

## **O ponti**

È un giuoco prettamente maschile. Veniva fatto da ragazzi di età compresa tra i nove ed i tredici anni.

Il numero dei partecipanti variava di volta in volta. Il giuoco si svolgeva così:

Uno dei partecipanti faceva da "mastro o capo-giuoco" e si sedeva. Gli altri dopo la conta si dividevano in "cavalli" e "cavalieri". Il primo, dei cavalli, poggiava la testa sulle ginocchia del capo-giuoco, il secondo sul dorso del primo e così, di seguito, fino a fare un ponte umano.

Quindi i cavalieri, che dovevano andare sopra, saltavano e si disponevano: il primo, più agile, addosso al primo cavallo, il secondo dietro a lui con un altro salto e, così, il terzo ed il quarto e via di seguito.

Il mastro doveva accertarsi che i cavalieri saltando non toccassero terra con la punta del piede, altrimenti commettevano "fallo" ed i cavalieri, come "pena", si mutavano in cavalli.

Quando cavalli e cavalieri erano al loro posto, stavano fermi, senza muoversi, fino a quando il maestro diceva di "disfare" il ponte e si ricominciava e così di seguito.

tutte le pietre da terra, senza far cadere né la pietra che precedentemente era stata lanciata in aria né quelle che aveva già prelevato da terra.

## **A pitrudda**

È un giuoco, anche questo maschile, i cui partecipanti potevano essere due, quattro o, al massimo, sei ragazzi, di età compresa tra i dieci e i quattordici anni.

Il giuoco procedeva così: si posavano le monete, tutte dello stesso valore, una per ogni partecipante, una sopra l'altra e dalla parte dello stesso verso, in terra. Quindi uno dei ragazzi, cui nel fare la conta sia toccato, si inginocchiava e vi lasciava cadere sopra, dall'altezza del suo petto o anche più vicino, un sassolino.

Se, nel colpire, egli faceva buon giuoco, vinceva le monete capovolte, se no, lasciava la mano al compagno e così di seguito.

## **E quattru cantuneri**

Questo giuoco veniva fatto sia dalle bambine che dai ragazzi, in numero di cinque e di età compresa tra gli otto e i tredici anni.

Preferibilmente si praticava all'aria aperta, in estate, in questo modo: I partecipanti si contano e chi restava per ultimo, si piantava in mezzo, gli altri quattro si mettevano ciascuno ad uno spigolo di muro e di corsa si cambiavano l'un l'altro il posto. Chi stava nel mezzo correva ad occupare uno dei quattro angoli rimasti, momentaneamente, liberi. Se quello vi riusciva, l'altro, rimasto privo del posto, andava, a sua volta, nel mezzo e, così, il giuoco proseguiva.

## **A petra piglia**

I ragazzi, di numero variabile e seduti per terra, mettevano sul suolo delle piccole pietre (mai meno di 10), quindi se ne buttava una in aria e, nello stesso tempo e con la stessa mano, si prelevava una pietra da quelle depositate in terra, quindi si recuperava, come un giocoliere, la pietra che intanto ricadeva. E così di seguito, fin quando il giocatore non riusciva a prendere tutte le pietre da terra, in uno o più lanci. Vinceva chi riusciva a recuperare tutte le pietre da terra, senza far cadere né la pietra che precedentemente era stata lanciata in aria né quelle che aveva già prelevato da terra.

## **A tavula longa**

Veniva svolto da un gruppo di ragazzi (non meno di dieci). Si mettevano abbassati, un ragazzo dietro l'altro ed un pò distanti l'un l'altro. Il decimo ragazzo doveva saltare , uno per volta, al di sopra di quelli che stavano chinati. Se, durante il salto, uno dei ragazzi chinati veniva toccato, allora quello che, saltando, l'aveva toccato prendeva il suo posto e pagava anche una penitenza. Vinceva chi riusciva a saltare tutti i ragazzi che stavano chinati. E così, di seguito, veniva a giocare chi aveva saltato senza penitenza e l'ultimo della fila.