle Politiche Giovanile*

# “Tutto è compiuto” la Passione di Cristo

A cura dell'Associazione Culturale “I Teatranti”  
con il patrocinio dell'Amministrazione Comunale



# Così giocavano una volta i ragazzi di San Michele Salentino

A cura del Prof. Vincenzo Palmisano

Seconda parte

## Alle stacchie

È un gioco molto divertente. Per poterlo praticare occorrono delle pietre piatte e rotonde, dette "stacchie". I componenti possono essere quattro o cinque, non di più, altrimenti si fa confusione. Su una pietra di forma più o meno cilindrica si mettono i soldi; questa pietra è chiamata "punto", cioè lo "stacchione", che è un po' più grande delle altre. Ecco in pratica come si gioca.

I giocatori più bravi qualche volta tirano direttamente al punto e riescono a farlo cadere al primo colpo. Il giocatore la cui "stacchia" si trova più lontana dal "punto" deve tirare per primo. Egli sta cercando di colpire il "punto" onde farlo schizzare via il più lontano possibile dai soldi e nello stesso tempo per far andare i soldi vicino alla sua "stacchia", perché, se i soldi sono più vicini al "punto", non prende niente; se invece, sono a uguale distanza dal punto e dalla "stacchia" deve prendersi quelli più vicini alla "stacchia". Gli altri giocatori tirano cercando di prendere le monete rimaste. Il gioco può continuare fino a quando rimangono in gara tre ragazzi. Se sono di meno, anche i soldi diminuiscono e il gioco perde la sua attrattiva.

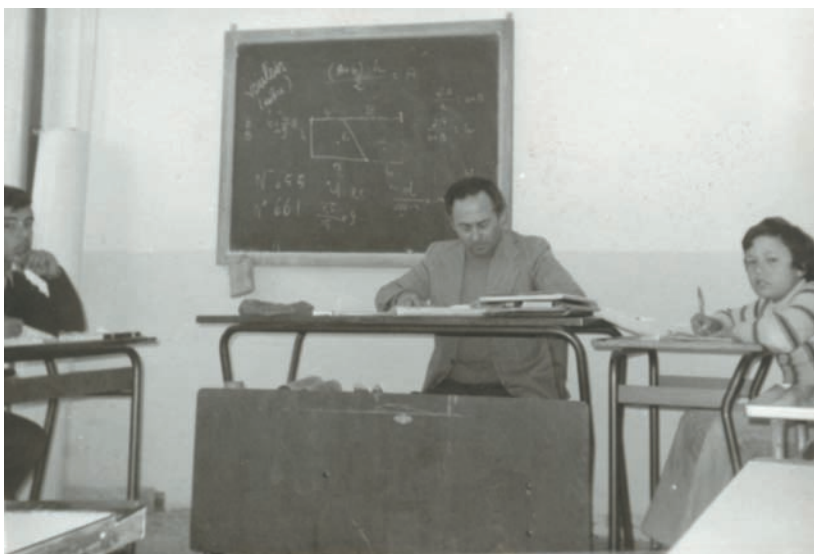
Lodedo Luciano

## Gatto trova gatto

È un gioco molto divertente. Per giocare ci vogliono quattro biglietti. In ogni biglietto si scrive uno di questi quattro nomi: Bastone, Imperatore, Gatto, Trovagatto. I biglietti si buttano in aria e quattro ragazzi prendono ognuno un biglietto. Quello che ha pescato il Trovagatto deve trovare (tra i due compagni, eccetto l'Imperatore) quello che ha il biglietto con su scritto Gatto. Se sbaglia, l'Imperatore dà ordine al gatto, oppure al Bastone, di dare delle punizioni al Trovagatto. Le punizioni le sceglie l'Imperatore. Se il Trovagatto indovina chi è il gatto, il Gatto viene punito così come ordina l'Imperatore. Le punizioni vengono eseguite dal Bastone.

Il gioco può continuare così fino a quando i ragazzi sono stanchi.

Nigro Angelo



## Uno, due, tre stella!!!

Questo gioco è molto bello. D'estate io lo pratico con i miei compagni vicino casa mia. Il gioco consiste in questo.

I ragazzi che giocano fanno al tocco: colui che avrà un numero stabilito in precedenza, sarà il "pescatore", gli altri saranno "marinai in attesa". Questo pescatore si metterà a contare faccia al muro come nel gioco al rimpiazzino. Le parole che deve dire sono queste: uno, due, tre, stella!

Dopo aver pronunciato queste parole, il pescatore si volta e vede se uno dei marinai in attesa si è mosso. Se vede che uno di questi fa una mossa anche minima, gli ordina di ritornare al punto di partenza. I marinai in attesa si disporranno su una linea di un marciapiede e al via inizieranno a muoversi, prima che il pescatore finisca di contare. Il marinaio che arriverà senza farsi accorgere al muro del pescatore, prenderà il suo posto, e il gioco ricomincerà.

Il gioco può continuare all'infinito, oppure se i giocatori vogliono, dopo essere stati pescatori una volta ciascuno, smettono.

Pascariello Pietro

## Sopra il rosso non si va

È un gioco che io praticavo quando ero più piccolo. Ad esso partecipavano più elementi, fra i quali si deve nominare il cacciatore. Il cacciatore deve correre dietro ai ragazzi e acchiapparli. Quando ne acchiappa uno, questi diventa cacciatore. Questo gioco noi lo praticiamo sulla piazza del monumento ai caduti, dove vi sono piastrelle verdi e rosse. Su queste ultime non si deve mettere piede. È un gioco che ha fatto la sua prima comparsa quattro o cinque anni orsono. Il gioco, se va bene e non ci sono liti, continua fin quando ci stanchiamo. Molte volte i ragazzi, per non farsi prendere dal cacciatore, passano sul monumento e calpestano le aiuole. Le persone molte volte ci sgridano, ma noi non gli diamo retta e continuiamo a giocare.

D'Urso Antonio

## La Regina

Questo gioco è stato introdotto in San Michele cinque o sei anni fa. Si svolge così. Sei o sette ragazzi fanno al tocco: il sorteggiato diventa "regina". Costui si mette vicino al muro e comanda agli altri ragazzi che stanno in riga di fare un passo di leone oppure di gallina, di formica, di elefante, di tigre e di altri animali. Chi arriva prima vicino al muro camminando al passo dell'animale voluto dalla regina, vince e prende il posto della regina.

Nigro Angelo

## Battipalla

Il gioco "Battipalla" si pratica specialmente l'estate. Vi partecipano due ragazzi e consiste in questo: occorre una palla da gettare su una parete o un muro per riprenderla dopo che è rimbalzata. Ad ogni lancio, si pronuncia una parola. Le parole sono queste: 1) Muovermi; 2) Senza muovermi; 3) Senza ridere; 4) Ad un piede; 5) Ad una mano; 6) Mani a battere; 7) Lo zig-zigolo; 8) Il violino; 9) Un bacino; 10) Cuoricino. Ognuna di queste parole deve essere accompagnata da un gesto che mima il significato della frase. Per esempio, alla prima parola (muovermi), il giocatore deve battere la palla contro la parete o il muro e, se vuole, può muoversi per riprenderla. Alla seconda parola non si deve muovere; in caso contrario, sbaglia e tocca all'altro compagno lanciare la palla. Alla frase "senza ridere", il ragazzo che non sta battendo e che assiste soltanto in quanto prima ha sbagliato, deve cercare di far ridere il compagno che batte la palla. Se ci riesce, avendolo fatto sbagliare, lo sostituisce.

Alla quarta parola, il giocatore deve tirare la palla contro la parete e deve prenderla sostenendosi su un piede. Dopo questa, si pronuncia la frase più difficile, cioè "ad una mano". A questo punto il giocatore deve afferrare la palla con una mano senza toccarsi il petto, e poi tirarla con un piede al volo senza che l'avversario la prenda. A "mani a battere", prima di prendere la palla si battono le mani. Poi, alla frase "zig-zigolo" (la seconda frase più difficile) deve mettere le mani dietro la schiena, tirare la palla sulla parete e prenderla muovendo solo le gambe. Alla

frase "Violino" bisogna far ruotare le mani una attorno all'altra e prendere la palla, questa volta lanciata dall'avversario. A "un bacino", si deve mettere una mano vicino alla bocca e con l'altra prendere la palla.

A "cuoricino", si deve mettere una mano vicino al cuore e con l'altra afferrare la palla.

Il gioco finisce quando i ragazzi hanno finito le frasi. Infatti ad ogni frase corrisponde un piccolo gioco.

*Pascariello Pietro*



## Palla prigioniera

Il gioco consiste in questo. Supponiamo di avere due squadre denominate "Rossi" e "Blu". La sorte ha accordato il pallone ai Rossi. Il capo dei Rossi fa il primo lancio e lancia il pallone in modo tale che i Blu possano difficilmente afferrarlo; ad esempio, lo lancia molto forte, oppure a sinistra mentre fa finta di mirare a destra, oppure lo lancia ai giocatori maldestri ovvero in un angolo del campo mal difeso. Se un Blu riesce a prendere la palla (con entrambe le mani) al volo, il Rosso che ha tirato viene fatto "prigioniero" e deve passare nel campo avversario. Se la palla non viene presa, chi ha tirato rimane nel proprio. I Blu devono lanciare ai Rossi e così via. Ogni prigioniero tenta in seguito di "liberarsi" cercando di afferrare il pallone che i compagni gli lanciano. Naturalmente gli avversari fanno di tutto per impedirglielo e per afferrare essi stessi la palla allo scopo di fare altri prigionieri. Le regole sono queste: la partita è vinta quando tutti i giocatori di una squadra sono fatti prigionieri nel campo avversario. Il pallone appartiene a chi lo afferra con le mani. Se il pallone esce dall'area di gioco, è recuperato da un giocatore della squadra a cui era destinato: questo giocatore lancerà il pallone entro il limite del campo dal lato da cui era uscito. Gli è permesso di passare il pallone a un compagno di squadra in posizione migliore, ma questi non lo può passare una seconda volta. Quando un giocatore commette un fallo, il pallone è dato ad un avversario che si trovi preferibilmente nello stesso campo del giocatore falloso. Sono considerati falli dribblare, lanciare la palla nel campo neutro e penetrarvi.

*Ciciriello Francesco*

## Palla avvelenata

Il gioco consiste in questo. Due ragazzi, dopo aver fatto al tocco, si scelgono i compagni della propria squadra. Per distinguere una squadra dall'altra, basta che i compagni di una delle due si leghino un fazzoletto alla mano. I giocatori si dispongono in circolo alla rinfusa nel mezzo del terreno di gioco. Uno di essi, designato da una conta, si mette al centro e da lì lancia la palla in aria, abbastanza in alto, mentre tutti gli altri giocatori fuggono. Nel momento in cui riprende la palla grida "alt" e tutti devono fermarsi e rimanere immobili, affinché egli tenti di colpire un giocatore della squadra avversaria. Se si trova in una posizione poco favorevole, può passare la palla a un suo compagno di

squadra, che a sua volta può passarla ad un altro. Durante questi scambi, ciascuno deve restare al suo posto, ma, se la palla cade a terra, i giocatori della squadra avversaria possono muoversi finché la palla non si sia di nuovo presa in mano; essi possono anche intercettare la palla alla loro portata. Quando un giocatore è toccato, fa guadagnare un punto alla squadra avversaria, ma non è eliminato. Le regole sono le seguenti: è possibile muoversi dal momento in cui la palla è stata lanciata su un avversario, sia stato colpito o no. Una squadra guadagna un punto quando un giocatore della squadra avversaria è stato toccato ed esce dal terreno di gioco o si muove dopo che sia stato gridato l'alt. E vince la squadra che per prima ha totalizzato 20 punti.

*Ciciriello Francesco*

## Agli angoli

A questo gioco possono partecipare più di cinque ragazzi. Consiste in questo. Si sceglie un posto dove ci sono quattro angoli, generalmente un quadrivio. Ad ogni angolo si mette un ragazzo. Il quinto rimane al centro del quadrivio e aspetta il momento in cui due dei quattro ragazzi lasciano i propri angoli per scambiarsi il posto. Se il quinto ragazzo riesce ad occupare prima l'angolo verso cui sta dirigendosi correndo, il compagno, vince e ha diritto a sostituirlo. Il ragazzo sostituito si mette al centro del quadrivio e aspetta di riprendere il posto togliendolo ad uno dei quattro compagni.

*Ligorio Giuseppe*

## Partenza, arrivo

È un gioco al quale partecipano 9 ragazzi. Il gioco consiste in questo. 4 ragazzi devono procurarsi dei foglietti di carta con una penna. Un altro fa il giudice per correggere quando si sbaglia. I ragazzi scelgono la zona nella quale nascondere 20 biglietti. Su questi biglietti è scritto dove è nascosto l'altro biglietto. Per esempio, su un biglietto può star scritto: l'altro biglietto sta nascosto vicino al muretto, trovalo e saprai dov'è nascosto l'altro biglietto. Finito di nascondere i biglietti, il giudice chiama i ragazzi restanti, cioè 4. Questi scelgono la zona dove gli altri ragazzi hanno nascosto i biglietti. Il giudice, pronto a dare la partenza, dà il via. Durante il gioco i ragazzi faticano a trovare i biglietti nascosti, perché sono nascosti molto bene e non si trovano facilmente. Dopo 15 minuti, ecco arrivare i primi concorrenti, i quali hanno trovato i biglietti. Colui che ha trovato i venti biglietti viene proclamato vincitore dal giudice.

*Pugliese Pietro*

## Palla a pozzetta

Fra tutti i giochi che io conosco, solo alcuni mi piacciono. Quello da me preferito è chiamato "palla a pozzetta". È divertente. Per praticarlo occorre una palla di piombo, la quale sarà lanciata in una delle cinque buche scavate con la zappa. Le cinque buche saranno disposte così: due staranno sopra ai lati della buca centrale, mentre le altre due agli altri lati inferiori. Una buca ha il numero dieci, un'altra il numero tre, l'altra sette e l'altra nove. La buca rimanente conterrà i soldi. Le persone che giocano devono tirare una dopo l'altra la palla di piombo nelle buche. Colui che ha tirato la palla nella buca più grande (n° 10), si prende tutti i soldi.

È un gioco caratteristico di Latiano che io ho imparato durante una domenica delle Palme quando siamo andati da mia cugina.

*Pascariello Pietro*