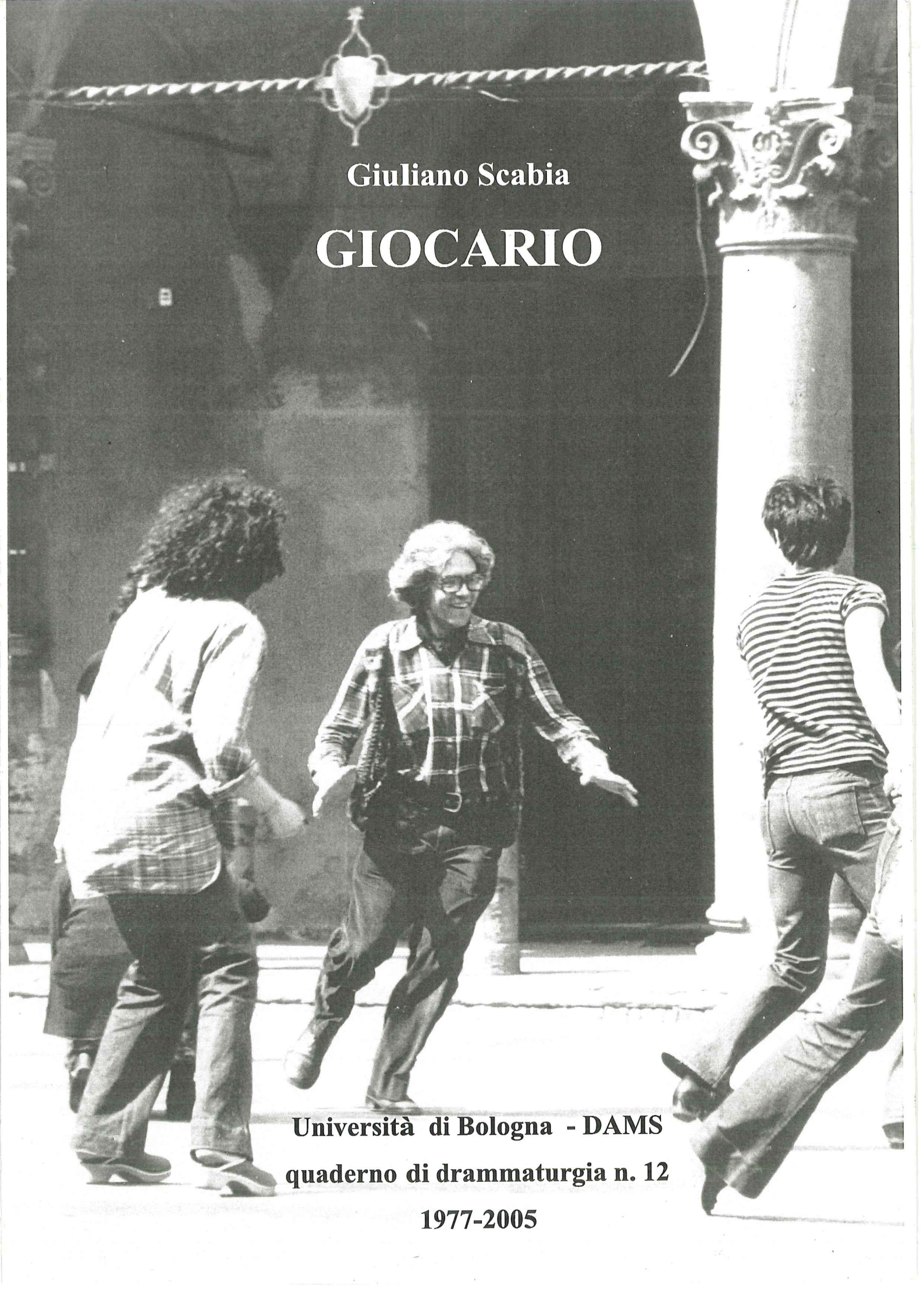


A black and white photograph of three people running in a courtyard. In the center, a man with glasses and a plaid shirt is running towards the camera with a joyful expression. To his left, a woman with curly hair, seen from the back, is running in the same direction. To his right, another person in a striped shirt is running away from the camera. The background features a large classical column on the right and a dark, arched opening in the distance. A decorative metal fixture hangs from the top of the frame.

Giuliano Scabia

GIOCARIO

Università di Bologna - DAMS
quaderno di drammaturgia n. 12

1977-2005

29.VIII.2023

Dell'archivio di Filene
e Listino (con Giulio accanto)

Giuliano Scabia

GIOCARIO

Università di Bologna - DAMS -

quaderno di drammaturgia n. 12

1977-2005

INDICE

Sul Giocario, di Giuliano Scabia

Programma del corso 1976/77

Il Giocario, di Bruno Tognolini

Giocario

SUL GIOCARIO

Durante il corso intitolato Musica di maggio un giorno del 77 ho detto agli studenti: Voglio esaminare con voi i rapporti fra musica e teatro, partendo dai giochi che sappiamo fare. I giochi, in fondo, sono strutture drammatiche, residui di riti, commedie all'improvviso, canovacci, schemi vuoti, progetti di avventure, formulari, incanti, imitazioni. Studiamoli praticandoli. Che giochi ricordate? Che giochi sapete fare? Proviamo a fare i giochi che sappiamo.

Il giocario (le schede che seguono) è ciò che resta di quei giochi praticati dentro l'università e fuori, per le strade e le piazze di Bologna. Con grande gioia, devo dire, e grande precisione. Quanti giochi che non sapeva ognuno ha imparato! E il corpo com'era contento di giocare!

Giocando e studiando i giochi mi sono convinto ancora di più che il teatro o parte dal gioco o non vale la pena di praticarlo. Che l'energia e la gioia suscitate dal gioco attivo è ciò che distingue il vivo dal morto. Che i bambini e i ragazzi hanno ragione quando giocano - sono la vita in pienezza - anche se oggi le città incanaglite dal traffico e dal perbenismo hanno eliminato il gioco dalle strade e piazze, relegandoli in spazi ristretti e recintati. Una volta le piazze e le strade erano nostre - come si può vedere in un famoso quadro di Brueghel, *Giochi di bambini*.

Sono convinto che al gioco si dovrà tornare perché i corpi si ribelleranno - e abatteranno i recinti come è avvenuto per tutti campi di concentramento.

Il giocario è sfociato nel laboratorio delle mongolfiere (si veda il quaderno di drammaturgia intitolato *Le mongolfiere*, n.11). Sono state due esplorazioni sconvolgenti, una del corpo in gioco e del puer, l'altra del correre guardando in cielo. Furono due corse verso un attimo di utopia (l'ho capito dopo) - verso un non luogo in cui, momentaneamente rifugiandovisi, ci si ristora e si riprende animo, anima.

Le schede sono appunti, accenni, spazi bianchi da riempire. Ripercorrendoli oggi mi è venuta voglia di disegnarci, scriverci, aggiungere giochi. Sono tracce di giovani in corsa - vive oggi come ieri.

Giuliano Scabia
Bologna, maggio 2005

1976/77

1. «Musica di Maggio»: i modi del comunicare. Improvvvisazioni e confronti.

Testi:

Marshall McLuhan, *Gli strumenti del comunicare*, Milano, Garzanti, 1974.

Giuliano Scabia, Marco Cavallo. *Un'esperienza di animazione in un ospedale psichiatrico*, Torino, Einaudi, 1976.

Konstantin Stanislavskij, *Il lavoro dell'attore*, Bari, Laterza, 1975.

2. Seminari

a) «Teatro, festa e utopie festive» (Marco De Marinis e Rita Sala).

b) «L'aggregazione di base come forma di comunicazione» (Paola Quarenghi e Fulvio De Nigris).

c) «La comunicazione musicale e il teatro» (esercizi), (Aldo Sisillo e Stefano Barnaba).

d) «L'uso teatrale (corporeo) del cinema», (Alfredo Cavalieri e Andrea Landuzzi).

3. Esami

A tutti coloro che intendono sostenere l'esame — oltre che dei libri già citati — è richiesta la conoscenza di:

Paolo Toschi, *Le origini del teatro italiano*, Torino, Boringhieri, 1976.

Emilio Faccioli (a cura di), *Il teatro italiano. Dalle origini al Quattrocento*, 2 voll., Torino, Einaudi, 1975.

È richiesta inoltre la conoscenza di una storia del teatro a scelta fra le seguenti:

Cesare Molinari, *Teatro*, Milano, Mondadori, 1972.

Allardyce Nicoll, *Lo spazio scenico*, Roma, Bulzoni, 1971.

Leon Moussinac, *Il teatro dalle origini ai nostri giorni*, Bari, Laterza, 1975.

La voce *Drammaturgia* dell'*Enciclopedia dello spettacolo*.

Bruno Tognolini

18 maggio, 1977, mattina.
IL GIOCARIO.

- . i nostri giochi di bambini, quelli che noi ricordiamo.
- . e allora ricordiamo; la fuga e la passione di memoria (la "recharche"): chiasso e risate e voci sovrapposte.
- . difetti...strega tocca color...la nonnina del perchè...la sartina di parigi non può dire né si né no né bianco né nero...muffa cucciarella...muffa rialzo...belle statuine siete pronte signorine...
- . e le conte, le penitenze e i pegni, le filastrocche d'inizio...
- . diverse per regioni: dialetti e lingue maccheroniche; varianti e microvarianti.
- . poi ne facciamo uno: il gioco del postino: LA SCRITTURA PER GIOCO, E LA FANTASIA...
- . scrivere una storia spezzettata su foglietti che passano in giro di mano in mano: chi è lui, chi è lei, dove sono cosa fanno come va a finire.
- . SCRITTURA CASUALE... e si vede già la fantassia coi suoi muri, e noia in essa...
- . chi è lui chi è lei?
- . tre o quattro Umberto Eco, tre o quattro Scabbia, tre o quattro Cossiga, contro un pollo e una santa Maria Goretti.

• e un'alba sul mare vista da dentro una lavatrice...

• dove sono cosa fanno: tutte cose molto strane. Si osserva che l'eros giocoso è sempre "basso".

• ma dunque l'invenzione condizionata, ovvero i muri della fantasia:

i muri: - il posto, l'IN/POST/AZIONE, l'aula del DAMS.
- la presenza collettiva, studenti DAMS gruppo Drammaturgia, docenti, assistenti.
- legati al posto e alla presenza collettiva: le figure, i significanti, i codici collettivamente riconosciuti: pertinenti al DAMS: "estrosità creativa";
pertinenti al "movimento": politicizzazione;
pertinenti ad entrambi: "movimento creativo".
- la presenza individuale (fisica) di figure: dalla pesante influenza "mitica" (Giuliano Scabia);
dalla generica ma riconosciuta rappresentatività (Paola, Nassimo, Calabrò etc.).

• e in realtà, fuori di tutto questo, "AL DI LA' DEI MURI, SPIAGGE INFINITE..."

• come bene c'è scritto sui muri di Lettere, da qualche parte: "è per gli uomini trasformare l'ampio mare in giardino di gelsi..."

• oppure: ...Gerusalemme!...

• con la fuga laterale di fantasia epica, dietro a un nome pregnante, un nome-chiave che scritto

ferma e riproduce il momento con efficacia decrescente (Elio Vittorini, "SALAMBO'!"),

• è fuga, così: la parola (scritta letta pensata) fugge velocissima lontano, e la fantasia insegue vicinissima all'istante (spazio epsilon all'istante "i" piccoli infinitamente, tendenti a zero e tendenti all'infinito...) ma in ogni istante ancora distante, senza raggiungere mai. Vedere solo intanto lampeggiare la coda di cometa. Finché troppo lontana la parola, alla co-scienza non arriva più. Finisce il viaggio.

• è tutta da verificare però la comunicabilità di quest'esperienza di fuga fantastica "dietro" a una parola; non fare che resti un mero posseso privato, segreto...

• ci sono parole anche belle nel gioco che riesce, e tante banali.

• ma si fanno risate: è un gioco da ridere molto.

• sarà il contrasto di frasi e persone che non c'entrano niente che fanno poi cose che non c'entrano niente in posti che non c'entrano niente. Sarebbe a dire l'accostamento voluto (qui casuale -l'alea, l'alea!) di concetti e livelli logici contrastanti: l'umorismo di Freud.

• e questo è il primo gioco che si è fatto.

GIOCCARIO



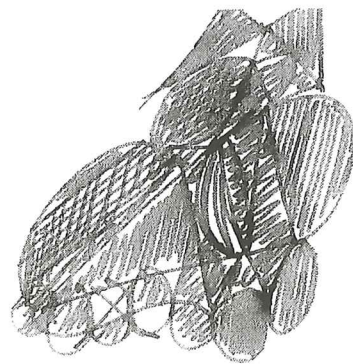
ADDIATO ALLA TUEPRA

Andiamo alla guerra
e ricopri la terra
e ricopri la terra
hän hän, hän!

ANELLO

ANELLO mio belletto

Angelo e Dione
(Taranto)



due gruppi.

Angelo e Diavolo

— Quando le passa
le belle leonine
quando le comincia -
le la be be →
mulo o caffè?

si è angeli o diavoli alla fine? →

pena chi deve passare
- tutti dev. passare
all'ultimo chi resta
il taglio delle teste.
vini mulo o caffè?

— Siamo andati
non tornati
cento, cento allucinazioni
cento, cento profumi
andremo ritornando.

alla fine del gioco i 2 ultimi rimasti. ~~uno~~ di
una delle 2 squadre passano sotto l'angelo e
il diavolo e passano delle sculacciate //

Chi viene preso, regala mulo o caffè. ~~Quando~~ Quando tutti sono
stati presi, si re le mulo e angeli o diavoli. Poi le 2 squadre
con formato cominciano la lotta del paradiso e dell'inferno. Ci
si stinge, e si esce di tanto nel proprio campo vero, tirando e stendendo,
quelli dell'altro campo. I 2 campi sono separati da una linea.

ANGELO E DIAVOLO

Dio - Angelo bell' angel,
vrai venie de me?

A. Si, me ho paura de il Diavolo mi prende.

Mo. Allora ce di e vte.

S' angel vte.

X D. case di spiriti an la pelle.

Se lo prende l' ~~A. si.~~ Dio lo into de l' / cu

Altalene e dindon

Animali / o Partire

Li fa con le carte.

Ognuno si sceglie un voto di animale (o una persona).

Li girano le carte, distribuentene una per ognuno.

Quando due o più fanno lo stesso voto, li toglia

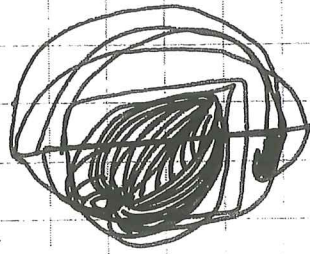
dire nessuno. E il voto o la persona di

chi fa lo stesso voto.

Viene (cioè vede le carte) li dice prima il voto o

la persona.

Chi ha più voti, deve pagare poco...



A nessuno

Si distrib. una carta a testa

Ch'è l'atto è esatto.

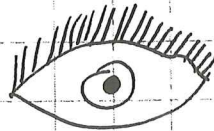
Si appaiono tutti l'occhio, e vede chi lo guarda.

Se uno ha un malletto, di cose 2 testimoni.

Se l'apparizione non è il sospettato, muoiono i tre sospettanti.

Si può fare con 2 assassini. 2 assassini potrebbero anche, per caso, ammazzarsi subito!

1) Gli italiani?



occhio!

e lui!



ASINO

Si ha il collare.

Ch'è nece celti e ~~Atagys~~ A (la collare)

Opuno de n'è celti e i bruci A, m. S, m. I,
- de n'è celti per tutte le lettere, e

ASINO →

A TRE PASSI

A tre passi la violetta
violetta / violetta

A tre X passi il capitano / donna la nostra

A tre passi il conete / figlio la me e nato e me

Autostop

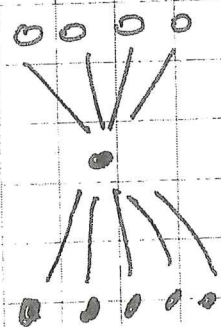
A pugno tua mano aperta
~~con il pollice e l'indice~~ Vieni bene alle
mamma? (I° dito). Al papà (II° dito). Alle
nonna? (III° dito). Alle zie (IV° dito)? Ha:
le marachia! (Si). A pugno punito la
mano sembra ~~che~~ chiedere l'autostop.
Si dice: Allora può far l'autostop?

si fa chiudere il primo dito, cominciando dal mignolo/

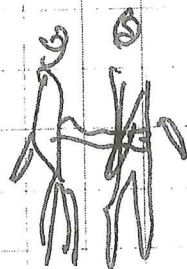
Bolera

Bandiera, Guardie e ladri

- (1) Guardie e ladri →
C'è una tana. Tutti scappano dalla tana. Escono
quelli delle squadre di tana (per mare) per
prendere quelli scappati. I primi vengono messi in
tana (mare). Se uno degli inseguiti li tocca, li
libera.



- (2) Quella Zerbandia



- (3) Bandiera: con si' come a prendere la bandiera in mezzo al
campo. La bandiera è tenuta da uno, in mano.



Bipietini

Si distribuisce un foglio di carta per ognuno. L'unico foglio vero
l'unico di persona in persona, dopo averlo ripiegato, ripiegandolo alle domande
del capo gioco. Le domande sono: 1) nominare il nome di una persona (marchio)
presente nel gruppo o conosciuta da tutti.

2) la stessa cosa col nome di una persona
3) dove sono
4) cosa fanno
5) cosa dice lui
6) cosa dice lei
7) cosa dice il suo nome
Dopo ogni risposta il bipietino si piega ^{rispondendo la parte scritta} e si piega di nuovo. Quello che è solito ha
niente non si deve sapere prima della fine del gioco. Alla fine si legge
tutti (i vari) di seguito le risposte.

VARIANTE:

Si prende un foglio oltremisura grande. Al primo piego
Tora fa un disegno. Ripiega il foglio e ne lavora una
piccola parte in vista. Al secondo piegare prendere
il disegno e ripiega il foglio. Così via fino all'ultimo
piego dei piegatori. Alla fine si legge il foglio
e si prende il risultato.



Buco rno

Buco rno, buco ^{del naso} rta, buco comune

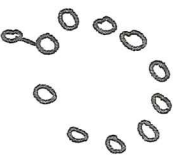
Tutti in circolo.
La mano destra per infilare (il dito indice).
La mano sinistra per indovinare



Buco rno: n' infilare nel buco testino
Buco ^{affettivo} rta: n' infilare nel buco di dinto alla botina destra.
Buco comune: n' infilare (nel uoto) al centro del cerchio.
Chi puo da puo dare indicazioni: shefiate.
Chi shefie vena eliminato, o lora lepu, o ocarando puot.
repekis.

BOTTA/GAZZETTO

La botte



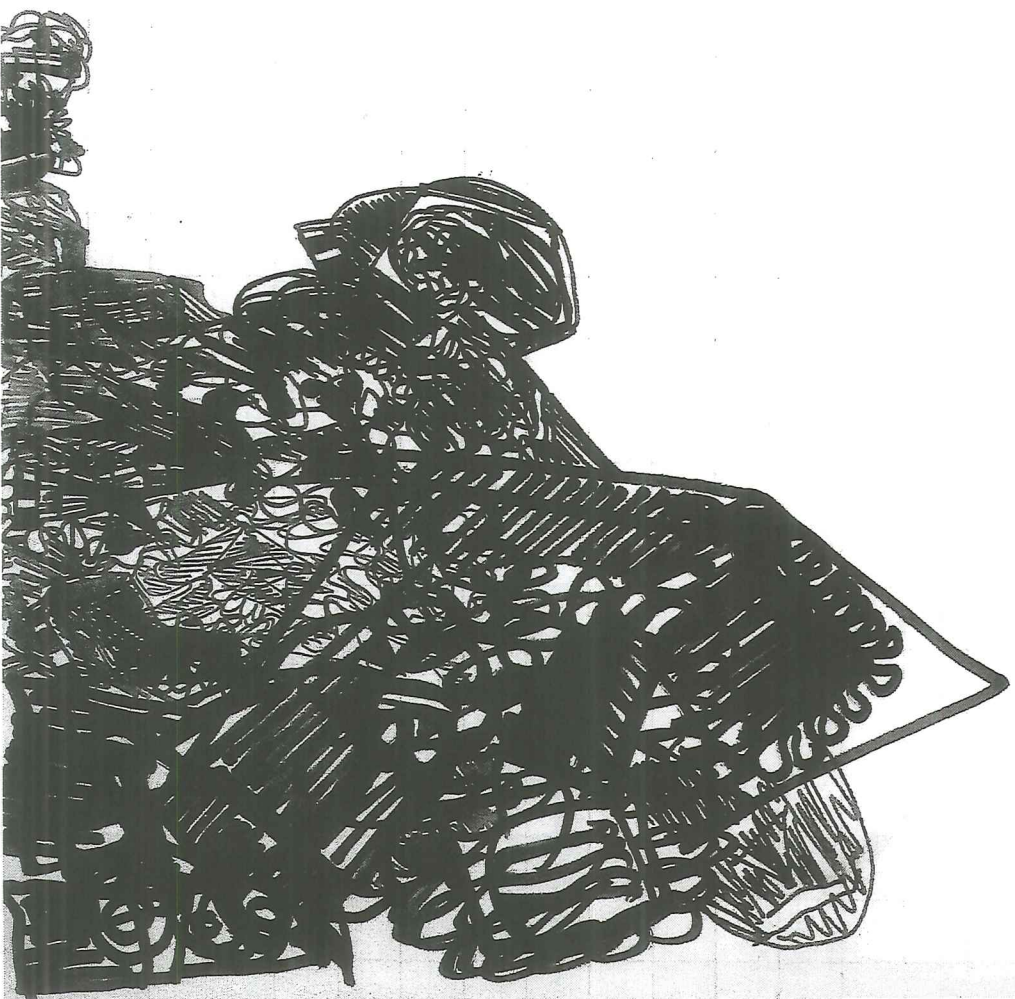
botte nel vedere →

o l'azzardo lasciato cadere -

in dove essere per tornare al proprio
posto (v. altre vedute)

BRIGUE

(in la e Topolomone, con. di. Royal. (Cottaini))

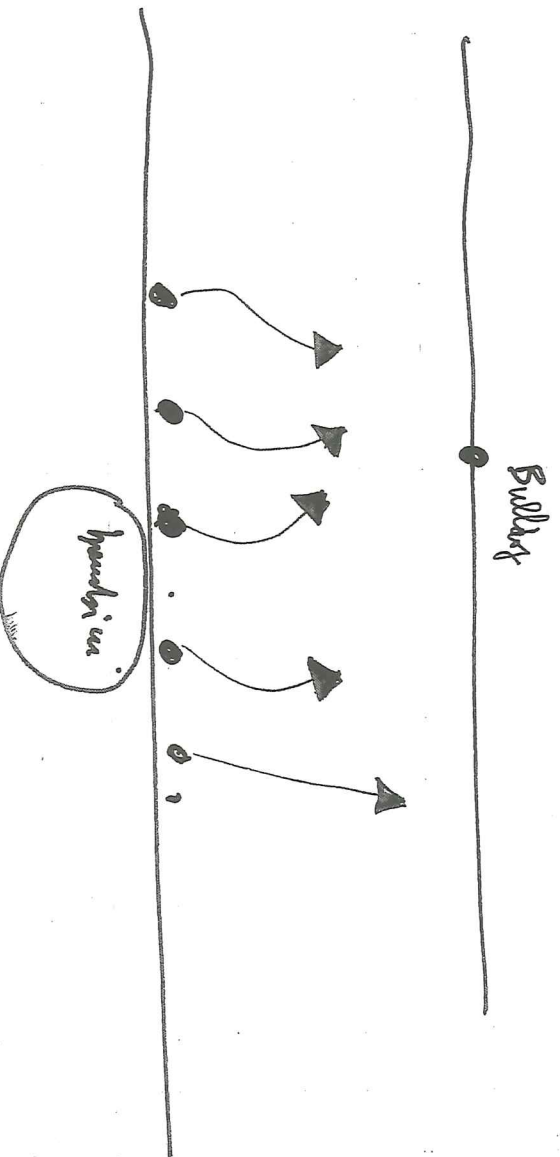


BUCHETTA

Cicoba / Polline di vetro / Bucchia /
(cicoba)
ven.

Con le borse di vetro. Bisogna essere di vetro in
bucchia / ~~latteria~~ ci si insegna /

Bulldog (Roll Pedini) (1^a le per conto gli in di Bolognese)



Il Bulldog cerca di pigliare quelli che si muovono vicino. Si tolgono. Quelle che viene spinte diviene Bulldog. Se quelli che si muovono arrivano alla linea dove sono il B., sono tolti. Si riprende l'uso alla volta del B. ~~Gli~~ Vince di cominciare, finisce l'azione due linee.

Bucurimul năpădii

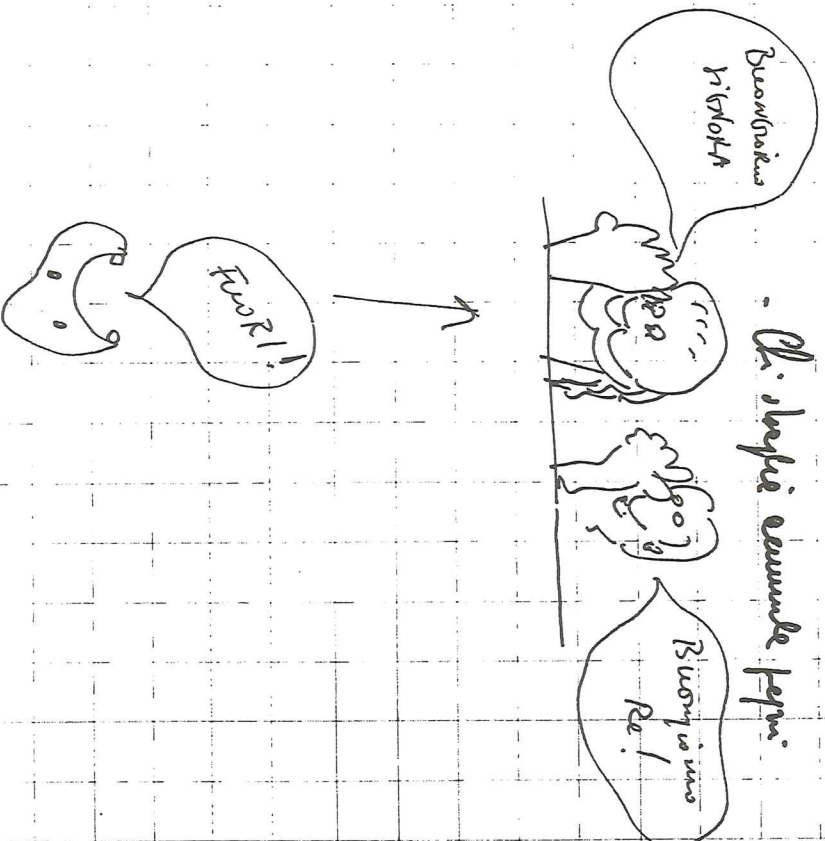
cu leacul

$K = \text{Bucurimul } R_e$

$Q = \text{Bucurimul năpădii}$

$J = \text{Bucurimul leacului}$

2. Într-o ~~rețetă~~ soluție din leacul



Cotone
tornese porretto

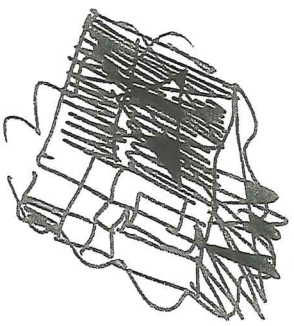
È una lique del pistardo, o quadruplo /

/ Cristallo normale ; 

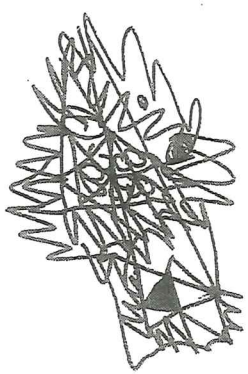
Conelline 20/10

GIORGIO

Central Ethics *



la G.E. dice avanti/back →



in fronte da mano del vicino (e d.o.

o rivista) - di 150 m

nono dare avere di

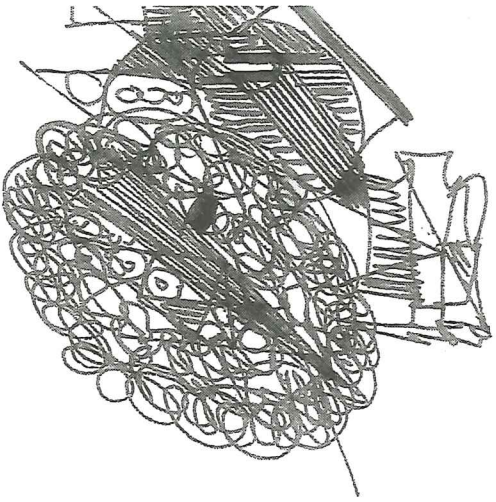
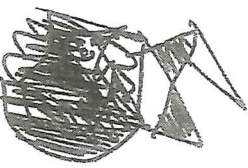
occuparsi di lotta da

voluta (dov'è la

voluta) - di 150 m

travate se in via

Ma la centrali benamane



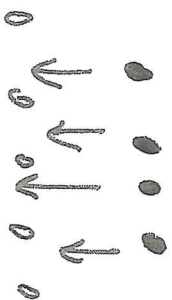
(una permuta e

una fronte) lotta: loto

loto e loto, loto e loto, loto e loto, loto e loto

The United States

Chi fa parte dell'uomo vero
lo sa, lo sa...



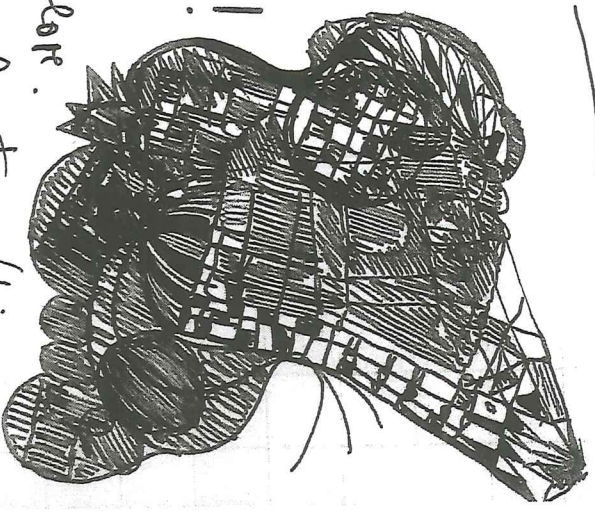
All'inizio c'è l'uomo vero (1 o 2)
che deve per prendere pl. vltm /
Tutti diventano uomo vero /
L'uomo che resta lo sente il vero /

Colari

Cloni (Stegopetecor)

Steg. lter clor clor.

lilla!



C'è la steg.

~~Cloni~~ la steg chiama un clor.

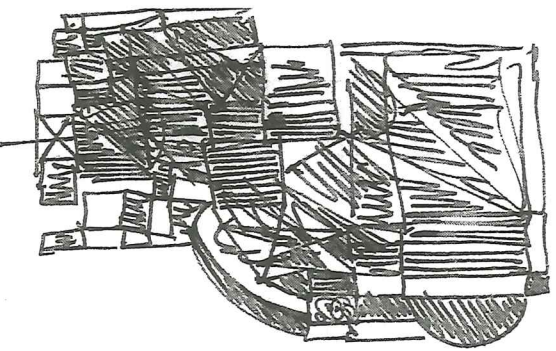
Chi un ce l'ha o non lo tocca (h'ha)

cecare un clor, addosso a te o

fuori di te), e viene pso, diventa

steg

Ci sono con tante steg



V. — Il colari della tenetolo — ▽

Color 1

Eden ~~It~~ hope to cascade - stepacmeade for

Uder Uder Uder

birgine sudore in casa coramdo, dee
gere dell' tale iteg.

Exemplos

diagrama de fluxo para comando `else ... then`

*di. Le i staff, avevano un uideolo. E' ok. Li sono tutti, se
le vuole, le vide, e tutto il resto.
Se e a per la fine di pie d'ore.*

Se la staga perde di avano, di avano ve a fare la tassa.
Se ben mette a tona e' alto pando, ma l'opore <sup>di par-
to</sup> t'opore.

Pegno: di dare pene cluido si opai, e pende 1 a to di
ma pando: o pa. dit' inda un modo delle punizione

for business
for business

File

2. der paar ist polare = kur: der per so net was was
dunkel.

Par: Par per to with quodora.

positive: yuicart pas de vste problèmes

Dottore: arrivare nella
di una sfera e
quella: hanno

af de dekken, die hi woude van

Pardalipha (Pardalipha) hirsutissima (Clausen in Clausen)

Fluents

Comandante de dice

CONTA

(Preliminari) (Preliminary di conto)

So che il più di barba (un'aria) / con un'aria. So che /
Rucolo e caffè -

Albanella - cici' cici' (albanella).

Ambrase cici' cici'

Buna bella persona (della tua / Firenze)

7 14 21 28
puta è lo conto ti Papolla (via tua.)

Fonte l'acqua ?
Mellini de via del mare
An più glo

{ Se e mpre (

Sete meta

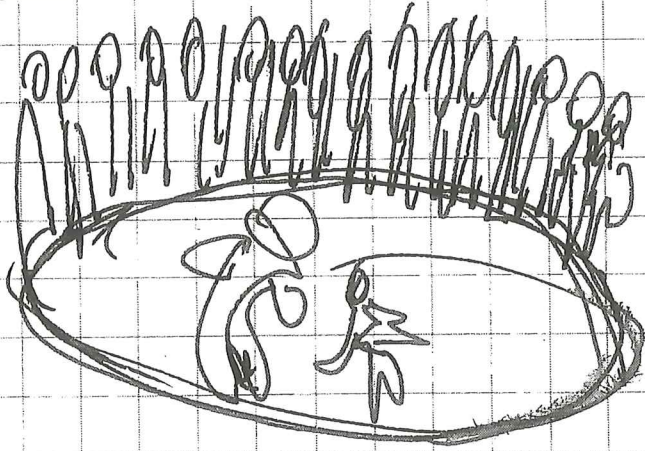
Viva / Alti molas (Franchetti)

Olio Sete me / per andare l'aria.

Cri cici' / di un'aria per la più.

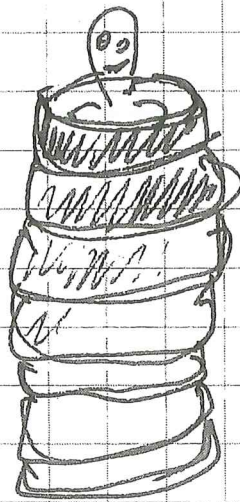
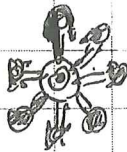
Alti le mola / l'aria tua / di un'aria per la più.

Gioco del cosmonauta



con versione delle ruote:

viene fatto rollare,
e lui cade →
risale con le braccia
con



luco (usandine) -

luco nelle tana, gli altri sono a
nascosti /

Cucurze

Difetti / Alle berline / Renault blavo /

le domine del male

Tu te?

di e?

Sono le domine del male.

Lei lo conosce il male. Che può fare?
Pote.

o Le ~~domine~~ del male

di e?

Imo le ~~domine~~ del male. Domine si sta la mia figlia.

De veglio di foto?

Dice il rege.

Pote?

Non dele mai dire parole -

F
lastico

For ridere →

Allo, al cento, casa di For ridere.

Da ridere in una rivista, e casa a me volte di For ridere.

Fim muf.

En 2 quadre, une de gauche, une de droite.
A gauche il y a d'1 film, et à droite.

Ne copelle

Donc un mot en un copelle

hook on the end

the species mentioned

Giocli di peforazione

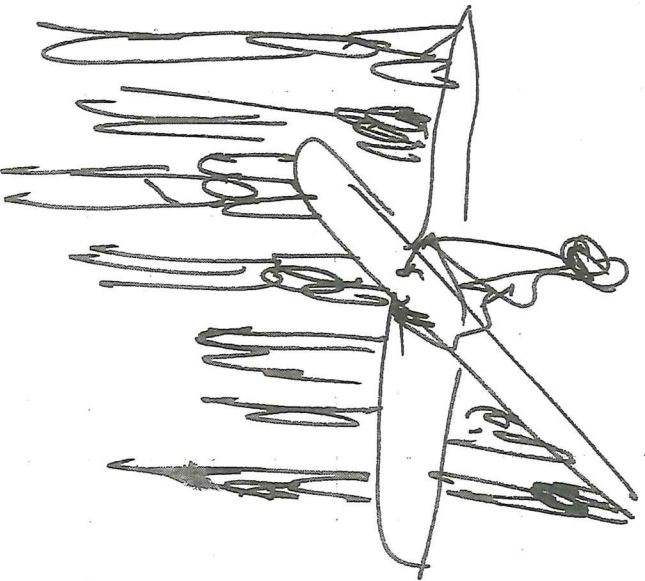
Sotti il puti di Barone
c'è un ninu de le la coce
la la coce duna duna
il doctore lo mituna
la mituna treutate
e far totte trece e tre

An fin 90
ta pelline e te coften
lar audare alla capelle
c'era una nepezie belle
de monare alle 23
nu due tre
touteleche peizamente a te
peste-pei de pipia (ie pipia) del re

Auwarebe cica-cica
te ciette me cmo

Giocli / ~~1984~~ tutti di meide

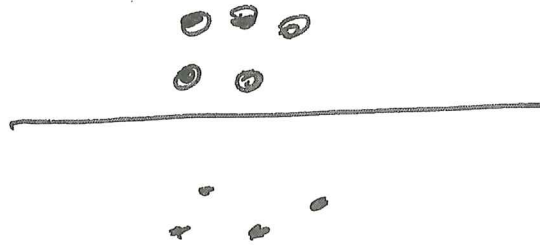
Crucifix dell'orologio



e fanno una via crucis
con i pili, in due
~~tra~~ tanti mesi o anni
(Vite fatte in un campo verde, e
mentato da Belle Pardini)

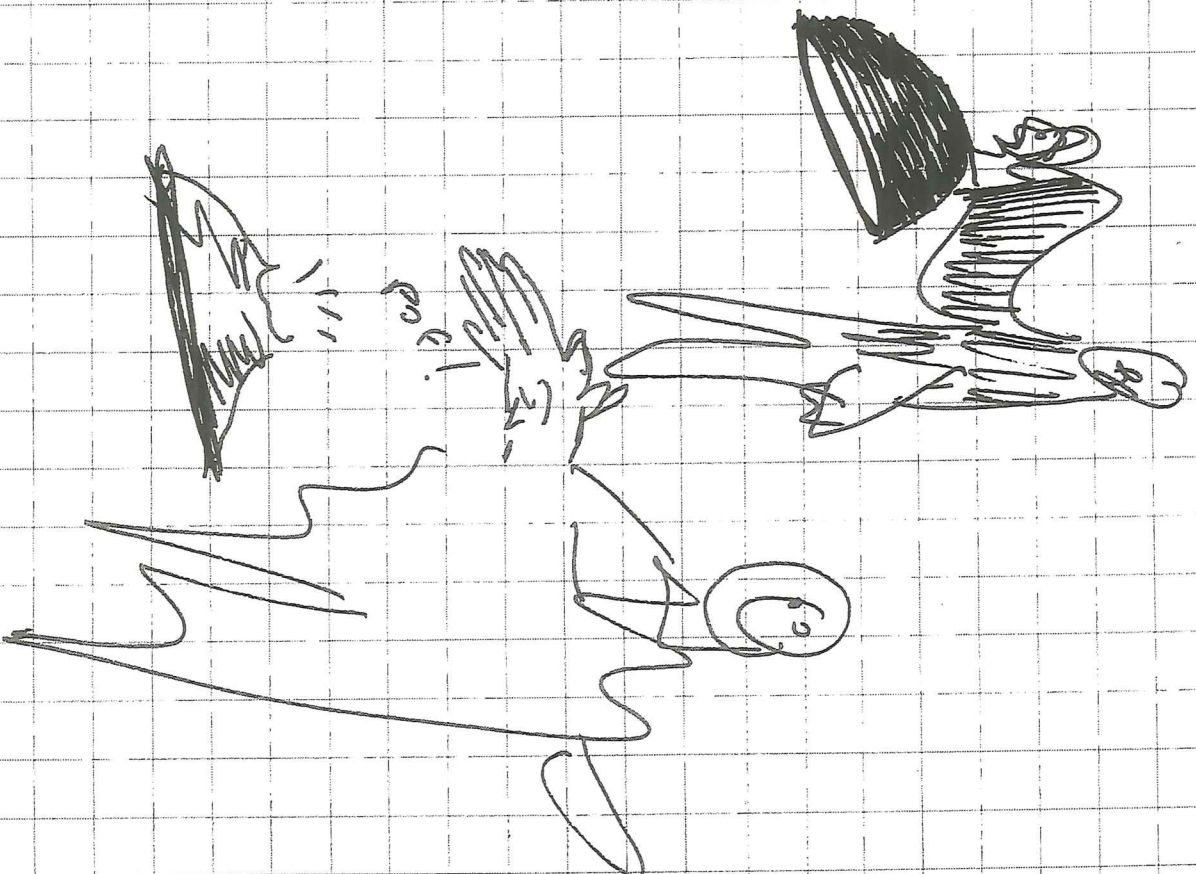
FALLETTO

Graco del Perzolelto / variante in cerchi (lotti)



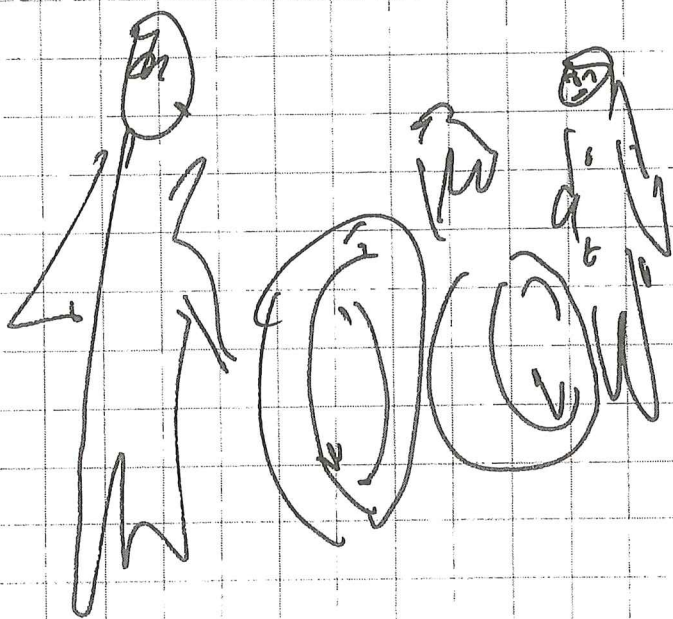
1 faz. nei pantaloni

Uscio della cattedrale



Per una migliore di cattedrale, e per la sua bellezza per tenerla.

Gioco delle donne



La donna è piena di polvere, Tene, solo
si tentano /

indiv. o a spade -
le rabbie lascio un segno per tene

Grado della verità.

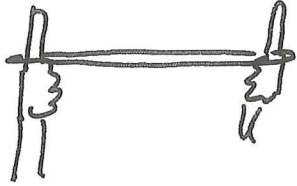
Due 8^{ce}, pl. l'anno della domanda a
cui deve rispondere sempre la verità /

Unco with top -

- 1) Pin di ritalio
- 2) Tiranti per cefire



1. Círculo col filo



Grado de ushien

Disin en 2 puerde . 4 pene un maghite e
lo mure / l'eltes de indolinate

Grado del punto -

Givando 22

GIRETTI

inventato da un pentone a Pamparato nel 1977, Sergio
(al cognome di origine) -

- i verbi (o le Pennine) si usano dietro alla Penn. (o a
verbi)

- i verbi (o le l.) si usano:
in quello che è dietro, in quelle, vanno a fare grick:
ho tenuto alla voce e rifanno da solo /

- visto fare di loro; gioco desideratissimo, molto
partecipato e vivente //

Chen

GIRO INTORNO



parte alta e tress all'informa
un alto — quello dove sono e
essere di vivere prima di di
e' la totale di che al posto
alto. di avvia prima visto in
cardio. —

Gintaudi (varie figure)

IN UNA GRANDE PIAZZA

No bare ground prior (2 years)

l'è una povera povera
che vive in un posto...

(~~vi sono~~ ^{io} in ufficio per giorni delle
moro)

100

Lehre e cavidade (Nelle e cavidade)

Libera sorelle / Stegimpalete (Bologna)
(Nanciano)

Si riprende. In tempo. Si resta qui ce non si allargano.

luke

headio nelle tele

QUELLA CHE GIUSTA INT. - Giro intorno al mio castello

fin de il lupo non si arrende.

~~luke~~ lupo lupo,

(me stai facendo)

luke - mi st'è bloccando le ruote

luke - Giro

de 'luke lupo...

luke

Alle fine il lupo dice: Vorpo a mangiarla.

(luke in tatti)

MAHMA DORE

o grande belle figlie maddama Dore

o grande belle figlie

(vedi: E' avinto l' autore di)

ATBASCIA TORE

Mapo

Con le figure. Si notano le figure sotto
un matrone. Con un alto matrone n. tra de
notano. Breve cercae d. oblatte il uogo matrone.
Le figure de rstan tot il matrone leuaito pstan
de leuaito.

NESTIERI

Motion / Pivotal Point in Motion
(Note) (in 20 and 1940s)

Raphael

1. Tetto: per il mio vestimento - sopra una stana → torre

2. Nave: in base di solidazione: sopra nave // nave

~~due~~

due ore 1400:

Nave, in un'ora +

clausura.

Le tinte nere, de i delle corbe -

— ogni squadra si costruisce una colonna

o colonna.

— ogni nel bosco

— questo d. l'ora

capo della stana d'ora si fa la per

— all'alba tutto tutto insieme.

de le 2 squadre in cima de fare

— per recupero /

— le squadre de costruire la colonna.

— la tecnica



3. Versione: 2 pos. de s. vestito una da grande e 1 da donna /

4. Pace: il pace brato spuntando il loro glo

5. Pendone: l'è una coltore, e un pendente /

6. Concezione: loro una stana di far un p'alto / delle corbe d'it
normale e vestito, stana una p'idea di fare una colonna / non d.
il lavoro d. l'ora ancora prima / alla fine, dove in una colonna / fino a
che si fa vedere / e allora io mi sono accorto di non riuscire a vedere /
mi illudono di non riuscire a vedere //

7. Concezione: stana sotto una d'it // →

8. Testo:

Morre cinese

Carta . foglio

Forbice .

Sano .



Carta incarta il sano, viene tagliato dalla forbice.

Forbice taglia la carta e si spunta nel sano.

Sano rompe la forbice e viene incartato dal sano.

~~una del 2 al 10~~
una del 1 al 10
una del 1 al 10
una del 1 al 10

de mato

con la parte.

Altre figure si fanno.

Viene distribuita sopra carta o tela ^{il p.} la prima. Si
fuo' l'angolo o d'angolo al vicino, che una la fuo'
in fine.

di rete con la carta più bene è mato.

Si viro' la parte al mato, mato.

de mato fuo' viro' la parte a di mato, per
cercare di farlo parlare.

~~de mato~~ 1) Ma con la parte toccare, mato
loge una parte (della rete e mato). Si fanno la carta
toccare mato il mato la carta 3 o. me mato.
Si fuo' toccare la carta o d'angolo al vicino, che
non la fuo' viro'. Quando è finito il giro, si
tornano la carta. Di là la carta + bene è mato.
de mato ~~parte~~ al mato (o di mato). A mato.
cerca di far parlare i vicini mato in giro e
far mato i vin.

A mato, l'ultimo si finisce tutto (semplice. R. 10 per mato.)

Molca cice.

Pr^a bendeb.

Prisopa iudiniare la pesteru regni 12.

Mummie

Le mummie lo tollu una ~~dei~~ gesto, per cui h' regole:
cominciando "a mummie" va a toccare uno, che diventa
a sua volta mummie /

Ci vuoi venire in Cina con me? No no un fiato.

veggi come il vicino →
Come ti vesti (ci vesto come il vicino d' destra, o
di sinistra)

Mussolino

Ci vuole: 1 de fare Mussolino
2 de faruno i carabinieri
1 de fare la guardia traditora
1 de fare il giudice
1 de fare l'avvocato accusatore
1 de fare l'avvocato difensore.

Si fanno dei biglietti: coi nomi / si piegano e si
buttano per terra / Chi prende il biglietto del
Mussolino deve saltare / i carabinieri lo inseguono /
se lo catturano, c'è il processo / Mussolino si
difende / cercano di farlo passare per pazzo /

(mentre Mussolino scappa, si dispone il tribunale)

MUSSETTA

601

/ Musetta / la Rula / Romme tura / Prontis cuaddus prontis /
(Ranciano) For (Gr.) (Lapicini)

Manuel 2020 - (Taranto) / Sbermacipolle (Ranciano)

A spual / una la de base e d' elto, el salto, la deve
rompere /

La muelle / Puella hueraella / Riello /
(Tepu) - / Peja /

Napoleone / o le Guano Rindier / Mondo

Dunque lo si vede di 1 per, e fanno
una loro con (cielo per terra). Note.
di 1. prima alla fine! della le
franca / da di da ante a un altro potere //

Thol

Impil.

Russe

Germania

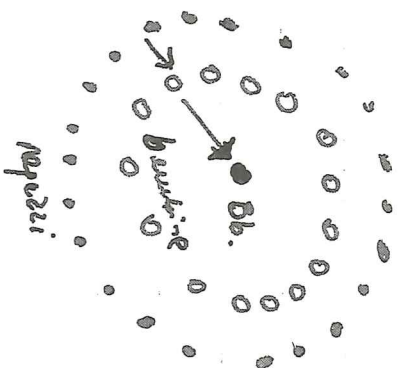
Lo stato a cui N. ha di diritto, per
dividere in ante un altro stato, e tornare
alla propria patria //

NONINA DEL PERCHÉ

la nonina del peccé (Paviano) / la tartina d. Brigi.
(una doce drit uē h̄
uē uo uē h̄me uē uen)

Pa figuē n̄ due spore. De rgo de l'ai.

Ocellolino



Le pupille in la pupilla che se ha l'occhio
 quella è pupilla che alla pupilla della pupilla,
 microne / microne

Notte e giorno (2 squadre)

OPALOGIO CONTRA LEE ORE

due giorni de vado, p' altri roltano/

- O e' i repuntio, de bingua roltare/
- de 1 e 5 bingua roltaro senza bagliare, prima 1 volta, poi 2 volte ecc.

An' esse n' prende da dove si e' appeso/

- al 6 si fine un p' su se testi.
- il + con ^{un} brui oltos e una sul petto. 
- il 8 con 2 brui al petto 
- il 9 con una mano che chiude un occhio 
- il 10 de oculi chiusi.

- 1111

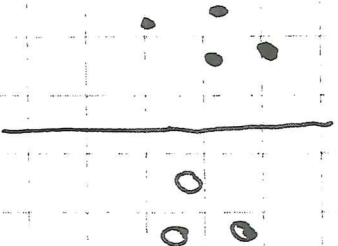
- il 12 de ~~roltare~~ e 6 normal //
- il 13 una piede to e una no //

Pelle a muro —

sempre fin-complesse

Pelle a tre (copione di Ste in unguento)

Pelle ~~accidentata~~ anche nota / pelle stropicciata



- At quadrare. A. 1 pr. deve scegliere ogni membro dell'altro
col pollice $\rightarrow$ 1 touch fermi (?)

B. Un gruppo 1 volta, 1 con la pelle dove
cattur di volta



1 butto in alto la pelle,

dice un nome,
quello chiamato deve prendere la pelle,
quello l'ha preso, tutti fermi,
fine. Se pelle, di viene catturato in suo nome, al termine
se un piede nessuno fa la ~~partenza~~ ^{non piede}

Polla impetator

Impetator
Re
M. h. lucano

Pelle schiavi (pelle prigioniera)

2 squadre:

A B
● ●
: :
● ●

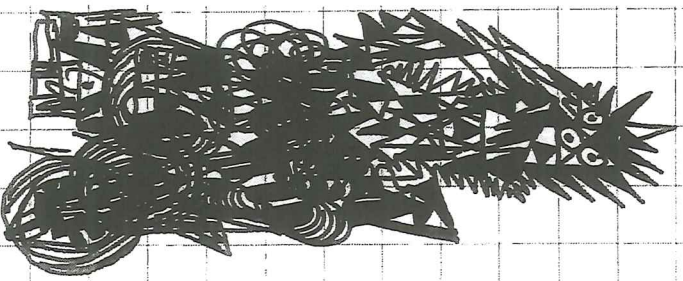
Una delle squadre A tira la pelle.

Se uno delle squadre B si afferra la pelle, A è prigioniero.

Se la pelle cattura un B e non viene tenuta, il B è prigioniero.

7 prigionieri vanno a posti alle spalle della squadra a cui sono prigionieri.

Se prendo i loro ^{tracce} ~~tracce~~ la pelle viene a prendere, mi si cede e prende la pelle in mano.



Pemilihan

Voting de pengalangan

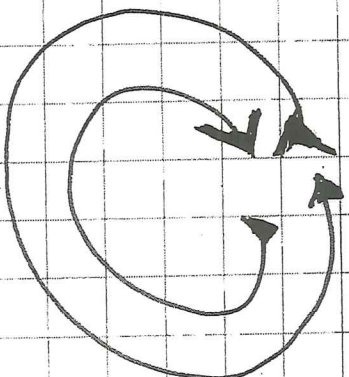
1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10.

Die 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10.
(voting)

1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10.

Rescicchio / Pescatore

Il gioco del pescatore
Regolino



Quando pare il nome di un pesce -
Viene il pescatore - i pesci scappano

Pescatore: sono un grande pescatore
Tutti i pesci voglio pigliare.
Con la rete l'ho pigliato
nessun pesce può scappare

Pesci - la tua rete è tutta rotta
nessun pesce puoi pigliare

Il pescatore tocca un pesce, e dice un nome di pesce:
Ne indovina, il pesce diventa pescatore con lui, e n' mette
una a pescare per ogni uno -



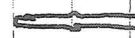
Un base ai partecipanti, si stabilisce quanti pesci bisogna
prendere in base a più o meno numero di giocatori /
offrire n' ne assenti. Finito a quando il pescatore n' stanco e
ne ue ne /
offrire dopo un certo numero di giocatori ~~perché i pesci~~ e
nessun respingere il numero minimo di pesci, pigliare le
reti e i pesci per tornare pesci /

Pindolo / lippe / M. Ghizzade / Nizzole (Roviano) /

bastone



pindolo



Si tira col bastone. Si prova colpire il pindolo.

Si fa diritto (se il colpo va a vuoto), o tre colti.

Alti sta fuori (1 o più) si può giocare anche a squadre, dove usare di preferenza col solo il pindolo, o l'impelle a colpi mentre si sta per tornare.

Se lo prende al volo, lo rilancia verso la tana. Ne finisce col bastone circa di cinquanta il pindolo.

Da dove il pindolo si ferma, riprendo il gioco. Tre tiratore la destra e tre sin, battendo col bastone la punta del pindolo, e cercando di farlo scivolare a fondo nella tana.

Le un ufficiale il pindolo me la tana, dove coloro si gioca all'anomalo.

Quando la palla è tre colti, e cerca di battere il pindolo in più lontano possibile.

dalla tana, "ultima": cioè dice quante volte si batte "sta" tre due e il pindolo e la tana.

Le l'occasione degli tre muretti davanti dice

che n'indolgo (ultimo: muretti): e muretti quando volte il bastone ci sta tre e l'angolo del pindolo e la tana.

Le il muretti di volta ~~avanti~~ davanti ci sta, e pindolo battuto si parte il gioco. Attivamente e gioco fare all'anomalo.

Pivotalite foto il piede

PIROLE

MANIUA GIACCA } *
" NERA
FORCA
STRAFORCA
PUOMO
STRAPUOMO

no. 16 of
lot 16

5 PIROLE

POLSO E STRAPOLSO
COMIO E STRACOMIO

SPA EA

TETA E STRATEA

BCCA

OCU E STRANCU

RECA E STRARECA..

TESTA DAVANTI

E TESTA DA DENTRO

E KATOREMO

E 5 PIROLE

1) QUANDO SI SBACIA SI RITORNA DA CARO

* SECONDO ALTRA FOITE, si segue verso

PUNTANDO LA LAMIA SUL PALCO E SUL BORJO

2) PER OMMI LANCIO LA PIRCUA DEVE RUOTARE
NEL' AREA AUMENTO UNA VOLTA

3) CHI SBACIA, DIMENTICA O SALTATA UNA FI GUEA
KATOREMA DA CARO

Pum amia paparia

Pate puate pate pi
tate tate rapie / matte walle une
pate puate pate pi / matte walle i
tate tate i

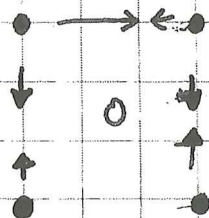
Alto le man
tres tou
e di dno pume

Puis secio (secio sechielle)
de l'on fu be
de l'ero pi' fu
un uenden
te nance
te linon
les daders in perane
cileto coileto
manes ie.

Puride / Ce 8'12. (Duffa) / Pure /

Quelle persona ti piace

Quattro cantoni



Levia requile / Polopolo de mar

Repire repille
quanti joni deio l'er
les avient el tuo castell?
con la spada e con l'inello?

(La gina. Le alle spalle tutti i puppi)
1 jono da gigante
2 joni de leone
le joni de fornice
joni de rimaiole (quando leonardo jono in se stem.)

La repine deve cedere d'un bon' aspect, ma l'er
vivere tutti in filo / quando la repine e
morte, ~~che~~ il superiore ~~de~~ diventa repine -

la tortina di Parigi

Chiede ~~che~~ una ~~copa~~, birappa nimbudare u' n' u' u',
u' birucco u' nero //

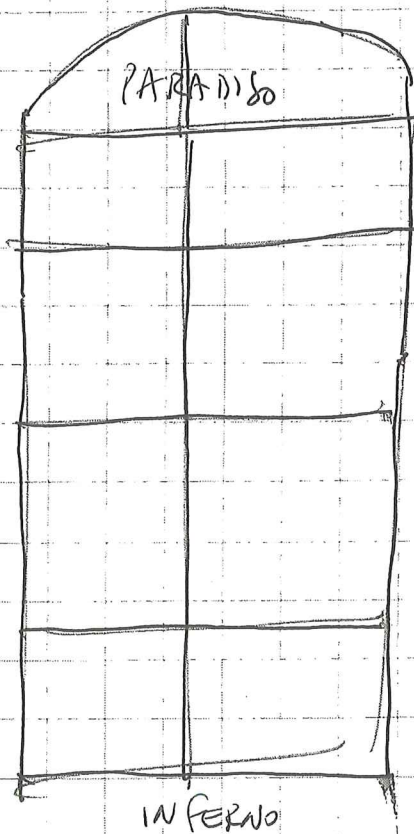
Sono la tortina di Parigi. ~~che~~ Vuole de ce l'œuf au beaf.
ugh-t?

per.

Storhaipollen (fir.)

SCALONE

Scala (Campone) / Luna / Pincaro / Compagno / Scoglietta
(Scalone)



Schiffete / Schiffe der Welt /

Se fosse
Ch. e. - 9

Se fosse un albero, se allora sarebbe.

Muo aye del uadi^o ^{da in base alle} dnu. e uil^o de uenire
in taglie suo, da indolmente.
di fronte all'indolente ^{attraverso} spettacolo e pante.

Ci muo te pante.

Se vengono obbligate, ~~per~~ loro (pente)

Il uetirino cu p^o spettacolo →

Alta regione: Pomerio l'effetto (v. la linea separata)

Jeppide

Stipe in alto (

Tappo

Si mettono i tappi in mezzo a un tavolo

A ognuno vengono date 3 carte (o 4).

Prima fare lui, poi anche lui una carta al vicino (senza
della), velocemente.

Quando si finisce si dice tappo.



Tutti si precipitano nel tappo.

Chi non prende il tappo (c'è un tappo per ogni giocatore),
~~deve passare la carta~~ è morto. Da fuori lui dice tappo! e
per chi si cura è morto. Lui niente in gioco.



TAPPO!

Ci sono calciati tutti, quello lì era morto.

ADesso ha vinto lui.

/Tegna ~~teja~~/muffa/diappare (e da penna)

↓

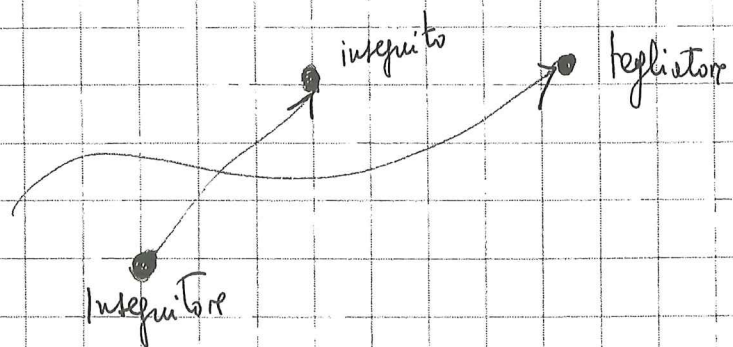
con ~~teja~~ varianti: Muffa succiarella → chi n' accuccia un po' lo prende
nelso → (tegne alto)

normale →

~~teja~~ → taglio (tegne tejo) - chi
attraversa be inseguitor e
inseguito diventa l'inseguito

a ~~diappare~~ muffa ~~o i sa~~ a i si pare le
muffe.

Tegre Tajo - / ~~Chigabell~~ (Tegre teglio)



Telefono senza fili:

Ma subito, l'uno dice velocemente una parola
o una frase all'orecchio dell'altro, l'altro
all'ultimo le fa dare dire ad alta voce /

Telefono senza fili. ~~Primo~~ (Primo Parli, Nevicano)

Il gioco consiste nel dirsi nell'orecchio ~~una parola~~
~~una frase~~ e passare ~~la~~ parola cercando di
~~non farla capire all'altro~~ di non farla capire all'altro.
L'ultimo che riceve il messaggio lo ripete ad alta voce
come gli è pervenuto. Solitamente ne risulta un
ammasso di consonanti -

Si può anche giocare cercando di far capire la parola: Tanti
evitano qualunque delusione.

Tocafeno / Magaleno / Stepaingolote /

↓ Ipeie di Tuffe

Li ti pde dteando pmo o diendo un
color o tolendo su un nido /

McCellino :

Novo mercio

Un due tre stelle

o anche

Per le vie di Roma

Una due tre Per le vie di Roma -

Un due tre stelle

chi si muore quando ci si vede, dove tornare al
punto di partenza