

Le Merende di una volta

Quello della merenda è ancora oggi un rito irrinunciabile non solo per i bambini, ma anche per quelli più grandi, perché rappresenta un momento di break della giornata in cui si riprendono le energie dopo un'attività di studio o di lavoro, gustando qualcosa di saporito.

Un tempo le merende erano preparate con ingredienti poveri, ma assolutamente genuini come pane, burro e marmellata o pane, olio e zucchero oppure la classica zuppetta di latte, che si prendeva anche prima di andare a letto e poteva fungere anche da pasto serale.

Con l'avvento del boom economico le merendine "genuine della nonna" lasciano il posto a quelle confezionate, che oggi costituiscono quasi un "cult", perché alcune di queste sono scomparse dal mercato, lasciando ai trentenni o ai quarantenni di oggi un ricordo difficile da dimenticare.

Il capostipite delle merendine confezionate è sicuramente il buondi della Motta, che nacque nel 1953, ma s'impose negli anni sessanta. Chi non ha mai mangiato questa soffice brioche lievitata naturalmente, ricoperta in sommità da granelli di zucchero. Era una merendina che si adattava a essere inzuppata nel latte o nel cappuccino, perché nella versione originale non aveva alcun ripieno, ma negli anni più recenti sono uscite nel mercato con farciture di marmellata, di crema al latte, al cacao e di crema pasticcera.

Negli anni sessanta si sono aggiunte altre specialità come la Fiesta Ferrero, anno 1960, ed è un morbido pan di Spagna ricoperto di cioccolato imbevuto leggermente di liquore curacao aromatizzato con scorze di arancia. Ha fatto epoca anche il Kinder Brioss, il succo di frutta Billy (oggi scomparso) e gli snack Biancori e Ciocori, mentre nel periodo estivo andavano di moda il gelato cucciolone, la coppa del nonno che resiste ancora oggi e quelle gomme da masticare a forma di sigaretta (oggi scomparse). Insomma un bagaglio di ricordi alimentari con cui i quarantenni di oggi sono cresciuti, ma che ancora oggi rivivono negli scaffali dei supermercati per la gioia dei piccoli di oggi.



COMUNE DI FAVIGNANA



Festival

2017

dei giochi antichi di strada

sabato

29

**"Giochi Antichi
di Strada
e Merende
di una volta"**

e domenica

30

Luglio

**Piazza
della Camperia
Favignana**

Associazione Ermes Onlus

Via del Cipresso, 37 - 91100 Trapani

www.turismoaccessibiletrapani.it

e-mail: info@turismoaccessibiletrapani.it



Associazione Ermes onlus



L'associazione Ermes onlus dal 2010 si occupa di promuovere il turismo sociale in provincia di Trapani e nel corso di questi anni ha organizzato con la collaborazione della Provincia Regionale di Trapani e altri enti pubblici locali, diversi eventi e manifestazioni che avessero come unico scopo la promozione del territorio, perché siamo fermamente convinti che non basta avere le bellezze naturali per fare turismo, ma occorre creare, innanzitutto, servizi, ma anche delle occasioni ludiche e culturali per incentivare le persone a venire. Proprio in quest'ottica che l'associazione Ermes onlus ha organizzato, grazie al comune di Favignana e al suo sindaco Giuseppe Pagoto, nonché all'assessore al turismo Giuseppa Monteleone che si sono dimostrati sensibili all'iniziativa, questo festival degli antichi giochi di strada, che erano quelli praticati in spazi aperti che non richiedevano l'uso di strumenti particolarmente costosi, ma erano accessibili a tutti soprattutto in un periodo, come quello del dopoguerra, dove la povertà era dilagante e i bambini non avevano altri mezzi per giocare se non quelli ideati da loro stessi. Ed ecco che nelle strade di una volta compaiono giochi che oggi in tempi di playstation o di telefonini di ultima generazione sono del tutto scomparsi. Parliamo di giochi come la trottola, il tiro alla fune, le freccette, il ferro di cavallo, i birilli e così via. Eccezionalmente tutti questi e tantissimi altri giochi saranno riproposti dall'associazione Ermes onlus in collaborazione con la FIGEST SICILIA, (Federazione Italiana Giochi e Sport Tradizionali) con il suo presidente Giuseppe Messina nella suggestiva cornice di Piazza della Camperia a Favignana in un week end di luglio per la gioia dei tanti turisti in visita in questo periodo nella più grande delle Egadi, ma anche dei più piccoli, che oggi neanche lontanamente immaginano di cosa si tratta giocare con mezzi del tutto insufficienti, ma che la fantasia di una volta era in grado di riempire.

L'associazione Ermes, intende con questa manifestazione di carattere culturale intrattenere il pubblico in vacanza a Favignana con i giochi dell'infanzia più remota in una sorta di "operazione nostalgia" e nello stesso tempo permettere a chi lo volesse di voler giocare in piazza insieme ai loro bambini in un connubio stretto tra i bambini di oggi e gli adulti, che sono i bambini di ieri e che magari si sono trovati a dover praticare uno di questi giochi.

Sempre nell'ambito di quest'operazione "amarcord" abbiamo voluto dare anche uno spazio alle merende di una volta, quando appunto s'interrompevano questi momenti di divertimento, ma anche di studio con cibi ed alimenti sani delle nostre nonne, quando ancora quelle confezionate non esistevano.

I giochi di una volta



GIOCO DELLA CAMPANA: E' un gioco che può avere uno o più partecipanti e si svolge tracciando sul terreno un percorso col gesso o altro materiale, purché sia visibile. Esso è composto da una decina di caselle rettangolari numerate progressivamente che si susseguono regolarmente in fila indiana intervallate da caselle affiancate l'una all'altra. Il percorso si chiude con una grande casella rettangolare o a semicerchio. Il gioco è molto semplice consiste nel lanciare un sasso nella prima casella, che deve atterrare entro questa senza toccare nessuna linea o uscire fuori pena la perdita del turno di gioco. Il giocatore quindi saltella su un solo piede di casella in casella senza toccarla col piede dove il sassolino si trova; in caso contrario si perde il turno di gioco. Il giocatore arrivato nella casella finale si volta e continua il percorso che ha fatto all'andata evitando sempre di toccare col piede le linee. Giunto in corrispondenza della casella dove si trova il sassolino, lo raccoglie senza perdere l'equilibrio. Dopodiché lancia il sassolino sulla casella numero due, ripetendo come prima il percorso. Vince chi per primo contrassegna tutte le caselle, completando di volta in volta il percorso.



GIOCO DELLA TROTTOLA: Oggi è in disuso, ma nel passato era molto praticato e si giocava con delle trottole di legno appositamente costruite, che venivano fatte roteare attraverso una corda attorcigliata per poi essere rilasciata con forza. Una variante consisteva nel farla roteare sul palmo della mano.



MOSCA CIECA: si gioca bendando un giocatore che dovrà muoversi alla cieca per l'appunto in una stanza abbastanza grande dove ci sono altri giocatori, che non dovranno essere toccati dal giocatore bendato, perché altrimenti prenderebbe il suo posto. Una variante prevede che la mosca cieca debba individuare il nome di chi ha preso, affinché la cattura abbia effetto.



SCHIAFFO DEL SOLDATO: E' un gioco e si chiama così perché era molto popolare tra i soldati in camerata che si divertivano a dare uno schiaffo sul palmo della mano di un giocatore bendato o voltato di spalle, che doveva indovinare chi avesse dato lo schiaffo. Se la vittima indovinava, allora concedeva il turno a chi aveva dato il colpo, in caso contrario continuava a "prenderle".



PALLA AVVELENATA: E' un gioco di squadra che consiste di scegliere a sorte un battitore, il quale inizia il gioco lanciando la palla verso un muro, mentre gli altri partecipanti stanno sparsi intorno a Lui. Quando il battitore lancia la palla, pronuncia il nome di un partecipante, che deve cercare di prenderla. Non appena avrà preso la palla, griderà stop e tutti si dovranno fermare nel punto in cui si trovano. Essi dovranno stare immobili come statue. Fatto ciò, chi ha la palla, dovrà fare tre passi e lanciarla cercando di colpire un giocatore. Se vi riuscirà, il giocatore colpito dovrà lasciare il gioco, invece se non ci riesce, perché la statua prende la palla con le mani, eliminerà il battitore. Vince il gioco chi rimane come unico partecipante.



TRE TRE GIU' GIU': E' un gioco che è nato a Roma e ben presto si è diffuso in tutta Italia. Praticamente è un gioco di abilità e resistenza e consiste che i ragazzi di una squadra saltano a turno su quelli dell'altra che si trovano chinati con le schiene e il saltatore dovrà evitare di mettere i piedi a terra, pena la sconfitta della sua squadra, mentre i ragazzi chinati devono stare attenti a non cedere al peso dei saltatori, evitando, di conseguenza, la sconfitta della loro squadra.



IL TELEFONO: E' un gioco semplicissimo e consiste nel collegare due barattoli con un filo di spago fissato con un nodo nei buchi praticati nei barattoli. Ci si poteva così "telefonare" parlando nel barattolo.



NASCONDINO: Chi non ha mai giocato a nascondino da piccolo ed era molto semplice, perché consisteva nel nascondersi, mentre uno contava bendato per non vedere gli altri dove si nascondevano. Appena finita la conta e tolta la benda doveva cercare i compagni nascosti. Se riusciva a stanare i nascondigli, doveva correre al punto di partenze e gridare tana, se non lo faceva l'altro che correva insieme a lui raggiungeva il punto di partenza e gridava "tana libera tutti", e quindi la vittima di turno doveva continuare a contare riprendendo il gioco.



L'ACCHIAPPARELLA: E' un gioco che impegna fisicamente i partecipanti, perché c'è uno che corre e gli altri che devono scappare per non essere presi dall'altro. Se uno viene preso allora prende il posto di chi rincorreva.

GIOCO DELLE FIGURINE: E' un gioco prevalentemente maschile, perché le figurine le avevano i maschi che amavano scambiare i doppioni con i loro coetanei. Per lo più le figurine raffiguravano soprattutto i calciatori beniamini appunto dei ragazzi. Lo scambio poteva avvenire facilmente oppure mettendole su un banco e risultavano scambiate quando chi desiderava averle, doveva conquistarsele soffiando su di esse e se si capovolgevano dall'altro lato, queste risultavano scambiate e acquisite dal vincitore, oppure battendo forte la mano per tre volte al grido di "prova-prova-vera" sulla superficie e se queste si capovolgevano, risultano vinte.

