

Il gioco nel Salento tra lingua e tradizione

ALESSIO STEFÀNO
UNIVERSITÀ DEL SALENTO



Introduzione

«Attenzione rallentare. In questo paese i bambini giocano ancora per la strada». Così recita un cartello che mi è capitato di osservare in un piccolo centro del Capo di Leuca. Un avviso tanto semplice quanto eloquente, che richiama un'immagine ormai rara: quella dell'infanzia vissuta negli spazi collettivi, tra le pietre e la polvere, lontano dagli schermi che, negli ultimi decenni, si sono moltiplicati nelle nostre abitazioni. Oggi, lo sviluppo urbano, l'aumento del traffico veicolare, le trasformazioni imposte dalla società dei consumi e dai nuovi media, rendono sempre più difficile incontrare bambini che giocano per strada. E anche quando ciò accade, i giochi non sono più quelli di un tempo.

Le generazioni attuali, in effetti, conoscono poco o nulla di attività ludiche come la campana, il nascondino o la trottola; giochi che io stesso, appena un trentennio fa, praticavo per le vie del mio paese. Ancor più distante appare la memoria di quei giochi che potremmo definire strumentali, che prevedevano l'uso di oggetti specifici, spesso costruiti artigianalmente o ricavati da materiali di fortuna.

Oggi, la pervasività delle tecnologie digitali rende disponibili, a portata di mano (o meglio, di *smartphone*), una molteplicità di giochi virtuali – i cosiddetti videogame – che hanno interrotto il filo diretto con un patrimonio tramandato oralmente e gestualmente per secoli¹.

In questo scenario, la ricerca etnologica si trova a confrontarsi con una crescente labilità delle fonti e delle testimonianze relative a pratiche ludiche di forte valenza sociale, educativa e simbolica.

Il presente contributo intende soffermarsi su alcune forme di gioco tradizionale nel Salento, esplorandole lungo due binari metodologici, che

¹ Non possiamo che essere d'accordo con Tullio De Mauro, quando afferma che «il progressivo inabissarsi dei giochi infantili» è dovuto, sostanzialmente, alla struttura e alle dinamiche delle aree urbane, che hanno privato le generazioni più recenti «della possibilità e degli insegnamenti della grande scuola informale che fu giocare per strada e, per i più dabbene, nei parchi» cfr. De Mauro (2008), p. 6.

spesso si intersecano: quello della dialettologia e quello dell'antropologia culturale.

Inoltre, si vedrà come l'ambito della ricerca umanistica possa beneficiare dell'impiego di tecnologie informatiche di recente sviluppo e applicazione, in particolare dei Sistemi Informativi Geografici (GIS), capaci di aprire nuove prospettive di analisi e restituzione cartografica dei dati.

1. Una panoramica sullo stato della ricerca

Rispetto ad altri aspetti di quella che comunemente definiamo “cultura popolare salentina” – ma che sarebbe più opportuno indicare come cultura tradizionale del Salento – il tema del gioco risulta, tutto sommato, ancora poco indagato. Le ricerche condotte in questo campo sono infatti relativamente recenti, fatta eccezione per alcuni tentativi risalenti alla fine del XIX secolo, che si possono considerare a tutti gli effetti pionieristici.

Tra questi, merita senz'altro menzione l'opera del noto erudito salentino Luigi Giuseppe De Simone, il quale, nella sua trattazione postuma intitolata *La vita della Terra d'Otranto*, dedica un breve capitolo ai giochi di tradizione. Egli riporta quanto segue:

Tra i giuochi del nostro popolo meritano ricordanza:

Lu teccu (micatio), specie di gioco della morra che la favola dice inventato da Enea [...].

La fungeddha, le noe Fungeddhe, la Livoria (a Taranto): giuochi di bocce.

La penduricula (altalena), l'oscillatio de' romani e greci [...].

La Jùndula (fionda), giuoco antichissimo ed esercizio guerresco in tempi remotissimi [...]

[...]

La pezza de casu. Greci e romani giuocavano al disco e discoboli ne chiamavano i giocatori [...]. I nostri villani al disco metallico hanno sostituito un disco di pietra, una palla di ferro, e più di frequente una forma di cacio [...].

Il cuntrice, pallice, rùnciulo è l'aruncolus o talus dei latini, l'ἀσπράγαλος de' Greci, l'aliosso degl'Italiani (De Simone 2006, pp. 53-54).

Si noti, anzitutto, come lo studioso elenchi dei giochi che ritiene «meritevoli di essere ricordati», privilegiando quelli per i quali è possibile rintracciare un immediato parallelo con il mondo greco-romano. L'opera di De Simone, pertanto, non intende restituire la complessità della cultura locale – come accade invece nella moderna ricerca etno-antropologica – ma mira a

rimarcare, attraverso testimonianze materiali e immateriali, le origini e l'identità storica del popolo salentino.

Più interessanti risultano, invece, alcune attività ludiche che egli descrive nella seconda parte della trattazione, praticate dai giovani contadini in occasione di feste e fiere in alcuni centri (San Pietro in Lama, Alezio, Arnesano, Lecce, e altri). Si tratta di giochi a forte componente competitiva, spesso basati sull'abilità e sulla forza, e pertanto dotati di una significativa valenza sociale. Non mancano, tuttavia, risvolti violenti, come nel caso di giochi che prevedevano il coinvolgimento di animali:

A Corigliano costumano fare una buca, in luogo aperto; ed interrarvi un galletto lasciandone allo scoperto soltanto il capo. Allora i giuocatori, da determinata distanza, ed uno alla volta tirangli, con l'arco, a palla di creta. Chi lo uccide, lo guadagna (De Simone 2006, p. 54).

L'interesse di De Simone per le pratiche ludiche si colloca all'interno della temperie culturale del XIX secolo, quando il gioco cominciò ad attirare l'attenzione degli studiosi di tradizioni popolari – come Giuseppe Pitre – e, successivamente, degli antropologi. Questi ultimi li riconobbero come «elementi costitutivi delle tradizioni culturali, come simboli e strumenti dei riti di passaggio dall'infanzia all'adolescenza e poi alla prima gioventù, grazie alle loro funzioni di sperimentazione della destrezza e dell'abilità, di educazione alla competizione e al rispetto delle regole, di mimesi del mondo adulto, in definitiva di passaggio dalla vita in famiglia alla vita nella società»².

Per quanto riguarda il Salento, dopo una lunga fase in cui il tema è rimasto appannaggio di studiosi locali (che la brevità di questa trattazione non consente di approfondire), nei primi anni Duemila si assiste finalmente alla prima ricerca sistematica sui giochi tradizionali in Salento, condotta da Annarita Miglietta. Con grande sensibilità e lucidità, la studiosa osserva come, nell'ultimo mezzo secolo, le funzioni socializzanti del gioco siano state progressivamente assorbite da altri strumenti, quali la televisione, i giochi elettronici e le nuove forme di comunicazione digitale (Miglietta 2008, p. 12).

Nel suo volume, la studiosa offre «un'attenta ricognizione dialettologica della nomenclatura dei giochi infantili», estendendo l'indagine – pur concentrata sull'area salentina – alle altre regioni meridionali, fino a toccare, in modo sistematico, anche le aree centrali e settentrionali italiane, e, ove necessario, quelle di lingua non italiana (De Mauro 2008, p. 5).

² Cfr. Miglietta (2008), p. 12, cui si rimanda per l'ulteriore bibliografia e approfondimenti in merito. Si veda anche Schultz, Lavenda (2015), pp. 133-136.

Lo studio si configura come un'analisi sinergica condotta su due versanti: quello etnografico e quello linguistico. L'approccio interdisciplinare si rivela particolarmente efficace nel chiarire la scelta motivata di un termine per la denominazione di un gioco, scavando nel profondo della cultura materiale tradizionale, «miniera inesauribile per la storia linguistica di un punto e della sua evoluzione» (Miglietta 2008, p. 15).

Il saggio è frutto di una capillare attività di ricerca sul campo e di un approfondito sondaggio nella letteratura dialettologica (tra cui il Rohlf³), che hanno permesso alla studiosa di ricostruire un quadro coerente ed esaustivo dei giochi strumentali nel Salento⁴.

Miglietta spiega come, nel suo lavoro, abbia «voluto raccogliere e presentare le testimonianze attuali della persistenza residua di giochi fanciulleschi molto antichi, tradizionali nell'area linguistica salentina» (Miglietta 2008, p. 13). Si sofferma, in particolare, su nove giochi: la lippa, la trottola, i sassolini, gli aliossi, la campana, la raganella, il cerchio di bicicletta, le stacce, il gioco dei tappi. Per ciascuno di essi, offre una presentazione accurata, illustrando e discutendo i dati raccolti, corredati da considerazioni di natura geolinguistica⁵.

2. Vent'anni dopo: un primo *Atlante etno-linguistico dei giochi dei giochi tradizionali nel Salento*

I luoghi presso i quali Annarita Miglietta ha condotto le sue inchieste, procedendo da Nord a Sud, sono: Cisternino, San Vito dei Normanni, Mesagne, Tutturano, in provincia di Brindisi; Sava (provincia di Taranto); Campi Salentina, Lecce, San Pietro in Lama, Lequile, San Cesario, Copertino, San Donato, Galatina, Sogliano Cavour, Aradeo, Collepasso, Matino, Miggiano, Ugento, Vignacastri (frazione di Santa Cesarea), Morciano, in provincia di Lecce (Miglietta 2008, pp. 14-15). Oggi, attraverso i moderni strumenti offerti dalla tecnologia informatica, siamo in grado di dare, per così dire, una consistenza "fisica" a questi dati e di elaborarli in maniera complessa, costruendo un primo vero e proprio *Atlante etno-linguistico dei giochi tradizionali nel Salento*.

Ciò è possibile grazie alle potenzialità tecnologiche offerte dai cosiddetti GIS, ossia i Sistemi Informativi Territoriali. Si tratta di programmi (*software*)

³ Il riferimento è qui al noto *Vocabolario dei dialetti salentini (Terra d'Otranto)*, 3 vv. (Rohlf 2008).

⁴ Per le fonti utilizzate si rimanda al capitolo introduttivo del volume Miglietta (2008), pp. 11-15.

⁵ Il volume consta di nove capitoli dedicati a ciascun gioco, secondo il seguente schema: come si giocava in Salento, denominazioni, in giro per l'Italia.

all'avanguardia, in grado di sfruttare una serie di sofisticate tecnologie per integrare dati spaziali e informazioni di carattere non spaziale⁶.

A partire dal loro sviluppo, i GIS hanno trovato applicazione in numerosi ambiti disciplinari: dalla progettazione urbanistica e territoriale, all'ecologia, alle scienze geologiche, alla gestione e tutela del patrimonio culturale e paesaggistico (Stefanini 2006, pp. 67-68). Tra le discipline umanistiche il primato nell'impiego dei GIS spetta senz'altro all'archeologia. Più recente è l'applicazione di questi sistemi in ambito storico e demo-etno-antropologico, diffusa soprattutto negli Stati Uniti e in Canada⁷, che ancora fatica a trovare l'attenzione che meriterebbe nella nostra Penisola. Pochissime sono state, invece, le applicazioni dei sistemi GIS in ambito linguistico e dialettologico⁸.

Tra queste ultime spicca il Sistema Informativo Geografico che raccoglie e rende interrogabili, elaborabili e geograficamente rappresentabili i consistenti dati del progetto NADIR-Salento⁹

Il "cuore" di ogni sistema informativo è costituito da un database, ossia da un mezzo di raccolta, catalogazione e gestione di dati, che vengono organizzati in modo tale da essere interrogati, in maniera efficiente e funzionale, attraverso un elaboratore. Ciascun dato può essere associato a informazioni di tipo geografico, che si traducono in precise coordinate spaziali. I dati raccolti e opportunamente classificati all'interno del database vengono così ad essere dotati di una consistenza per così dire "fisica" e possono materializzarsi nello spazio geografico attraverso primitive geometriche (punti, linee poligoni), visualizzabili su una o più mappe di base preimpostate dall'utente.

Nel caso dei nove giochi strumentali del Salento documentati da Miglietta, a ciascun punto sulla mappa – corrispondente a un centro di raccolta dei dati linguistici ed etnografici – è stata associata una riga di tabella che sintetizza variabili significative per la ricerca demo-etno-antropologica e linguistica: nome dialettale del gioco, corrispondente italiano, breve descrizione, dati sugli informatori, immagini e contenuti multimediali (Fig. 1).

⁶ Tra la bibliografia più recente, segnaliamo qui Duckham-Worboys (2023).

⁷ Anemone-Conroy (2018) e Bonnell-Fortin (2014).

⁸ Un primato, in tal senso, spetta alla Thailandia, dove è stata costruita una innovativa mappa delle lingue locali attraverso l'utilizzo del GIS, anche mediante il ricorso a complesse analisi territoriali. Cfr. Teerarojanarat-Tingsabadh (2011a e 2011b). Per la redazione degli atlanti linguistici nel nostro Paese, alcuni dei quali pure sviluppati in contesti metodologici innovativi, si è fatto ricorso a sistemi di volta in volta differenti per la catalogazione e la rappresentazione cartografica dei dati. Per una sintesi in merito cfr. Canobbio (2002), pp. 909-923.

⁹ Cfr. Stefàno (2025), cui si rimanda per la consistente bibliografia sul NADIR. Si riporta qui il link del sito internet del progetto di digitalizzazione dei dati (eNADIR-Salento): <https://sites.google.com/view/enadir-salento/home-page>

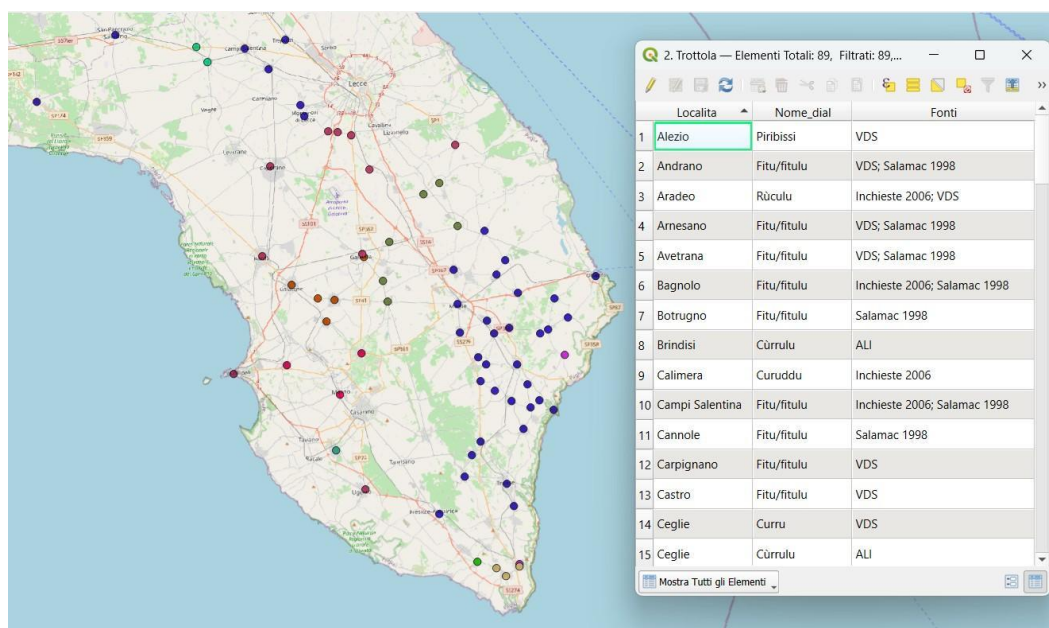


Fig. 1

Atlante etno-linguistico dei giochi tradizionali salentini. Il gioco della trottola (elab. QGIS)

3. Mappe di densità per i giochi del Salento e nuove prospettive di ricerca

Il GIS si configura come uno strumento di ricerca estremamente potente ed efficace, in grado di restituire informazioni immediatamente fruibili, elaborabili e confrontabili su scala locale e globale, e di metterle in relazione con altri dati pertinenti a fenomeni linguistici e culturali.

I dati raccolti all'interno di un sistema del genere possono essere sottoposti a complesse operazioni logico-matematiche, incrociando più variabili, con l'obiettivo di generare nuove informazioni. Tra queste, ad esempio, la diffusione territoriale di un determinato fenomeno¹⁰.

Uno degli strumenti più efficaci all'interno dei Sistemi Informativi Geografici, particolarmente utile per visualizzare la distribuzione spaziale di fenomeni puntuali, è rappresentato dalle mappe di densità kernel (*Kernel Density Estimation*). Si tratta di rappresentazioni della distribuzione dei dati in uno spazio geografico, ottenute mediante una funzione matematica che calcola la densità attorno a ciascun punto, tenendo conto della distanza e dell'intensità. Il risultato è una mappa che evidenzia aree più o meno dense (*hotspot*), indicanti concentrazioni significative.

¹⁰ Sulle moderne potenzialità dei sistemi GIS e i loro campi di applicazione si rimanda ancora a Duckham-Worboys (2023).

Nel nostro caso, la creazione di mappe di densità ha consentito di analizzare la diffusione geografica delle diverse denominazioni dei giochi strumentali tradizionali nel Salento, mettendola in relazione con ulteriori dati di natura linguistica e culturale. Questo ha permesso di ampliare il campo d'indagine oltre la sfera ludica, includendo anche aspetti legati alle tradizioni religiose.

Un esempio emblematico è rappresentato dal termine dialettale *rùculu*. Secondo l'indagine condotta da Annarita Miglietta, in alcuni paesi del Nord Salento (Oria, Francavilla) e, soprattutto, in diverse località del Salento ionico centro-meridionale (Galatina, Galatone, Aradeo, Secli), *rùculu* indica la trottola. In altre aree – come la piana leccese, il versante adriatico e il Capo di Leuca – lo stesso termine designa invece la cavalletta (Trepuzzi, Lecce, Veglie, Vernole, Spongano, Andrano, Ruffano, Specchia, Alessano, Montesano, Salve, Gagliano) (cfr. Miglietta 2008, pp. 34-41).

Come osserva la stessa Miglietta, «le due aree di *rùculu* 'trottola' e di *rùculu* 'cavalletta' si intersecano ma non si sovrappongono mai» (fig. 2). Tale fenomeno potrebbe rappresentare una strategia di prevenzione della collisione semantica, oppure essere il risultato della reattività del sistema linguistico di fronte ad una possibile ambiguità (ivi, p. 41).

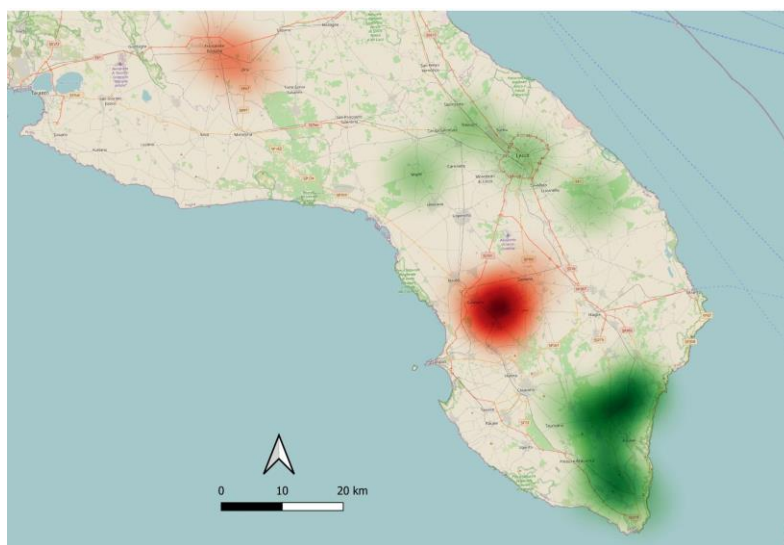


Fig. 2

Atlante etno-linguistico dei giochi tradizionali salentini (basato su Miglietta 2008).
Mappe di densità elaborate in QGIS. In rosso *rùculu* 'trottola', in verde *rùculu* cavalletta.

Molto meno diffuso sembra essere, invece, l'uso di *tròzzula* per indicare la trottola, attestato solo a Mesagne, Cerfignano e Gagliano. Più frequentemente, nel Salento, *tròzzula* designa invece uno strumento noto come raganella, un tempo utilizzato come gioco infantile. Questo strumento

è costituito da un pezzo di legno munito di una linguetta elastica e girevole, fissata a un manico che termina con una ruota dentata. Quando la ruota gira, la linguetta salta sui denti producendo un suono gracchiante, simile al verso della rana (ivi, p. 77). È interessante notare come, in alcune località dell'estremo Capo salentino, la raganella fosse impiegata anche nei riti della Settimana Santa¹¹.

Nell'hinterland di Gallipoli e nell'area di Taranto, tuttavia, *tròzzula* indica un altro strumento, utilizzato esclusivamente nelle funzioni paraliturgiche del Venerdì Santo: la *tròccola*. Essa è costituita da una tavoletta di legno con manico, sulla quale sono fissati chiodi e maniglie che, scuotendosi e colpendo i chiodi, producono un crepitio secco e ritmato. Da un punto di vista simbolico, questo suono rappresenterebbe il rumore del martello che trafisse Cristo sulla croce.

Osservando le mappe di concentrazione prodotte col GIS è stato possibile notare come anche le aree di *tròzzula* 'raganella' e di *tròzzula* 'tròccola' non si sovrappongono mai.

Questo breve esempio è sufficiente a dimostrare come uno strumento come il GIS possieda enormi potenzialità, utili a indagare aspetti della cultura tradizionale che, a prima vista, sembrerebbero non essere tra loro correlati.

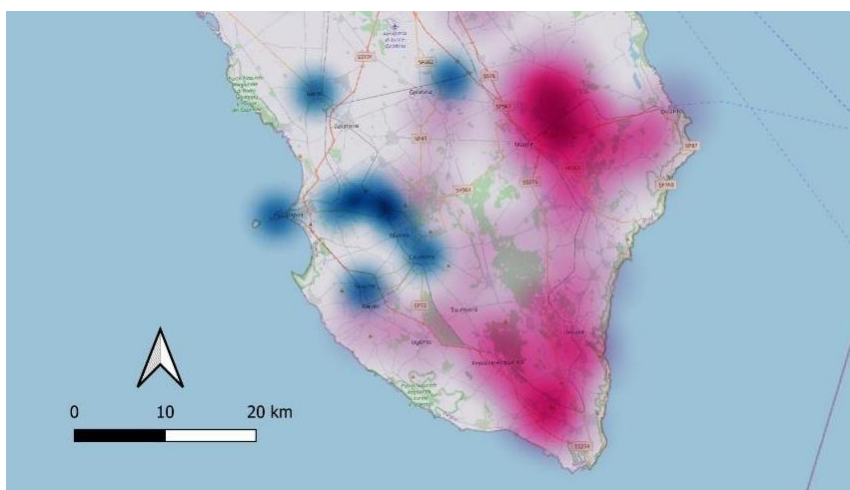


Fig. 3

Atlante etno-linguistico dei giochi tradizionali salentini (basato su Miglietta 2008).
Mappe di densità elaborate in QGIS. In rosa *tròzzula* 'raganella', in blu *tròzzula* 'tròccola'.

¹¹ Lo strumento simboleggerebbe il chiacchiericcio della gente e/o gli insulti verso Cristo lungo la via del Calvario e durante la crocifissione. Cfr. Miglietta (2008), p. 77.

Bibliografia

Anemone, L. R., Conroy, G. C. (2018). *New Geospatial Approaches to the Anthropological Sciences*. Albuquerque: University of New Mexico Press.

Bonnell, J., Fortin, R. (2004). *Historical GIS research in Canada*. Calgary: University of Calgary Press.

Canobbio, S. (2002). L'Atlante linguistico come strumento di ricerca? A proposito di alcune esperienze italiane. *Revue belge de Philologie et d'Histoire*, 80 (3), pp. 905-929.

Connolly, J., Lake, M. (2006). *Geographical Information Systems in Archaeology*. Cambridge: CUP.

De Mauro, T. (2008). Prefazione. Miglietta, A. *Così giocavano. Giochi fanciulleschi in Salento e oltre*. San Cesario di Lecce: Manni, pp. 5-7.

De Simone L. G. (2006). *La vita della Terra d'Otranto* (a cura di E. Imbriani). Lecce: Grifo.

Duckam, M., Worboys, M. F. (2023). *GIS: A Computing Perspective*. Boca Raton: CRC.

Miglietta, A. (2008). *Così giocavano. Giochi fanciulleschi in Salento e oltre*. San Cesario di Lecce: Manni.

Schultz, E. A., Lavenda, R. H. (2015). *Antropologia culturale*. Bologna: Zanichelli.

Stefano, A. (2025), E-NADIR: un geo-database per un atlante linguistico modulare del Salento. Miglietta, A. (ed.), *Tra linguistica e antropologia. Per Oronzo Parlangeli (1923-1969) a cent'anni dalla nascita*, Firenze: Cesati, pp. 83-96.

Stefanini, S. (2002). I sistemi informativi geografici (GIS) e le nuove applicazioni dell'informazione georeferenziata. *Argomenti*, 16, pp. 67-98.

Teerarojanarat, S., Tingsabadh K. (2011). A GIS-based approach for Dialect Boundary studies. *Dialectologia*, 6, pp. 55-75.

Sitografia

<https://www.unisalento.it/-/salento-digitale-europeo>
[consultato il 05/10/2025]

<https://sites.google.com/view/enadir-salento/home-pageamento>
[consultato il 05/10/2025]

