

Gabriele Tardio

La tombola garganica e la tombola sammarchese (I° parte generale)

<p>Tombola Sammarchese</p> 	<p>fombola sammarchese 88</p>  <p>fombola sammarchese 89</p>  <p>fombola sammarchese 90</p> 	 <p>Se conto non pare la croce (De cuius non parit la croce)</p>  <p>Si un mero alla blade sidi ope abbata (De cuius mero non ope abbata)</p>  <p>Si la tate sidi tate alla croce (De cuius tate non sidi tate)</p>	<p>89</p>  <p>La strèja</p>
<p>tombola garganica</p> 	<p>Tombola GARGANICA 25</p>  <p>Tombola GARGANICA 26</p>  <p>Tombola GARGANICA 27</p> 	<p>Probleti</p>  <p>La cartiglia spunta, che girante, non la più roscighe cchiò (La cartiglia spunta che girante non la più roscighe cchiò)</p> <p>Probleti</p>  <p>La dèmo si de che la tate, no de chi pare e la si a tate. (La dèmo si de che la tate, no de chi pare e la si a tate.)</p> <p>Probleti Santa Maria di Salina</p>  <p>La tate non cchiò alla dèmo (La tate non cchiò alla dèmo)</p>	<p>89</p> 
 <p>UNA TOMBOLA DI TRASTEVERE</p>			

Edizioni SMIL

edizioni SMiL - Via Sannicandro 26 - San Marco in Lamis (Foggia)- Tel 0882 818079
dicembre 2011

Edizione non commerciabile, vietata qualsiasi forma di vendita.

Edizione non cartacea ma solo in formato pdf, solo per biblioteche e ricercatori.

Non avendo nessun fine di lucro la riproduzione e la divulgazione, in qualsiasi forma, é autorizzata purché sia solo per uso personale e di ricerca e non sia per nessun scopo di lucro.

Le edizioni SMiL divulgano le ricerche gratis perche la cultura non ha prezzo.

Le edizioni SMiL non ricevono nessun tipo di contributo da enti pubblici e privati.

Non vogliamo essere “schiavi di nessun tipo di potere”, la liberta costa cara e va conservata.

La ricerca serve per stimolare altre ricerche, altro sapere, altre conoscenze, per costruire ponti nel dialogo tra le genti e tra i popoli.

Chi vuole “arricchirci” ci dia parte del suo sapere, aggiungendo reciprocamente il sapere rendendo 1+1 uguale a 11.

I disegni dei numeri delle tombole sono stati realizzati da Tardio Olga e Elisabetta. Le foto sono di diversi archivi privati.

SMiL 2011



Il campo della ricerca storica e antropologica è molto ampio e diventa difficile molte volte focalizzare l'attenzione solo su alcuni aspetti. Questa volta voglio raccogliere un po di materiale su un gioco d'azzardo familiare: La TOMBOLA

L'idea è partita dalla ricerca di come facevano le persone analfabete a giocare a tombola.

Da ragazzo vedevo le vicine di casa che nel tardo pomeriggio estivo si mettevano sedute fuori con dei cartoni sulle ginocchia che giocavano a tombola. Si sentiva solo la voce di quella che declamava i numeri o la spiegazione dei numeri, mai un grido di rabbia o di bisticcio, cosa che invece accadeva in altre occasioni. Ogni tanto si sentiva: *ambo, terza, quaterna, na fila, doi file, tombola*. Molto diffusi erano anche quei giochi di società con percorsi a caselle in cui si avanza tirando i dadi, nel tentativo di giungere alla meta evitando tranelli e pericoli tipo il gioco dell'oca,

Era appagante per noi bambini perché pensavamo di non essere osservati e di poter fare i giochi che volevamo, ma se facevamo una cosa che ci era proibita senza accorgercene ci trovavamo acchiappati dalle orecchie da chi in quel momento pensavamo stesse giocando a tombola senza che ci stesse osservando, erano sornione come i gatti.

Qualche donna che non sapeva leggere giovava pure lei, non mi ero mai posto il problema di come sapeva leggere i numeri se ci chiedeva a noi ragazzi di leggere le lettere che gli arrivavano. Eravamo ragazzi che non si ponevano molti perché.

A distanza di decenni, nel fare alcune ricerche storiche e antropologiche, mi è tornato alla mente questo ricordo, e così ho voluto fare una ricerca per non perdere la 'memoria'. Purtroppo moltissime di quelle persone che c'erano non ci sono più, e quelle che adesso hanno una certa età allora erano signorine. Ho cercato, con molta discrezione, di fare interviste e far riaffiorare i ricordi su quei spensierati momenti di vita comunitaria attorno al gioco della tombola. Qualcosa sono riuscito a far riaffiorare, ma non sempre è stato facile. Ho trovato racconti e ricordi discordanti tra i diversi rioni della città di San Marco in Lamis, da questo si può arguire che c'erano anche un diverso modo di abbinare i numeri, forse questo fatto può essere ascritto dalla diversa tradizione, dalla diversa estrosità di colui o colei che era addetta alla estrazione, ma si può ipotizzare anche la presenza di persone che provenivano da vari paesi e che avevano portato la loro tradizione, ma si può pensare anche che nei diversi rioni avessero comprato al mercato stampe di diversa provenienza che non era solo partenopea ma di altre regioni italiane. Purtroppo non tutto sono riuscito a scoprire, ci sono state alcune caselle del "puzzle" per costruire il tabellone che non sono riuscito a riempire bene e sono dovuto ricorrere ad altro come alcuni indovinelli, filastrocche, detti e proverbi popolari e canzoni dove si abbinano i numeri con un avvenimento, oggetto, animale ...

Ho cercato di focalizzare l'attenzione al sistema che si usava per far partecipare al gioco anche chi non sapeva leggere i numeri.

Un sistema era con la rappresentazione dei numeri e di disegni parzialmente legati alla smorfia napoletana o di altre regioni che erano arrivate a San Marco con le stampe vendute alle fiere, ma anche con l'abbinamento dei numeri a modi di dire, canzoni, proverbi o abbinamenti più estrosi. Un altro sistema era invece quello di disegnare i numeri con un oggetto o animale conosciuto in modo da associare il nome dell'oggetto al numero, in questo modo si riusciva a fare anche la composizione di due figure per indicare un numero con due cifre. Con questi sistemi di spiegare i numeri, di fare la battuta, di ricordare un avvenimento o una storiella, di fare pettegolezzo ... si riusciva anche a dilatare il tempo di gioco e ad ampliare la socializzazione.

Nel primo sistema che ho chiamato “tombola sammarchese” ho usato il dialetto sammarchese per eventuali piccole scritte, ho redatto un tabellone con i numeri e i disegni abbinati,¹ sono soste realizzate 90 cartelle da gioco con anche una foto e un proverbio o detto popolare sammarchese, mentre nel secondo sistema che ho chiamato “tombola garganica” ho usato solo i disegni e i numeri, ho redatto un tabellone con i numeri e i disegni abbinati e ho trascritto i termini dialettali dei vari comuni abbinati ai vari disegni in modo che anche gli altri garganici possano utilizzarla, sono soste realizzate 48 cartelle da gioco con anche una foto e un proverbio o detto popolare garganico, devo ringraziare alcuni amici che mi hanno aiutato in questa ricerca nei diversi comuni garganici.²

Dalle testimonianze orali, da alcune vecchie cartelle ritrovate e dalla ricerca ho tentato di fare due ricostruzioni della tombola sammarchese. I due tentativi di ricostruzione delle tombole non hanno risposto a pieno ai miei parametri di ricerca, perché le informazioni spesso erano contraddittorie nel senso che uno stesso simbolo era indicato tra due o più numeri diversi, per questo fatto ho dovuto fare una scelta personale che ad alcuni scontenteranno mentre faranno piacere ad altri, ma facendo parte di diverse tradizioni ognuno ha una sua giustificazione, e come dire che c'è un gruppo familiare o di tradizione che usa un ingrediente e un procedimento e un altro usa ingredienti leggermente diversi con un altro procedimento ma alla fine si vuole ottenere il tarallo garganico, sicuramente si avranno due risultati leggermente diversi e tutti i vari gruppi sosterranno di attenersi alla tradizione. Ma non sanno che la tradizione è soggetta a cambiamento nel corso del tempo. Nel caso della cosiddetta tombola garganica con i disegni al posto dei numeri non sono riuscito a trovare dalle ricerche fatte il simbolo che assegnavano al numero 2, 6 e 9 e per chiudere la ricerca ho con una mia personale creatività assegnato al 2 la papera, al sei la ciliegia e al 9 il fiore. Molto è andato disperso per la morte dei protagonisti e nel ricordo fuggente delle persone viventi.

Questo vuol essere un omaggio a queste persone che nel periodo natalizio e nel periodo estivo giocavano spensieratamente insieme alla tombola.

Vorrei ringraziare moltissimi per l'aiuto datomi alla stesura della ricerca e mi farebbe piacere che se quando giocate alla tombola con queste cartelle vi ricordaste di tutti e tutte coloro che hanno giocato semplicemente a questo gioco nei secoli, in modo da sentirvi vicini e ridere semplicemente insieme anche con chi non c'è più tra noi.

Oltre alla storia della tombola italiana e internazionale ho puntualizzato il sistema di gioco della tombola ed analizzato i giochi simili. Una parte importante della ricerca è riferita all'aspetto espressivo legato al gioco, che in alcuni casi diventa vera arte di intrattenimento spettacolare dove il capogioco o meglio l'estrattore di numeri compone tutta una espressione verbale e mimica sul numero e sulle simbologie che sono legate al numero estratto.

La seconda parte è dedicata a un tabellone e alle 90 cartelle della tombola sammarchese e ad un tabellone e a 48 partelle della tombola garganica.

¹ I disegni sono stati realizzati da Tardio Olga e Elisabetta.

² Matteo Vocale, Domenico S. Antonacci, Michele e Grazia Galante, un particolare ringraziamento a Francesco Granatiero che a permesso l'uso anticipato del suo *Vocabolario dei dialetti garganici*, che verrà pubblicato nei prossimi mesi dall'editore Grenzi di Foggia.



UNA TOMBOLA IN TRASTEVERE.

In questa ricerca si cercherà di presentare la tombola come veniva giocata nelle nostre case e nelle nostre strade garganiche. Si sa che la tombola è un vero e proprio gioco da tavolo; con la tombola, infatti, difficilmente si diventa ricchi o, viceversa, poveri. E poi, si gioca in famiglia ed è solo un modo per divertirsi, per continuare a stare vicini per ridere insieme delle battute un po' spinte e conoscere i nuovi pettegolezzi. E' uno dei tradizionali giochi del Natale. Nel meridione, in realtà, la tombola si giocava tutto l'anno, non si aspettava solo il Natale.

La innocente e semplice "tombola", è giuridicamente e tecnicamente considerata un gioco d'azzardo. Da un punto di vista letterale, un gioco d'azzardo è un gioco basato sul rischio (= risultato aleatorio) in cui si vincono premi. Quindi sì, la tombola è un gioco d'azzardo.

Nel nostro linguaggio comune e "generico" si tende ad associare il *gioco d'azzardo* al gioco d'azzardo legale (casinò, slot-machines, lotterie varie, bingo, ecc.) o a quello illegale (poker, ecc.) che spesso può provocare delle vere e proprie patologie psichiatriche ma anche gravi e grandi problemi finanziari. Una delle migliori affermazioni si ha su "wikipedia": [la tombola] è tecnicamente un gioco d'azzardo, in quanto i partecipanti sono tenuti al versamento di una somma in denaro che viene poi ridistribuita come premio ai vincitori. Tuttavia, la tombola italiana viene normalmente giocata in un contesto familiare (è un tradizionale gioco natalizio o di socializzazione serale) e le somme che si impegnano e si vincono hanno solitamente valori puramente simbolici (quando non si scelga addirittura di utilizzare premi di altra natura). Il gioco d'azzardo della tombola non provoca alcuna patologia, cioè non conduce a disturbi del comportamento ossessivi e compulsivi. Altri giochi d'azzardo simili come il "bingo" sì. La tombola è un gioco che promuove la socializzazione, mentre il bingo è alienante perché i tempi di gioco brevissimi sono calcolati appositamente per aumentare lo stress e spingere alla ripetizione compulsiva.

In un passato non troppo lontano, nelle famiglie italiane, in particolare quelle contadine, era abitudine durante i giorni di festa, al termine dei pranzi, e soprattutto delle cene di Natale, divertirsi in compagnia grazie ai tradizionali giochi di Natale. Erano momenti di gioia per tutti quanti, in particolare per i bambini, che, eccezionalmente, potevano rimanere svegli fino a tarda ora assieme ai propri familiari. Si trattava di giochi semplici e spensierati, non valeva la bravura ma la fortuna, cosicché potevano vincere anche i più piccoli o i poco “istruiti”. Era più che altro un passatempo e la vincita spesso veniva “pilotata” per favorire i bambini. Ormai in molte zone certe consuetudini ludiche natalizie sono ormai quasi tutte scomparse. Molti bambini trascorrono la vigilia o le feste in fremente attesa della mezzanotte solo per poter finalmente scartare i propri regali, il più delle volte a giocare da soli con videogame. Ma sta andando di moda per chi ha un reddito medio-alto di fare le vacanze bianche o in isole o zone tropicali, cercando di trovare il ‘divertimento’ con queste vacanze. Tra i giochi classici del periodo natalizio c’era la tombola che vanta un’antica tradizione. La tombola (definita da Luca Torre “lotto casereccio”) è un tipico gioco natalizio basato sull’estrazione dei 90 numeri per la realizzazione dell’ambo, terno, quaterna, cinquina e tombola. Ad ogni numero come consuetudine corrisponde una leggenda, una storia, una figura o addirittura un santo, ogni paese, spesso anche i quartieri e le famiglie hanno assegnato una loro tradizione particolare. Nacque infatti a Napoli nel Settecento come alternativa casalinga del lotto, che veniva sospeso durante le feste natalizie per motivi di opportunità religiosa. Ebbe poi una rapida diffusione in tutta Italia e anche in moltissime altre nazioni, sviluppando molte varianti, ma con moltissimi punti in comune. Ma ci sono anche altri giochi di società da tavolo. Tra questi “il mercante in fiera”, il “Gioco dell’oca”, tra i più semplici giochi “di percorso” indirizzati ai bambini. Sarebbe bello che tutti i giochi di cui vi abbiamo parlato non morissero completamente e continuassero a divertire grandi e piccini. Magari un sistema per appassionare anche le nuove generazioni sarebbe quello di creare versioni più attuali, accattivanti e tecnologiche. L’importante, però, è che rimanga intatto lo spirito dei vecchi tempi.

Il carattere casuale del gioco unito al talvolta notevole valore dei premi in palio ha reso il termine ‘tombola’ sinonimo di *evento fortunato* o di *acquisizione fortuita di una ricchezza o somma di denaro*.



Gioco Reale di UR

Storia

Gli studiosi non sono sicuri delle origini di questo gioco, anche se può avere agganci con giochi antichi che non conosciamo lo svolgimento. Alcuni studiosi hanno voluto vedere un certo aggancio al “gioco reale di Ur”³ ed altri giochi antichi.⁴

Nel Rinascimento era pratica comune scommettere su tutto, dal sesso di taluni nascituri al risultato delle elezioni locali. A Roma, ad esempio, si giocava al Papaccio e all’Azzeccacardinali, puntando appunto su chi sarebbe divenuto Papa o cardinale. Di certo l'abitudine a scommettere si diffuse largamente ed ogni avvenimento pubblico diede vita a grande attività di gioco.

Nello statuto comunale di San Marco in Lamis del 1360 viene specificato al titolo 14: “*De ludentibus ad azzardum. Si quis luserit ad azzardum, ubi pecunia currat, solvat Curie tt. VII, gr. X. Item si patronus domus conserverit in qua luditur, solvat Curie tt. VII, gr. X* (14- Di coloro che giocano d'azzardo. Se qualcuno giocherà d'azzardo e vi corra del denaro, paghi alla Corte tari 7 e grana 10. Parimenti se il padrone della casa in cui si gioca, avrà dato il suo consenso, paghi alla Corte tari 7

³ Con Gioco Reale di UR ci si riferisce a cinque tavole da gioco trovate nelle tombe reali di Ur da Sir Leonard Wooley negli anni '20 del XX sec. e datate ad un periodo compreso tra il 2400 aC e il 266 aC. È stato considerato il più antico reperto completo di un gioco da tavolo che sia mai stato scoperto, fino al ritrovamento, nel 2004 di alcune tavole da gioco risalenti al 3000aC nel sito di Shahr-i-Sokhta. Insieme al Senet è considerato uno dei predecessori del moderno backgammon. La tavola da gioco consiste di un rettangolo di 8x3 caselle a cui mancano due caselle esterne da ciascuno dei due lati lunghi, anche se le decorazioni dei quadrati variano da tavola a tavola (motivi geometrici piuttosto che scene di animali selvaggi) tutte hanno in comune la presenza di 5 caselle decorate con una rosetta. Le tavole erano cave e all'interno venivano conservati i componenti, costituiti da quattordici pedine (metà bianche e metà nere) e da sei dadi tetraedici con due delle quattro punte marcate con inserti (pertanto potevano dare come risultato solo uno o zero, a seconda se la punta che puntava verso l'alto avesse un intarsio o meno). La mancanza di descrizioni del regolamento sollevò l'interesse di diversi studiosi. Negli ultimi decenni del XX sec. Irving Finkel esaminando una tavoletta cuneiforme appartenente alla collezione del British Museum, si accorse che riportava sul retro il tavoliere del Gioco Reale di Ur. Dalla traduzione della tavoletta risultò che questa era un trattato sul Gioco reale di Ur, copiato nel 177 aC da un documento ancora più antico, in cui si speculava sul significato astrologico dei dodici quadrati centrali e si spiegava come alcuni di essi portavano buona fortuna. La tavoletta inoltre forniva molte informazioni e dettagli sul regolamento di gioco, sulla base dei quali Irving propose una ricostruzione del regolamento originale, anche se alcuni dei componenti descritti nella tavoletta sono lievemente diversi rispetto a quello delle tavole da gioco ritrovate (al posto dei dadi tetraedrici vengono usati dadi ottenuti da astragali di pecora e ogni giocatore dispone di cinque pedine invece di sette. Secondo la tavoletta si tratta di un gioco di percorso in cui i giocatori devono entrare da una casella della tabella e percorrerla fino all'uscita. Il primo giocatore che fa uscire tutti i suoi pezzi ottiene la vittoria.

⁴ Una variante di nome Senet si doveva giocare anche nell'antico Egitto. La diffusione della tavola si ebbe anche in Grecia. Platone accenna alla popolarità di cui un gioco simile e Sofloche attribuisce l'invenzione a Palamede. Un gioco costituito da una tavola e tre dadi si gioca anche nell'antica Roma ed era conosciuto come *Ludus Duodecim Scriptorum* ("gioco delle dodici linee"), che successivamente prese il nome, probabilmente anche subendo delle modifiche, di *Alea* ("dado") o *Tabula* ("tavola"). Le legioni romane permisero una certa diffusione del gioco. In Asia veniva giocata una versione chiamata *Nard* già prima del IX sec. In Cina si diffuse col nome di *T'shu-p'u*, in Giappone era invece chiamato *Sugoroku*. Il gioco si diffuse nel medioevo e gli storici contano diverse varianti: *Tavola Reale* in Italia, *Tablas Reales* in Spagna, *Tavli* in Grecia, *Tanla* in Turchia, *Tric Trac* in Francia e in Italia, *Backgammon* o *Tables* in Gran Bretagna, *Puff* in Germania, *Vrbaby* in Cecoslovacchia.

e grana 10.)” Nello statuto comunale di San Marco in Lamis del 1490 viene ribadito e specificato: *“A nissuna persona sia lecito nella corte di decta Università di Santo Marco in Lamis giuocare ad alcuno giuoco di dadi che denari ne vada, excepto che a tavole, pena per ciaschedununo che contrafacesse per ciascheduna volta, et radoppisi la pena per chi giucasse nel trono; sia punito chi per alcuno modo riceptasse o chi a decti giuocatori prestasse dadi, tavolieri, tavolaccio o altro instrumento co quale o in sul quale a’ decti giuochi vetati si giucasse.”*⁵ Anche in molti altri statuti si specificava questo tanto che a Genova nel 1588 uno Statuto lo proibiva totalmente decretando che non si poteva far gioco sulla vita del Pontefice, dell'imperatore, dei re, dei cardinali, sulla riuscita degli eserciti, sull'esito delle guerre, sui matrimoni, sull'elezioni dei magistrati o dei dogi e addirittura sulla peste. Nel 1448 a Milano si ha il gioco delle "borse di ventura", da molti storici considerato il precursore al lotto moderno. Il gioco consisteva nell'assegnazione di 7 borse, contenenti: 300, 100, 75, 50, 30, 25 e 20 ducati. Ogni cittadino poteva acquistare il biglietto per partecipare a questa lotteria: si utilizzavano due recipienti: uno con i nomi dei giocatori e uno con una serie di biglietti bianche e i sette biglietti corrispondenti alle sette borse di ducati. A questo punto veniva nominato uno "scrutatore", che aveva il compito di estrarre un biglietto per ciascun recipiente: al nome del giocatore corrispondeva quindi o un biglietto bianco (in questo caso non aveva vinto nulla) o una delle sette borse con il relativo premio in ducati. Nel 1500 nasce a Amersfoort in Olanda l'idea dei Lotti. Alcuni cittadini per appianare alcuni dissidi su lotti terrieri decidono di sfruttare la passione per il gioco, e successivamente il tutto viene regolarizzato con il relativo regolamento: "Lotto di Olanda". Nel XVI sec a Firenze numerosi poderi, case o oggetti di valore, erano state confiscate dall'allora Governo per ragioni politiche; lo stesso Governo decise di applicare un'imposta "straordinaria" nella quale venivano tra l'altro assegnate a ciascun cittadino, delle polizze numerate. A questo punto a parità di ricchezza dei diversi possessori di queste polizze, si procedeva all'estrazione dei suddetti beni. Gli storici fanno risalire al 1522 quelle che sono le radici del gioco del Mercante in fiera, si narra che Geronimo Bambarara, straccivendolo di Venezia, della zona di Rialzo, ebbe il colpo di genio nel momento in cui propose un nuovo e semplice gioco. Vendendo dei biglietti per soli 20 soldi, dava la possibilità agli acquirenti di partecipare ad una estrazione finale (situazione paragonabile a quella dell'attuale "Riffa"), nella prima urna venivano collocate tutte le matrici dei biglietti venduti (anche dei non venduti quale eventuale margine ulteriore di guadagno), nella seconda urna venivano invece messi i biglietti dalla dicitura "Pacientia", che rappresentavano i biglietti non vincenti, e quelli dalla dicitura "Precio", i biglietti vincenti che riportavano scritto anche quale era il premio vinto. Nel giro di poco tempo il gioco guadagna una fama ed una popolarità vastissima, viene praticato ad ogni livello, più o meno ricco e, a causa dei giocatori che si radunano, il ponte di Rialzo diventa zona trafficata e di difficile passaggio. Nasce il Lotho (da non confondere con l'attuale lotto), gioco che ben presto subisce la prevedibile tassazione da parte del governo del tempo. Tra le testimonianze più celebri dell'esistenza nel passato del gioco del Mercante in fiera ricordiamo quelle di due personaggi storici come Carlo Goldoni e Wolfgang Amadeus Mozart. Il primo cita il gioco in una sua opera dal titolo "La Casa Nova", siamo nel 1760, mentre il secondo lo racconta in una lettera inviata alla sorella Nannaerl nel 1772. Diffusosi in Italia tra il 1500 e il 1700, il gioco della tombola ha molte ascendenze che vanno dalla cabala alla smorfia,⁶ dalla lotteria al lotto, di cui è stretto parente, mentre la lettura dei numeri affonda le radici nell'immaginario popolare.

⁵ G. Tardio Motolese, *Gli Statuti medioevali dell'Universitas di San Marco in Lamis*, 2005.

⁶ Nel mondo delle visioni notturne si trovano le radici lontane della Smorfia, che sembrano derivare dalle versioni volgarizzate e ridotte degli antichi libri dei sogni. Le opere di personaggi come Artemidoro di Dalidi (II sec. d.C.), in età bizantina diventano veri e propri manuali per svelare il mistero dei messaggi notturni. Altre teorie sono propense a credere che l'origine della Smorfia risieda all'interno della tradizione cabalistica ebraica. Secondo la Cabala (Qabbalah), nella Bibbia non vi è parola, lettera o segno che non abbia qualche significato misterioso correlato. Il mondo stesso non sarebbe altro che un insieme di simboli da decodificare. Per questo i cabalisti crearono una sorta di dottrina

Secondo gli studiosi l'origine del lotto come lo intendiamo oggi viene fatto risalire al 1576 a Genova. In quegli anni l'ammiraglio GianAndrea Doria, principe di Melfi, impose al governo di Genova una nuova organizzazione politica per ridurre i contrasti tra vecchia e nuova nobiltà cittadina. Decise che per sostituire i cinque membri dei serenissimi collegi - 3 membri del Senato e 2 membri del Consiglio dei Procuratori - sarebbero stati estratti a sorte 5 nobili ogni sei mesi dai nomi di 120 notabili locali, trascritti su altrettanti foglietti, venivano deposti entro una borsa. Si diffuse tra i genovesi l'usanza di scommettere sui nomi dei nobili che sarebbero usciti dalle urne, dette anche "*seminari*". Ma il Governo della Repubblica di Genova proibì tali scommesse e prevede anche delle pene perché reputava le scommesse lesive dell'onorabilità dei candidati e del sistema di elezione. Il gioco rimase clandestino per molto tempo, finché fu legalizzato nel 1643, anno in cui fu regolamentato ed opportunamente tassato. Successivamente furono ridotti da 120 a 90 il numero dei candidati, aggiungendo al nominativo di ciascuno di essi un numero progressivo. A quei tempi questo gioco era conosciuto come *zeugo do semenajo* (gioco del seminario). Era possibile scommettere sull'estrazione di uno, di due o anche di tre nomi, primi antenati degli attuali estratto, ambo, terno. Gestito da pochi privati, il lotto prese piede ben presto e gli importi delle puntate divennero via via più cospicui, il che indusse il Governo a rilevare in proprio la gestione del gioco, al fine di arricchire le casse dello Stato. In seguito, allo scopo di dare al gioco una parvenza di legalità e di beneficenza, i nominativi dei candidati furono sostituiti con i numeri, ad ognuno dei quali venne abbinato il nome di una ragazza nubile e indigente, così da fornirle la dote necessaria per il matrimonio.⁷ Dalla somma vincente, infatti, veniva detratta una piccola parte da assegnare alla ragazza ed è per questa ragione che il gioco

interpretativa per svelare i significati nascosti dietro alla realtà apparente. Abraham Abulafia, mistico cabalista ebreo-spagnolo del XIII secolo, basandosi sul fatto che nell'ebraico ogni lettera corrisponde a un valore numerico, affidò proprio ai numeri la trascrizione delle sue meditazioni realizzando un'opera letteraria composta di sole cifre. A lui seguirono molti altri pensatori e mistici che contribuirono a formare la teoria secondo la quale è possibile desumere da ogni parola il valore numerico corrispondente. Questa teoria venne applicata anche per interpretare i sogni, ritenuti il luogo di contatto tra l'umano e il sovraumano. Successivamente, visto che si pensava che le forze "super umane" comunicassero anche mediante accadimenti straordinari, qualsiasi avvenimento insolito (una caduta, un temporale estivo, ecc.) veniva considerato un segno del destino e subito tradotto in numeri. Nel Rinascimento pensatori e filosofi come Cardano, Della Porta, Pico della Mirandola o Paracelso riscoprirono e riportarono in auge i testi di quei maghi-scienziati che studiarono e praticarono l'oniromanzia greca e la Cabala ebraica. E proprio a questi scritti si ispirarono gli autori, per lo più anonimi, dei manuali ottocenteschi sulla lettura dei sogni con il numero al lotto abbinato. Uno dei più famosi esempi di Smorfia si ha con il "Divinatore Universale del Lotto" dove sono indicati tutti i numeri corrispondenti a personaggi e avvenimenti.

⁷ L'introduzione del "Lotto della Zitella", tramite l'abbinamento ai numeri dei nomi di ragazze bisognose, nacque per volontà dei gestori delle scommesse, ed era teso a migliorare la sorte di ragazze povere e nubili con la donazione dei proventi della lotteria sotto forma di dote per il matrimonio. La condizione della donna, sul finire del 1600 era molto incerta e la dote rappresentava, dunque, l'unica via d'uscita da questa situazione, e trasformava la donna in un buon partito. Poiché senza la dote, c'erano davvero poche possibilità che essa riuscisse a sposarsi, sia lo Stato, che la Chiesa, si impegnarono a favorire la costituzione dotale. Il numero delle fanciulle bisognose di dote era elevato, ed imponeva la necessità di ricorrere all'estrazione a sorte. Se in principio i nomi delle zitelle venivano scelti dalla Regia Camera (dal 1682 al 1688), in seguito la scelta passò nelle mani degli impresari; il numero delle fanciulle che l'appaltatore imbussolava non poteva essere inferiore ad 80 né superiore a 90, e a suo giudizio egli poteva accrescere o diminuire tale numero. Per la scelta della fanciulla venivano privilegiati i conservatori. Successivamente il numero delle zitelle che potevano porsi in lista fu fissato in 90. Unitamente al numero delle fanciulle, durante gli anni cambiarono anche il numero di estrazioni che venivano effettuate durante l'anno e la determinazione dei giorni in cui veniva svolta l'estrazione. Quando nel 1737 l'arrendamento del lotto fu demanializzato, il Re Carlo III, permise ad alcuni Conservatori e Ritiri (orfanotrofi), di indicare i nomi delle orfane ospitate presso gli stessi, i quali venivano scelti direttamente dal Direttore del Ritiro. Nel 1816 una grave crisi economica colpì i luoghi pii, al punto che i Conservatori di Napoli non erano più in grado di dare aiuto alle loro alunne, cosicché Ferdinando IV, con Decreto del 29-5-1816 decise di concedere il beneficio, che permetteva alle orfane di entrare a far parte della lista delle donzelle che ricevevano il maritaggio, a tutti i Conservatori di prima classe della città, ripartendo i novanta numeri per i vari Conservatori. L'ammontare dell'importo erogato in dote, era pari a 25 ducati, e rimase immutato durante gli anni, fino alla sua soppressione nel 1865. Questa somma, che veniva corrisposta alle fanciulle, prendeva il nome di "maritaggio".

venne poi denominato lotto delle zitelle e venne via via legalizzato in diverse città italiane: nel 1646 a Genova, nel 1702 a Milano, nel 1731 a Roma, nel 1739 a Firenze, nel 1750 a Venezia. Nello Stato Pontificio il gioco fu a lungo bandito, vi erano indubbi risvolti morali o immorali a seconda dei punti di vista. Fino a che venne approvato e regolamentato concedendo l'uso dei proventi per opere di religiose e di pubblica assistenza e beneficenza, compresa anche la realizzazione di opere pubbliche imponenti.⁸

Nel 1682 il gioco del lotto trovava grande fortuna a Napoli, ove una società di mercanti liguri aveva preso in affitto un locale nel quartiere di Monte Calvario, in un vicolo che prese quindi nome di Bonafficiata vecchia, e in cui ebbe poi la sua sede la Regia Impresa del Lotto.

Nel Trattato *De' giochi e de' Divertimenti Permessi, o Proibiti ai Cristiani* del 1768, tra i giochi più diffusi, si faceva distinzione tra quelli di strategia, quelli di strategia e fortuna e quelli dipendenti dalla sola fortuna; per tutti comunque le autorità ecclesiastiche raccomandavano moderazione nel tempo ad essi dedicato e nel desiderio di eventuale guadagno: “ (...) i Giochi che dipendono dalla sola industria e, ne' quali la fortuna non ha alcuna parte, come sarebbero i giochi degli scacchi, della dama, del bigliardo, delle bocce, della palla, del trucco, ed altri consimili, (...) leciti purché non siano vizziati da qualche circostanza, che può sempre rendere illeciti i giochi più innocenti, quelli che dipendono parte dall'industria e parte dalla fortuna come le Minchiate [carte da gioco fiorentine], [il gioco] del Picchetto [gioco di carte d'origine francese] ed altri consimili (...) quelli che dipendono dalla fortuna che si fanno comunemente colle carte, e co' dadi.”⁹ Tra quelli che suscitavano maggiore preoccupazione c'era il Lotto, che poteva spingere anche i più poveri ad affidare unicamente alla sorte il loro destino: Il Lotto “appena comparve alla luce del mondo (...) inventato come si crede in Genova poco prima dell'anno 1627, (...) fu riguardato dai più savi come una pessima, ed astuta invenzione per estrarre dolcemente il sangue dalle vene dei popoli (...) accecati da una vana speranza di poter guadagnare con pochi denari molte centinaia, e migliaia di scudi”. Nello stesso trattato uno sguardo attento era rivolto ai più

⁸ Nel 1666 **Alessandro VII** emana una bolla con cui proibisce il Lotto, pena la scomunica per i giocatori. Anche diversi papi successivi contrastarono questo gioco, con una serie di bolle e scomuniche per i praticanti e i gestori clandestini di quel gioco “diabolico”. Il papa **Clemente XI** di fronte all'afflusso in massa di cittadini alle estrazioni tenute presso le case dei nobili, decide di tollerare il gioco, imponendo la presenza di un ecclesiastico della Camera Apostolica, in veste di giudice, affiancato da un notaio. Tuttavia il 1704 il papa scrive un'enciclica che impone la “totale distruzione dei clandestini lotti in Roma e in tutto il suo Stato”. L'enciclica fu applicata a Roma, ma non così nel resto dello Stato Pontificio. Il 1719, il papa ordina a tutti i vescovi di proibire qualsiasi gioco ambulante nelle piazze durante lo svolgimento di cerimonie religiose nelle chiese. Il papa per la diffusione del gioco nel 1720 affida lo studio sul gioco a una congregazione di teologi e canonisti. Nel 1721 la congregazione, finiti i suoi studi, comunica al papa che estirpare il gioco era impossibile, raccomandando, invece, una sua regolamentazione. **Innocenzo XIII** prende atto della sentenza della congregazione e decide di eliminare il divieto al Gioco del Lotto. Da questo momento il gioco del Lotto diviene legale nello Stato Pontificio. Resterà tale sino alla morte del papa nel 1724. Il successore, **Benedetto XIII**, fortemente contrario al gioco abroga immediatamente l'editto del predecessore. Alla morte di **Benedetto XIII** nel 1730 viene eletto **Clemente XII** e con lui che inizia lo sfruttamento finanziario del gioco del Lotto da parte dello Stato Pontificio. Così che il 12 dicembre del 1731 **Clemente XII** decreta che il gioco sia introdotto in tutto lo Stato Pontificio, con gestione affidata all'arciconfraternita di San Girolamo della Carità. Gli utili andranno alla Depositiera Generale, a libera disposizione del Papa, delle missioni, degli ospedali, delle parrocchie nonché delle famiglie bisognose. Papa **Pio VI** destina tutti i guadagni alla bonifica delle Paludi Pontine. Nell'800 si diffondono, inoltre, numerosi sistemi di giocate legati per lo più a superstizioni religiose, tollerate dalla Chiesa, che non accondiscende apertamente ma neppure condanna. Qualche esempio ce lo fornisce il poeta romano, il Belli. Tra le pratiche più seguite per vincere al gioco del Lotto c'era, ad es., il famoso “libro de' rapporti fra le cose e idee anche astratte e i numeri del lotto”, una sorta di Libro dei Sogni. Ma c'erano anche dei veri e propri rituali. Come quello di salire “coi ginocchi la lunghissima scalinata di Santa Maria in Ara Coeli, recitando ad ogni scalone o una Requiem aeternam o un De profundis”, praticato esclusivamente dalle donne. Il gioco si fonde con la superstizione popolare.

⁹ *Trattato de' Giochi*, pp. 242 e 267, 1768.

giovani e i genitori erano invitati a dare il buon esempio ai loro figli: *“I Padri e le Madri dovrebbero ancora guardarsi dal giocare troppo frequentemente per non dare scandalo ai loro figlioli. Gli esempi domestici fanno sempre una grande impressione nel nostro spirito (...). Hanno essi un bel predicare ai figliuoli che attendano allo studio, e alla pietà, se poi tutto giorno si fanno vedere trasportati per i giochi e divertimenti. Se le loro parole non saranno accompagnate dagli esempi, poco o niun frutto ne ricaveranno, come l'esperienza ci dimostra”*¹⁰

Il gioco del Lotto fu ufficialmente autorizzato nel Regno di Napoli nel 1682, in seguito alla constatazione dei considerevoli utili che già derivavano all'Erario dall'arrendamento delle beneficiate (dallo spagnolo *arrendador*, carica che nel Regno corrispondeva ad appaltatore delle imposte) ed alle necessità finanziarie dovute alle contingenze politico-militari e agli oneri della guerra di Messina. Dopo il terremoto del 1688, che i preti interpretavano come punizione divina per la dissolutezza dei costumi specialmente per le scommesse, così il gioco venne sospeso. Si cominciò allora a puntare clandestinamente al gioco dell'estrazione per li Seminarj di Genua, di Milano e Torino, scommettendo sui numeri là estratti, ma il Viceré lo mise al bando, stabilendo 2000 ducati di multa per i giocatori e 3 anni di galera per gli organizzatori del gioco, inclusi i tipografi che avessero stampato le liste dei numeri provenienti da quelle città. Nel 1734, il re Carlo III di Borbone, volle ufficializzare il gioco del Lotto nel Regno per strapparlo alla clandestinità che sottraeva entrate alle casse dello Stato. A ciò si opponeva il frate domenicano Gregorio Maria Rocco, perciò tra il sovrano e il frate scoppiò una violenta disputa. Padre Rocco, legato al re da un rapporto di amore-odio, diceva che non era giusto introdurre un "così ingannevole ed amorale diletto" in un paese in cui si cercava sempre di rispettare gli insegnamenti cattolici. Alla fine, però, Carlo III, facendo presente che il lotto, se giocato di nascosto, sarebbe stato più pericoloso per le povere tasche dei sudditi, riuscì a spuntarla, ad un patto però, che il gioco del lotto, almeno nella settimana delle festività del Natale, sarebbe stato sospeso. In quei giorni il gioco del lotto non poteva distrarre il popolo dalle preghiere. Ma il popolo subito pensò di organizzarsi per proprio conto. I novanta numeri del lotto furono messi in cestini di vimini e, per divertirsi in attesa della mezzanotte, ciascuno provvide a disegnare numeri sulle cartelle. Così la fantasia popolare riuscì a trasformare un gioco pubblico in un gioco familiare, che prese il nome di tombola. Alcuni autori sostengono che la parola tombola deriva dal verbo tombolare nel senso di roteare o far capitombolare i numeri nel cestino. Il Lotto prosperò nel Regno durante tutto il secolo, ma si temette per le sue sorti durante il periodo dell'occupazione francese, e negli anni seguenti, soprattutto nel 1860 con l'ingresso trionfale di Giuseppe Garibaldi a Napoli. Quattro giorni dopo il suo arrivo a Napoli fu sancito il "Decreto di abolizione del gioco del Lotto" e fissata la decorrenza della cessazione dal 1 gennaio 1861. Dopo la sua partenza, i rappresentanti del Fisco, prefigurando le ingenti perdite derivanti dall'abolizione del gioco, ottennero dal Luogotenente Generale del Re nelle Province napoletane, il 10 dicembre 1860 il decreto n.80 col quale si stabiliva che, fino a nuova disposizione, rimaneva sospesa l'esecuzione del decreto dittatoriale di Garibaldi. Il gioco divenne legale sotto il Regno d'Italia nel 1863, anno in cui il venne strutturato in maniera simile a quella attuale. Vennero individuate delle "ruote" che inizialmente furono sei differenti ruote che arriveranno a 7 nel 1871 e a 8 nel 1874. La struttura a 10 ruote viene inaugurata nel 1939; l'introduzione della ruota Nazionale risale al 2005. Le estrazioni, un tempo limitate a due o tre all'anno, furono più frequenti diventando quindicinali nel 1807, settimanali nel 1871, bisettimanali nel 1997 e trisettimanali nel 2005.

La fantasia popolare ha permesso al lotto di diventare tombola, da gioco pubblico qual era in origine, con una cartella di 5 numeri, a gioco familiare, con una cartella di 15 numeri.

La tombola fu utilizzata per intrattenimenti in famiglia ma in moltissime occasioni furono realizzate tombole nazionali per finanziare eventi particolari oppure imponenti opere pubbliche,

¹⁰ *Trattato de' Giochi*, pp. 226 e 273, 1768.

le estrazioni venivano pubblicate e la partecipazione era massiccia venendo considerata una lotteria nazionale.

I comitati delle feste patronali o locali molto spesso utilizzavano il sistema della tombola per raccogliere i fondi per realizzare la festa, l'estrazione avveniva nel momento culminante dei festeggiamenti e venivano messi in palio oggetti o animali donati per la festa. Essendo momenti particolari poco documentati queste informazioni spesso si hanno da vecchi manifesti oppure da sparse cartelle che vengono ritrovate in fondo a cassetti.



Milano, Civica Raccolta Bertarelli. *Bella, interprete dei sogni, ovvero la vera cabala aperta ai giuocatori del Lotto*, 1880ca



Il gioco della tombola è conosciuto, anche se con alcune varianti, in molte parti del mondo ed ha conservato il nome italiano anche se con accento diverso, però in Francia chiamano “loto” il gioco conosciuto in Italia come “tombola” mentre in francese tombola equivale all’italiano “lotteria”, in Gran Bretagna si chiama housey-housey e nella New Zealand, India e Australia si chiama housie. Negli Stati Uniti d’America e molti altri paesi in questi ultimi decenni si è avuta una evoluzione con il gioco del Bingo e le sue molteplici varianti.



Tombola francese. Loto Animé comique et Amusant. 1890.





Charles Chaplin (1825-1891), *Le Loto*. Il dipinto illustra due giovani donne che giocano al "Lotto".nella metà del XIX° secolo in Francia.

La tombola è considerato un gioco familiare basato su 90 numeri, che si può praticare con pochi semplici strumenti:

1. Un grosso cartellone (o tabellone) suddiviso in 90 caselle (9 righe di 10 colonne) numerate da 1 a 90;
2. Un numero variabile di piccole cartelle, ognuna delle quali con 27 caselle (3 righe di 9 colonne), su ogni riga ci sono 5 caselle occupate da numeri a caso più altre 4 bianche. Ogni cartella ha una combinazione di numeri diversa dalle altre;
3. Un sacchetto contenente 90 tasselli di legno o di plastica numerati da 1 a 90.
4. Ogni giocatore deve avere a disposizione un congruo numero di pietruzze, semi, tassellini o altri strumenti per coprire i numeri estratti.

I giocatori dispongono di una o più *cartelle* precedentemente acquistate.

Le cartelle vengono acquistate in numero variabile dai giocatori secondo un prezzo unitario predefinito non necessariamente in denaro. Similmente il giocatore che detiene il tabellone è tenuto a versare l'importo relativo alle sei cartelle *virtuali* che compongono il tabellone. È possibile, come variante alle regole classiche e previo accordo generale, che il tabellone venga acquistato dal *croupier* in forma parziale. È anche possibile che venga richiesto per il tabellone un versamento ulteriore per compensare il fatto che sul tabellone vengono sempre posizionati tutti i numeri estratti e non c'è possibilità di non coprire erroneamente un numero.

L'importo derivante dall'acquisto di tutte le cartelle e del tabellone definisce il *monte premi* che viene di norma suddiviso in vari premi di importo crescente.

Fino a diversi decenni orsono questo passatempo, generalmente femminile, si svolgeva di domenica, in qualche grande cucina o, durante la bella stagione, all'aperto, nei cortili o per le strade.

Lo scopo ultimo del gioco è quello di realizzare la *tombola*, ovvero arrivare per primi a coprire tutti i numeri presenti su una delle proprie cartelle. Normalmente vengono anche assegnati premi minori per risultati intermedi, come l'*ambo* (vinto dal primo giocatore che copre due numeri presenti sulla stessa riga di una cartella), il *terno* (tre numeri sulla stessa riga), la *quaterna* (quattro numeri sulla stessa riga), la *cinquina* (tutti e cinque i numeri della riga) e la *doppia-cinquina* (tutti e dieci i numeri di due righe). Talvolta viene assegnato anche un premio al cosiddetto *tombolino*, ovvero alla seconda cartella in ordine di tempo a totalizzare la tombola. L'estrazione fatta alla cieca, dopo opportuna mischiata, garantisce la necessaria imprevedibilità per realizzare ambo, terno, quaterna, cinquina, e l'ambita Tombola. L'estrazione dei numeri è un ottimo metodo per generare numeri casuali non ripetitivi compresi all'interno di un determinato intervallo (es. 1-90).

Il gioco, che da una versione all'altra presentava solo alcune lievissime varianti, consiste in una specie di tombola formata da 90 numeri contraddistinti da altrettante figure.

Il cartellone principale, regola l'andamento della partita: su di esso vengono poste le pedine estratte da un sacchetto di tela da un'incaricata (chella che tira). Gli altri giocatori tengono una o più cartellette che riportavano in ordine sparso 15 dei 90 numeri e simboli del cartellone. I giocatori coprono sulle loro cartelle i numeri e/o i simboli estratti e che in esse compaiono, utilizzando oggi un indicatore qualsiasi, cinquant'anni fa servendosi invece più comunemente di un fagiolo o di un bottone. Il primo ad accorgersi che sulla propria cartella gli resta da coprire un solo simbolo molte volte da l'avviso ad alta voce dicendo: ne manca uno. Così che tutti possano controllare l'esatta situazione delle loro cartelle e chiedere anche eventuali verifiche delle estrazioni già avvenute. Chi per primo completa la cartella, vince la partita, fatta salva la facoltà di ulteriori verifiche da parte di tutti gli altri giocatori.

Nel corso della partita l'incaricata dell'estrazione viene spesso sollecitata a tenere chiuso il sacchetto e ad agitarlo bene, per evitare imbrogli, con la caratteristica frase dialettale: *musceteja li nummere inte la sacchètta* (mescola i numeri nel sacchetto).

Il monte premi posto in palio è formato dal totale delle somme versate dai giocatori per l'acquisto delle cartelle, l'importo individuale di partecipazione che generalmente si limita a pochi spiccioli viene stabilito di volta in volta prima della partita.

I simboli stampati sulle cartelle illustrano in prevalenza la concreta realtà di un mondo contadino di cui mostrano il repertorio dei più umili e tradizionali attrezzi da lavoro, degli animali domestici e degli oggetti d'uso quotidiano, inframmezzati qua e là da qualche immagine di fantasia o di santi oppure tratti dalla "smorfia". Col passare del tempo alcuni simboli vennero poi modificati o rinnovati.



Tombola della seconda metà dell'ottocento, in scatola di legno con foro superiore ad urna con coperchio ad incastro e disegni ad encausto, 90 numeri in legno torniti. Le cartelle oltre a quella del chiamatore hanno curiosi e simpatici nomi su d'ognuna di esse: la milanese, la bolognese, la fiorentina, la bella rosa, la cavalla, la morettina, la fidanzata, l'innamorata, la scimmia, la marmotta, la gatta, la regina, l'aurora, la tigre, la fioraia, la rondinella, la follia, la fontana, la romana, la ferrarese, la morettina, la luna, la primavera, la cavalcante, la cavalla.

Le regole del gioco

Inizialmente, di comune accordo, i partecipanti stabiliscono il costo della cartella e così ognuno compra (versa la sua posta nelle casse del gioco, fa la sua puntata) una, due o più cartelle (il tabellone equivale a 6 cartelle). Quindi, sempre di comune accordo, i partecipanti stabiliscono liberamente la ripartizione della posta. Esempio: entrate 6,0 euro cioè 24 cartelle + 6 del tabellone = 30 cartelle x 0,20 euro = 6,00 euro, il premio si può suddividere: Tombola, quando escono tutti e quindici i numeri di una cartella = 2,00 euro; doppia Cinquina o doppia quintina, quando escono due serie di cinque numeri su due righe = 1,20 euro; Cinquina o quintina, quando escono cinque numeri sulla stessa riga = 1,00 euro; Quaterna, quando escono quattro numeri sulla stessa riga = 0,90 euro; Terno, quando escono tre numeri sulla stessa riga = 0,60 euro; Ambo, quando escono due numeri sulla stessa riga = 0,30 euro. Talvolta viene assegnato anche un premio al cosiddetto *tombolino*, ovvero alla seconda cartella in ordine di tempo a totalizzare la tombola. A volte può essere premiato anche il primo numero estratto. Una regola non sempre applicata e poco comune prevede che chi vince un premio su una riga non può vincere il premio successivo sulla stessa riga della stessa cartella. Quindi chi fa un ambo sulla prima riga non può fare terno sulla prima, ma solo sulla seconda e sulla terza, ma può comunque fare quaterna sempre sulla prima riga. Questa regola ha lo scopo di distribuire con più uniformità i premi, coerentemente col fatto che la tombola è intesa come un gioco di aggregazione, al quale partecipano spesso anche i bambini.

Tuttavia l'interpretazione più in voga stabilisce che il terno, la quaterna e la cinquina possono essere eseguiti sulla stessa riga, per consentire più vincite ex aequo. I giocatori, ad ogni estrazione, se quel numero compare sulle loro cartelle, collocano sulla relativa casella un contrassegno, badando alle righe dove si vengono allineando più numeri (ambo, terno, ecc.). I giocatori sulle cui schede compare il numero estratto lo indicano coprendolo con un segnalino sulla casella corrispondente (il segnalino può essere un sassolino, un fagiolo, un pezzo di carta).¹¹ Generalmente la lettura dei numeri estratti viene eseguita velocemente obbligando i giocatori ad essere concentrati sulle proprie schede e pronti a coprire velocemente i numeri estratti. Se ci si distrae e non si coprono i numeri si preclude la possibilità di vincere. Generalmente è vietato all'estrattore ripetere i numeri già usciti, ma se sono presenti bambini e anziani spesso si ripetono i numeri per favorire principalmente queste persone. Ogni qualvolta un giocatore, compreso il capogioco, si accorge di aver fatto una combinazione vincente la annuncia e si aggiudica il premio stabilito. Nel caso due o più partecipanti annunciano contemporaneamente di aver fatto ambo o terno, ecc. il premio viene equamente suddiviso. Quando qualcuno annuncia di aver fatto ambo, terno ... tombola, gli si chiede di chiamare i numeri, il capogioco controlla sul tabellone e, se corrispondono, gli si consegna il premio.

¹¹ I giocatori "professionisti" di tombola, possono arrivare a giocare con due o tre fogli di schede contemporaneamente (per un totale di 18 cartelle). Dato che l'estrazione dei numeri può essere molto veloce, questi giocatori devono poter segnare i numeri molto velocemente. Un metodo per la segnatura veloce dei numeri è il cosiddetto metodo "alla francese". In questo metodo si utilizza un solo fagiolo per riga; per prima cosa si posiziona un fagiolo a sinistra della prima casella di ogni riga. Ogni volta che viene estratto un numero, il fagiolo della riga corrispondente viene fatto avanzare fino alla prossima casella bianca verso destra. In questo modo il numero di caselle bianche occupate indica quanti sono i numeri estratti per ogni riga. Quando un fagiolo raggiunge la parte destra della scheda, si ha la cinquina. Quando tutti e tre i fagioli di una scheda raggiungono il traguardo si ha la tombola. Questo metodo permette di segnare i numeri molto velocemente, anche se non si può conoscere quali sono i numeri estratti ma solo quanti sono.

-Il Capogioco

Il capogioco è colui che, una alla volta, estrae le pedine numerate dal sacchetto, le annuncia ai partecipanti e le colloca sul tabellone che tiene ben in vista davanti a sé. Tutti i partecipanti, generalmente a turno, comprano il cartellone e fungono da capogioco.

L'abilità di chi tiene il banco sta nel non annunciare mai i numeri estratti, ma nell'alludere con le proprie parole, battute, indovinelli ... solamente ai numeri e alle figure dei simboli, molti dei quali, ormai sono superati dal tempo, risultano pressoché indecifrabili alle nuove generazioni e spesso che hanno un significato differente da regione a regione ma anche da famiglia a famiglia. La parte più divertente del gioco consiste nell'ascoltare queste descrizioni, fatte di solito in dialetto e lasciate alla fantasia interpretativa dell'incaricato di turno. Chi estraeva i numeri abbinati a figure è in genere la persona più vivace e spiritosa della compagnia, in grado di inventare commenti in rima e filastrocche per ogni tessera annunciata, di opporre brio e freschezza alla ripetitività del gioco. Spesso queste persone sono dei veri "artisti letterari popolari".

Chi estraeva i bussolotti numerici, oltre ad indicare direttamente i numeri li "smorfiava", si serviva cioè di espressioni figurate prestabilite, in parte regolamentate e in parte adattate al momento, che i più comprendevano senza alcun tipo di problema. L'annuncio generalmente include anche la citazione di una delle immagini che la tradizionale smorfia napoletana, o di altre regioni, associa proprio ai numeri da 1 a 90 propri di un altro gioco, il lotto, strettamente legato alla tombola. Sono soprattutto gli accostamenti improvvisati che procuravano la maggiore freschezza alla partecipazione al gioco: con allusioni ambigue e maliziose, con aperte provocazioni rivolte ai soggetti permalosi o a quelli più attaccati al soldo, con impietosi dileggi di coloro che non afferrano il senso e soprattutto il doppio senso del numero estratto e via dicendo. Questo era forse l'aspetto che maggiormente trasfigurava questi incontri in una dimensione tradizionalmente popolare.

-Il tabellone

Il tabellone è una cartella ampia con novanta caselle disposte su nove righe in dieci colonne. Ogni casella ha un numero progressivo da 1 a 90, spesso ai numeri è abbinato un disegno o simbolo corrispondente che favorisce al Capogioco o chiamatore ad abbinare al numero il simbolo corrispondente. Alcuni bordi dei tabelloni numerici antichi e moderni sono riccamente ornati di disegni oppure di scritte che possono aiutare il chiamatore a rendere più briosa la partecipazione al gioco.

-Le cartelle

Le cartelle sono lo strumento che ha ogni giocatore per verificare i propri numeri estratti. Ogni cartella ha 27 caselle disposte su 3 righe di 9 colonne, su ogni riga ci sono 5 caselle occupate da numeri a caso più altre 4 bianche, quindi su ogni cartella sono segnati 15 numeri. La disposizione dei numeri casuali sulle nove colonne favorisce l'osservazione dei numeri della stessa decina. Con alcuni accorgimenti matematici è possibile realizzare sulle cartelle una combinazione di numeri diversi dalle altre. Le cartelle spesso hanno anche disegni e figure particolari.

-Il sacchetto dei numeri e i bussolotti numerici

Il sacchetto che contiene i bussolotti numerici deve essere capiente per poter infilare liberamente la mano in modo da poter estrarre il bussolotto, in molti casi si usava anche un paniere in vimini però con una bocca più stretta in modo che non potesse favorire la visione dei numeri da chi li doveva estrarre. In molti casi invece del paniere o sacchetta si usava una scatolina in legno con una piccola apertura che permetteva l'introduzione di una mano all'interno. Nei tempi più moderni sono stati realizzati diversi sistemi a ruota che permettono la fuoriuscita di un solo numero alla

volta. All'interno del sacchetto di stoffa o altro contenitore sono contenuti 90 oggetti identici (palline, dischetti, etc.) su cui sono riprodotti i numeri dall'uno al novanta.

-I segnanumeri

Per coprire i numeri estratti sulle cartelle in modo da verificare le estrazioni, ogni giocatore posiziona un piccolo oggetto. Spesso sono pietruzze, semi, tassellino, pezzi di carta o altri strumenti. (Si deve ricordare che il gioco del Binco molto simile alla tombola si chiama così perché deriva dalla parola Beano che in inglese è Bean e vuol dire proprio "fagiolo", "chicco", trasformata in Binco per errore di chiamata di vincita di fine gioco da parte di un giocatore.).



La tombola popolare

L'analfabetismo era molto forte a San Marco in Lamis e in tutte le zone rurali, ampissimi strati della popolazione non sapevano leggere e scrivere, spesso il tasso di analfabetismo arrivava anche al oltre l'80 % della popolazione. In molti casi anche se si era analfabeti, nel senso di non saper leggere e scrivere lettere e numeri, si aveva una buonissima dose di buon senso e di senso pratico. C'erano anche valenti artigiani che non sapevano leggere e scrivere ma questo fatto non gli impediva di realizzare pregiati lavori anche di composizione artigiana come falegnami o muratori. Ho già ricordato in altre ricerche come i muratori utilizzavano le corde per gli animali da soma come strumenti di misura, è vero non sempre le corde per il basto avevano la stessa misura ma loro avevano l'abilità di utilizzare una sola corda per il lavoro che facevano senza confonderla con altre. Ma oltre a questi valenti artigiani c'erano anche coloro che non sapevano contare fino a tre, nel senso che non avevano la concezione della successione logica, questi poverini avevano la disgrazia di essere soggetti a tutti coloro che ne sapessero qualcosa in più. Quanta miseria umana.

Chi non sapeva leggere doveva industriarsi per poter avere le ordinarie informazioni del vivere sociale; per il manifesto pubblico si avviava al banditore di professione che con la sua trombetta annunciava che stava per dare un avviso, per leggere o scrivere una lettera a familiari lontani c'erano gli scrivani a pagamento; per compilare una domanda o una lettera c'erano gli avvocati o i ragionieri che erano molto costosi e così il patronato dei lavoratori svolgeva anche questo compito, ... ma come si poteva giocare a tombola?

Nel pormi questa domanda ho svolto una minuziosa ricerca tra le persone anziane e cos' ho trovato diversi ricordi ma che in moltissimi casi erano discordanti tra i diversi rioni della città di San Marco in Lamis, questo può far pensare che c'era un modo diverso di giocare a tombola usando le stesse regole ma con un diverso modo di abbinare i numeri che in alcuni casi erano solo simboli in altri casi era una vera letteratura popolare ottentotta che riusciva a esprimere sia saggezza che sagacità, anche se in alcuni casi era con espressioni che arrivavano anche alla volgarità più oscena.

Queste diverse tradizioni mi hanno aiutato anche per redigere appunti per altre ricerche ma rimanendo al gioco della tombola queste diverse tradizioni orali esprimevano la diversa estrosità di colui o colei che era addetta alla estrazione dei numeri. Ho trovato un diverso abbinamento di numeri e simboli e nella riflessione fatta ho ipotizzato che queste differenze possono essere dovute al fatto che alcune persone provenivano da altri paesi e che avevano portato la loro tradizione, ma può essere che si erano comprati al mercato stampe di gioco di diversa provenienza regionale che non era solo partenopea ma di altre regioni italiane. In questa ampia ricerca non sono riuscito a scoprire tutte le caselle ordinate ma solo informazioni sparse, ci sono state alcune caselle del "puzzle" per costruire il tabellone che non sono riuscito a riempire bene e sono dovuto ricorrere ad altro come alcuni indovinelli, filastrocche, detti e proverbi popolari e canzoni dove si abbinano i numeri con un avvenimento, oggetto, animale ...

Dalla ricerca è emerso che per far partecipare al gioco anche chi non sapeva leggere i numeri si usava un sistema che abbinava i numeri a dei disegni che erano parzialmente legati alla smorfia napoletana o di altre regioni che erano arrivate a San Marco con le stampe vendute alle fiere, ma anche quello di disegnare i numeri abbinati ad un oggetto o animale conosciuto in modo da associare il nome dell'oggetto al numero. Con questi sistemi di spiegare i numeri, di fare la battuta, di ricordare un avvenimento o una storiella, di fare pettegolezzo ... si riusciva anche a dilatare il tempo di gioco e ad ampliare la socializzazione.

Continuando la ricerca è emersa un'altra singolare testimonianza di fare un tabellone e le cartelle artigianali della tombola. I numeri erano stati sostituiti da disegni di animali e oggetti che erano

simili con i numeri in questo modo i tasselli erano sempre i soliti, il tabellone poteva essere sempre il solito con numeri arabi, la maggior parte delle cartelle erano le ordinarie cartelle della tombola mentre per le persone analfabete si erano predisposte delle cartelle particolari facendo il disegno al posto del numero: l'uno veniva disegnato con un bastone *bbastóne*, il tre con un serpente *serpènde*, il quattro con una sedia *sèggia*, il cinque con una mano *mana*, il sette con una zappetta *zappetèdde*, l'otto con un occhiale *cchiale d'u pape*, lo zero con un tarallo, la composizione degli altri numeri si faceva descrivendo i diversi numeri presenti, esempio il 1° era un bastone e un trallo, l'11 erano due bastoni *duje bbastune*, il 45 era una sedia e una mano ... nel fare la ricerca non sono riuscito a trovare il simbolo dio oggetto o animale che assegnavano ai numeri 2, 6 e 9.

Per questi due sistemi diversi ma per alcuni versi simili di abbinare i numeri a disegni ho pensato di realizzare due tombole diverse in modo da cercare di raggruppare le due tradizioni separandole.

In un raggruppamento, che ho chiamato “tombola garganica” ho usato solo i disegni che hanno un modo specifico di essere molto simili ai numeri, dalla ricerca ho trovato tutti vari tipi di disegni che si abbinavano eccetto il numero 2, 6 e 9 dopo diverse vane ricerche ho pensato di fare il ‘creativo’ ed ho ideato io questi tre abbinamenti utilizzando la papera per il 2, la ciliegia per i 6 e un fiore per il 9. Per redigere il tabellone con i numeri e i disegni abbinati ho trascritto i termini dialettali dei vari comuni garganici abbinandoli ai vari disegni in modo che anche gli altri garganici possano utilizzarla.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
San Marco in Lamis	bbastóne	pàpera	serpènde	sèggia	mana	cerasa	zappetèdde	cchiale d'u pape	shóre	taralle
Apricena	bbastóne	pàpere	serpènde	sègge	máne	ceràse	zappetèdde	cchiále d'u pàpe	shóre	taralle
Cagnano Varano	bbastune	pàpera	serpa	sèggia	mana	cerasa	zappetèdde	cchiala d' lu pape	sciure	taralle
Manfredonia	bbastóne	pàpere	serpènde	sèggia	méne	cerése	zappetèdde	cchiéle d'u pépe	fióre	taralle
Monte Sant' Angelo	bastóne	pàpere	serpènde	sègge	méne	cerése	zappetèdde	cchiéle d'lu pépe	fióre	taralle
Mattinata	bbastóne	pàpere	serpènde	sègge	méne	cerése	zappetèdde	cchiéle d'lu pépe	fióre	taralle
Ischitella	bbastóne	pàpere	serpènde	sègge	máne	ceràse	zappetèdde	cchiale d'u pape	shóre	taralle
Rodi Garganico	bbastóne	pàpere	serpènde	sègge	mène	cerése	zappetèdde	cchièle d'u pépe	shóre	taralle
Peschici	bbastóne	pàpere	serpènde	sègge	mane	cerase	zappetèdde	cchiale d'u pape	fiàure	culace
San Nicandro Garganico	bastóne	Pàpera	sèrpa	sèggia	mana	ceràsa	zappetèdde	cchiàla d' lu papa	scióre	taràlle
San Giovanni Rotondo	bastóne	pàpera	serpànde	sèggia	mána	cerase	zappetàdda	cchiale d'u pape	shóre	taralle
Vico del Gargano	bbastóne	pàpere	serpènde	sègge	máne	ceràse	zappetèdde	cchiále d'u pàpe	shóure	taradde
Vieste	bbastóne	pàpere	serpènde	sègge	mene	cerése	zappetèdde	cchiéle d'u pépe	fióre	taralle
Carpino	bastóne	pàpere	sèrpe	sègge	mane	cerase	zappètte	cchiale de lu pape	sciure	taralle
Rignano Garganico	bastóne	pàpere	serpe	sègge	mane	cerase	zappètèdde	ucchiale de lu pape	scióre	taralle

1	2	3	A	1	2	3	7	8	9	10
11	12	13	1A	1	1	1	17	18	19	20
21	22	23	2A	2	2	2	27	28	29	30
31	32	33	3A	3	3	3	37	38	39	40
41	42	43	4A	4	4	4	47	48	49	50
51	52	53	5A	5	5	5	57	58	59	60
61	62	63	6A	6	6	6	67	68	69	70
71	72	73	7A	7	7	7	77	78	79	80
81	82	83	8A	8	8	8	87	88	89	90
































In un altro raggruppamento, che ho chiamato “tombola sammarchese”, ho redatto un tabellone con i numeri e i disegni di simboli abbinati. I simboli abbinati ai numeri purtroppo provengono da testimonianze diverse e in alcuni casi si hanno diverse e contrastanti simboli. Ho evitato di abbinare simboli scurrili, volgari e erotici in modo da poter essere utilizzata normalmente in famiglia senza imbarazzo, riservandomi la redazione in una unica copia di un tabellone quasi interamente redatto in questa veste volgare e scurrile per farne una conservazione storico-antropologica di costume popolare. Non chiedetemi la divulgazione perché non rientra nel mio stile della ricerca.

1	Italia	Italia	46	La torre	La torre
2	Le corna o i gemelli	Li corne o la cocchia	47	Il morto che parla	Lu mòrte chè parla
3	La serpe	La sérpa	48	Il morto	Lu mòrte
4	La sedia	La séggia	49	Il palazzo	Lu palazze
5	La mano	La mana	50	Le campane	Li campane
6	La luna	La luna	51	La lanterna	Lu lampaione
7	Le forbici	Li fròffece	52	La mamma	La mamma
8	Madonna di Stignano	Madonna de Stignano	53	Il cappello	Lu cappèdde
9	La zainata (la merda)	La zàinata	54	La vacca	La vacca
10	Il tarallo	Lu taralle	55	La lingua delle donne	La lègna li fèmmene
11	La scala	La scala	56	La quercia	Lu cèrre
12	I carabinieri	Lu carbinère	57	Il gobbo	Lu iobbe
13	Sant'Antonio	Sant'Antònje	58	Il cuore	Lu core
14	Le candele	Li cannèle	59	I fiori	Li fiure
15	L'accetta	L'accétta	60	La ruota	La rota
16	Il tamburo	u tammurre	61	Il cacciatore	Lu cacciatore
17	La disgrazia	La descrazia	62	La scopa	La scopa
18	La ricotta	La recotta	63	La sposa	La zita
19	Lo specchio	Lu spècchij	64	La musica	La museca
20	La festa	La fésta	65	Gatto e cane	Cane e iatte
21	San Matteo	Sante Mattè	66	Le due zitelle	Doi zitèlle
22	Il pazzo	Lu pacce	67	Il pozzo	Lu puzze
23	Il libro	Lu libre	68	Il ponte	Lu ponte
24	La volpe	La vòlepa	69	La clessidra	La 'clessidra'
25	La stella	Stèlla deNatale	70	La zappa	La zappa
26	La zingara	La ziggnera	71	La gallina	La iaddina
27	Il pitale o vaso	Lu cacature o lu monsignore	72	Le spade	Li spade
28	Casa “28”	Casa 28	73	Il vecchio gobbo	Lu vècchje
29	Il cavallo	Lu cavadde	74	La grotta	La grotta
30	L'anello	L'anèdde	75	Carnevale	Carnuvale
31	La chitarra	La catarra	76	La fontana	La funtana
32	Il martello	Lu martèdde	77	Le gambe delle donne	Li iamme li fèmmene
33	Gli anni di Cristo	L'anne de Criste	78	La chiesa	a chièsLa
34	La testa	La capa	79	La chiave	La chiava

35	L'uccello	La vucella	80	Gli occhiali	Li chiale
36	L'uva	L'uva	81	I preti	Li prève
37	Il monaco	Zi monnece	82	Il fesso femminello	Le scème femmenille
38	La botte	La votta	83	La lumaca	La ciammarica
39	La moneta	Il soledde	84	La forca	La forca
40	L'osteria	La cantina	85	La bella figliola (puttana)	La bèlla fèmmena, puttana
41	Il coltello	Lu curtèdde	86	Il ladro	Lu mariole
42	L'ago	L'aghe	87	I diavoli	Lu diavele
43	L'ospedale	Lu spedale	88	I caciocavalli	Li cascjavalle
44	La prigione	Li carcere	89	La vecchia strega	La strèja
45	Il vino	Lu vine	90	La paura	La paiura



6 	7 	8 	9 	10 
16 	17 	18 	19 	20 
26 	27 	28 	29 	30 
36 	37 	38 	39 	40 
46 	47 	48 	49 	50 
56 	57 	58 	59 	60 
66 	67 	68 	69 	70 
76 	77 	78 	79 	80 
86 	87 	88 	89 	90 

2 'a Picciarella La bambina 	52 'a Mamma La madre 	46 'r Grano 	47 Morta 'e parla 	48 Si stava meglio 	49 I Ruffiani 	50 Livorno 
6 C'è chi guarda l'etra La cosa che guarda a terra... 	28 'e Zitte I seni 	56 La 'scetta 	57 Le Galline 	58 'e Ganzo 	59 La 'asa 	60 La Madonna 
17 'a Dignanza La dignanza 	73 'e Spitale L'ospedale 	66 'i Scemi 	67 La Spalletta 	68 I Ladri 	69 Sì e giù 	70 'r Peso 
		76 'o Palo 	77 Le Gambacce 	78 La Fava 	79 Le Puttane 	80 La Topa 
		86 Ha cane Ida 	87 'r Marito 	88 Le Pallacce 	89 'r Fratello 	90 La Paura 

I Simboli

Molti sanno che la Paura fa 90, Natale fa 25, ecc. ma non tutti ricordano che ad ognuno dei 90 numeri della tombola corrisponde anche più di un simbolo (ma quei pochi sanno benissimo che i simboli della tombola napoletana – certamente la più famosa – sono quasi tutti allusivi, a parte alcuni che sono sfacciatamente scurrili). Se a Napoli i numeri erano abbinati alla smorfia spesso questi simboli variano da regione a regione, per es.: il morto che parla a volte è 47 e a volte è 48, il numero 2 la picciarella oppure i gemelli, il numero 77 a volte indica i diavoli e a volte le gambe delle donne, il 90 in alcuni casa la paura mentre in altri il popolo, ecc.

Addirittura su alcune tombole romane illustrate non ci sono questi simboli ma i nomi dei grandi dell'antica Roma: Muzio Scevola, Giulio Cesare, ecc. Pertanto nel tempo, in varie località, i numeri sono stati battezzati con nomi talvolta diversi, ormai da anni divenuti familiari, salvo piccolissime differenze. Così il croupier può divertirsi e intrattenere i partecipanti annunciando di volta in volta il numero estratto, creando inoltre un pò di suspense, chiamandolo con il nome di battesimo (la cosiddetta tombola parlata). Poi c'erano (oltre a tutte le varianti regionali) le infinite variazioni che spesso erano legate a tradizioni locali altre volte avevano una più articolata organizzazione. Molti numeri hanno ovunque il medesimo significato sebbene non siano chiari i motivi e i criteri secondo i quali essi siano stati battezzati, ma che tuttavia risultano accettati e codificati nel tempo dalla smorfia. Questa, in passato, era consultabile presso tutti i botteghini del lotto, dove, con l'aiuto del gestore, venivano interpretati accadimenti, personaggi, figure del sogno da tradurre nei numeri giusti con cui tentare la sorte. Si può, dunque, affermare che la tombola è figlia del lotto, ma soprattutto della fantasia del popolo napoletano, ma che ha contagiato altri comprese la gente oltre confine ma anche oltreoceano.

Ad ogni numero, corrisponde rigorosamente un significato e, nella tombola napoletana, i novanta numeri e il loro senso si chiamano smorfia. La smorfia è la stessa decodificazione che si usa per interpretare i sogni: il sogno diventa un simbolo e il simbolo diventa un numero. L'insieme dei numeri estratti dal sogno, poi si gioca al lotto. Nella stessa città di Napoli, non tutte le persone interpretano i numeri allo stesso modo. E' un gioco, e molto si lascia all'improvvisazione. I numeri hanno un significato più o meno variabile e le signore si divertono, creando storie con i significati, legando insieme i personaggi, anticipando le azioni e mischiando i luoghi o le cose.

Con lo sviluppo del lotto, si diffuse l'oniromanzia, cioè l'arte di prevedere il futuro in base ai sogni con la corrispondenza, ad ogni elemento di esso, di un determinato numero da giocare. Il gioco, al di là del successo, continuava ad essere visto come immorale e quindi subiva di volta in volta gli umori, gli alti e bassi dei governanti con relative revocche e concessioni e le prediche in chiesa per la dissipazione di fortune mal riposte. Non mancano critiche dal mondo intellettuale con Giustino Fortunato e Matilde Serao, che vedono nel gioco del lotto una evidente immoralità.

O palazzo, sette zero. Il palazzo, settanta.

Sei uno, o cacciatore. Sessant'uno, il cacciatore.

Sei sei le doi zitelle corte e chiene, Sessantasei le due zitelle corte e grasse.

Ultimo giro, a paura, novanta.

E a fontana, sette sei. E la fontana settantasei.

Ze monaco, trentasette, e l'uccellino, trenta cinque. O monaco, trentasette, e l'uccellino, quarantacinque.

Aggiu rutt ll'acqua, trentanove. Ho rotto le acque, trentanove.

A natuppoc sceng, sett e otto, e a casa vecchia, sei sette. Tra un poco scendo, settantotto, e la casa vecchia, sessanta sette.

Chèse a vendòtte. La casa al numero civico 28 si riferisce al luogo dove evidentemente c'era possibilità di mangiare a ufo. Difatti si diceva anche *tàvele-a-vendòtte*, o anche *quìste vène sèmba a casa-a-vendòtte* (quenti vengono sempre a casa mia a mangiare a sbafo). C'era chi, con la scusa di fare una visita di cortesia, si presentava a casa di amici proprio all'ora di pranzo. Il padrone di casa si sentiva un po' "costretto" a invitarli a restare per il pranzo. Anticamente quando si era invitati a casa di parenti si diceva "andare a casa 28".

Il 17 in italiano è sinonimo di "disgrazia". È un simbolo di sventura.¹²

A musica, doi cinqu e o viecchio, cinquantatré. La musica, cinquantacinque, e il vecchio, cinquantatre.

Undici i corna ru' nsalataru.

¹² Il numero 17, in particolare abbinato al giorno venerdì, è un numero ritenuto particolarmente sfortunato in Italia e altri paesi di origine greco-latina. Esistono diversi pregiudizi legati ad esso, principalmente legati alla cultura popolare e alla superstizione. In particolare il venerdì 17 è una ricorrenza considerata particolarmente sfortunata, in quanto unione di due elementi ognuno dei quali estremamente negativo: il Venerdì Santo (dato della presunta morte di Gesù) e il numero 17. Una simile situazione si ritrova nei paesi anglosassoni nei confronti del numero 13. Già nella Grecia antica il numero 17 era aborrito dai seguaci di Pitagora in quanto era tra il 16 e il 18, perfetti nella loro rappresentazione di quadrilateri 4×4 e 3×6. Nell'Antico Testamento è scritto che il diluvio universale cominciò il 17 del secondo mese (Genesi, 7-11). Sempre secondo la Bibbia, di venerdì sarebbe morto Gesù. Viceversa, secondo la Cabala ebraica, il 17 è un numero propizio, in quanto ché è il risultato della somma del valore numerico delle lettere ebraiche têt (9) + waw (6) + bêth (2), che lette nell'ordine danno la parola têt "buono, bene". Sulle tombe dei defunti dell'antica Roma era comune la scritta "VIXI" ("ho vissuto", cioè ora "sono morto"): durante il Medioevo le popolazioni Italiane che avevano abbandonato il latino in favore dei dialetti e che attraversavano un periodo storico caratterizzato da analfabetismo, confusero tale iscrizione con il numero 17 (rappresentato da "XVII" nel sistema di numerazione romano). Il venerdì 17 è una superstizione tipicamente italiana, non riscontrabile altrove: nel mondo si ritrovano infatti altre date ed altri numeri "negativi". Si è già detto di "venerdì 13" nei paesi anglosassoni, mentre in Spagna (paese anch'esso dalle radici latine e cattoliche), Grecia e in Sudamerica il giorno sfortunato è invece "martedì 13".

A sposa, sei tre, e a zucculona, ottantanove. La sposa, sessantatre, e la prostituta, ottantanove.

Ottantotto "i palli... ru' picciriddu".

E po sott e n'copp, sei nove. E poi sottosopra, sessantanove Il 69 come lo volti o come lo giri sempre sessantanove è. E' inteso nel senso che una cosa o un avvenimento specifico che non si presta ad interpretazioni diverse essendo sempre uguale a se stessa.

L'osservazione dei piccoli cilindretti di legno su cui sono incisi i novanta numeri del giuoco della tombola una volta estratti dal sacchetto che li contiene sono tutti facilmente riconoscibili ed individuabili o perché scritti in maniera tale da non ingenerare confusione (come ad es. il caso del numero 1 che sia che venga guardato e letto da destra o da sinistra, dal basso in alto o viceversa rimane sempre 1 e non può esser confuso con altro numero) o perché si è ricorsi allo stratagemma di segnalare con un piccolo tratto la base del numero che se letto in maniera capovolta potrebbe risultare un numero diverso (ad es. il numero sei è vergato 6 con una sottolineatura, che se mancasse potrebbe far leggere il sei visto in maniera capovolta come nove). Il numero 69 invece non ha bisogno di sottolineatura, perché da qualsiasi parte lo si guardi permane 69, tenuto conto che il numero 96 nella tombola non esiste. Nella smorfia napoletana con il numero a margine (detto: sotto e 'ncoppa = sotto e sopra) si usa furbescamente indicare un scena sessuale.

Un nostro compaesano (era anche zio a mio nonno materno) con il cognome La Piccirella voleva farsi gesuita a Napoli nella metà dell'800 gli imposero di cambiare il cognome in Picirilli per evitare che i napoletani avessero poco rispetto pensando al numero 2 della tombola, anche perché a questo termine abbinavano non solo *La Peccerèlla*, una bambina, qualsiasi ma principalmente una giovane prostituta.

Il repertorio è vastissimo, quindi cercherò di non essere prolisso.

Tarantella r'i nummeri a cura di Salvatore Argenziano in *Etnomusica e Poesia Popolare della Campania*

Chesta è a tarantella ca i nummeri te rá, regne e t'accuntenta nt'u barcone r'a pietà.

Uno è u sole e u cucuzziello nculo a chi stá allerta.

Doie a bella piccerèlla.

Tre u centrillo.

Quatto u puórcu.

Cinco a mana.

Sei a luna e chella ca guarda nterra e nun piglia mai u sole, a fessa.

Sette vene c'a scuppetta.

Otto fa a Maronna, c'u vaso e c'u ffuoco.

Nove a scalinata e ncampagna.

Rieci u cannone e u primmo cesso.

Unnici songo i suricilli.

Rurici u surdáto fa.

Tririci a cannella e u santo Antuono.

Quattuordici u mbriáco.

Quinnici: u rre e u uaglione.

Sirici u culo fa.

Riciassette fa a risgrazia, c'a pisciata e a pupatella.

Scenne u sango c'u Riciotto.

Peppeniello e a risata è u Riciannove.

Vinti a festa 'i Piererotta.

Rita annura, abballanno, fa Vintuno.
 Vintiroje ciurcillo u pázzzo.
 Vintitré u scemo e u femminiello.
 Vintiquattro fanno i gguardie c'a piézza e i cummare fauze.
 Vinticinco: u sánto Natale.
 Vintisei: jammece a ssèntere na messa cu Nanninella.
 Vintisette: è muscio muscio e pure u pesone.
 Vintotto: zizzze, priéveti e cuseturi.
 Vintinove: nu bumbulone c'u pate r'i criature.
 Trenta: i ppalle r'u tenente c'a jattélla.
 Trentuno: u patrone 'i casa, cáro me costa!
 Trentaroje: u capitone p'a casa.
 Trentatré: i mmunacelle, u culera e i riabbiti
 Trentaquattro: a capa 'i coppo nun cummanna a cchella 'i sotto.
 Trentacinco: l'aucelluzzzo 'i papà.
 Trentasei: i ccastagne.
 Trentasette: zì monaco mbriacone.
 Trentotto: i mmazzate e u zuccheru r'i fjemmene.
 Trentanove: a funa nganna. Nganno e ngulo, a stessa misura.
 Quaranta: u zio tene a paposcia.
 Quarantuno: pàssame u curtiello.
 Quarantaraje: nu bellu cafè.
 Quarantatré: 'onna péreta sta mbarcòne.
 Quarantaquattro: sto rinto i ccancelle.
 Quarantacinco: u vino e a lavannara ca s'avesse cósere a vocca.
 Quarantasei: i ppummarole rosse.
 Quarantasette: u muorto.
 Quarantotto: u muorto che parla.
 A carne fa Quarantanove.
 Cinquanta u piézzo 'i pane.
 U ciardiniello 'i mamma fa Cinquantuno
 Mammà cacaie u cazzzo a papà e isso jucaie Cinquantaroie.
 E c'u vecchio Cinquantatré.
 Cinquantaquattro: è bellillo u schiavuttiello.
 Cinquantacinco: na musica pe ll'aria e i capilli.
 Cinquantasei: ih, che bella caruta!
 Cinquantasette: l'ommo mio è scartelláto.
 Cinquantotto: m'hanno fatto u paccotto!
 Cinquantanove: u cardinale chino 'i pili.
 Sissanta: i sacramenti e u cummissario.
 Sissantuno: u cacciatore.
 Sissantaroie: ub, chillo è muorto acciso e va fujenno?
 Sissantatré: a sposa sott'i ccuperte.
 Sissantaquattro: e fammi na sciammèria!
 Sissantacinco: hé fatto chiagnere a zì Vicenza
 Sissantasei: cumme so' belle i ssore e i ppucchiacchelle.
 Sissantasette: u pertuso r'a chitarra.
 Sissantotto: a solita menesta.
 Sissantanove: sotto e ncoppa u mbruoglio sott'i ccuperte.
 Sittanta: u palazzzo 'i Filomarino. Sittantuno: l'ommo 'i mmerda.

Sittantaroie: uah, che meraviglia.
Sittantatrè: po te vengo a truvá, ù sanatorio.
Sittantaquatto: a rotta... r'a sibilla
Sittantacinco: Pulicenella.
Sittantasei: l'acqua r'a funtanella.
Sittantasette: u riavolo 'a sotto i ffemmene.
Sittantotto: a signurina Titì fa a puttana.
Sittantanove: u mariuolo.
Uttanta: e che bella vocca.
Uttantuno: i sciuri.
Uttantaroie: a tavulèlla.
Uttantatrè: truono 'i cuorpo, u pìreto.
Uttantaquatto: a chiésia.
Uttantacinco: ll'anime r'u priatorio.
Uttantasei: a puteca e a panza ca me fa male.
Uttantasette: i perucchi r'u perucchiuso.
Uttantotto: ruie casecavalli.
Uttantanove: 'onna Carmelina è na granda zucculona.
Nuvanta: quanno vaco ù campusáto, me vene na paura!

Per comodità ho redatto una tabella dove ho segnato i simboli dei numeri antichi, i simboli dei numeri genovesi, i simboli dei numeri dei sogni figurati, i simboli dei numeri romani, i simboli dei numeri napoletani con la traduzione e i simboli dei numeri sammarchesi

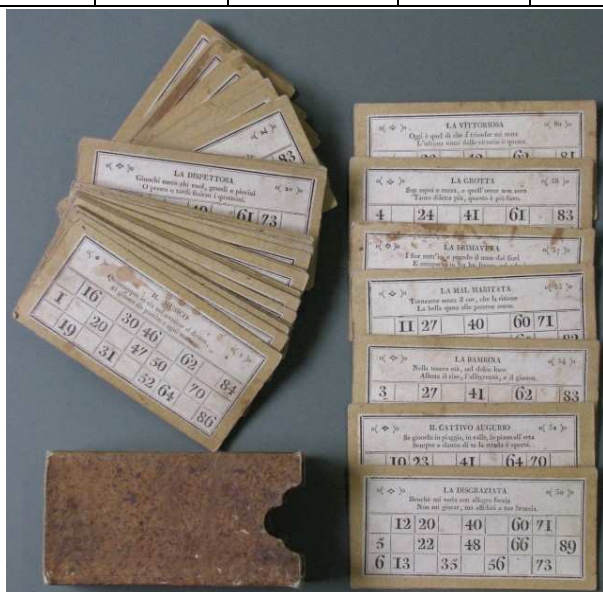
	Simboli dei numeri antichi (1)	Simboli dei numeri antichi (2)	Simboli dei numeri genovesi	Simboli dei numeri dei sogni figurati	Simboli dei numeri romani	Simboli dei numeri napoletani	Traduzione dei numeri napoletani	Simboli dei numeri Sammarchesi
1	Sole	Il più piccolo	Sole	Il sole	lu più rossu (lett. il più grande), oppure Pippetto	L'Italia	L'Italia (una volta l'1 era il Sole, poi divenne il Re e, dopo l'Unità divenne Italia)	Italia
2	Corte e sbirri di notte	I gemelli	Coprifuoco	La corte o gli sbirri di notte	le corna, oppure luddù	'A criatura, 'A Piccerella	La bambina	Le corna i gemelli (la cocchia)
3	Botte con vino e oste	La fortuna	Uomo in cantina	La botte, il vino e la cantina	Er bacio, baciù oppure Cazzetta	'A jatta, oppure 'A levate d' 'o sole	La gatta	La serpe
4	Stelle e comete	Il gioco delle carte	Stelle e comete	Le stelle e le comete	la bara oppure li beccamorti (lett. i becchini)	'O puorco	Il porco	La sedia
5	Fossa o sepoltura	La mano	Morti e funghi	I morti e le sepolture	la mani	'A mano	La mano	La mano
6	Luna	La Befana	Luna	La luna	la Befana oppure stupido che sei	Chella che guarda 'nterra e nun piglia 'o sole	Quella che guarda in terra e non prende il sole! (allude all'attributo sessuale femminile)	La luna
7	Forbici	Il padre	Anime	Il cane e l'orso	li doluri (lett. i dolori)	'A scuppetta	Lo schioppo (allude al fucile dei contadini)	Le forbici
8	Un cane e un orso	La Madonna	Forbici e lancia	Il paio di forbici	occhiali oppure chinotto	'A Maronna, 'Nu vase e 'na cocotte	La Madonna	Madonna di Stignano
9	Credenziera	I compagni	Cuoco	Il credenziera	le scarpe (lett. le scarpe)	'A figliata	La figliolanza (allude alla quantità di	La zainata (la merda)

							bambini nati dallo stesso parto)	
10	Cannoni e palle	Il cannone	Cannoni e palle	Il cannone e le palle	pasta e ceci oppure merluzzo e baccalà	'E fasule	I fagioli	Il tarallo
11	Trappola per topi	Le gambe	Trappola per topi	La trappola da sorci	li zippitti (lett. piccoli legnetti)	'E surice, 'O suricille, 'e zucculelle	I topi	La scala
12	Cappellaio	Il guerriero	Cappellaio	Il cappellaio	dozzina	'E surdate	I soldati	I carabinieri
13	Candeliere acceso	Il fuoco	Fiasco e candela	Il candeliere	Fortuna oppure lu diavulu (il diavolo)	Sant'Antonio	Sant'Antonio	Sant'Antonio
14	Bottigliere	La saggezza	Fico e melone	Il bottigliere	S. Valentino	'O 'mbriaco	L'ubriaco	Il candeliere acceso
15	Molino a vento	Il bambino	Uomo che fa vino	Il molino	Li belli, (lett. i belli)	'O guaglione, 'O Rre	Il ragazzo	L'acetta
16	Pittore che dipinge	La macchina	Fiore selvatico	Il pittore che dipinge	.se dice ma nun se fa! (lett. si dice ma non si fa)	'O culo, tutte 'o tenene ... 'o culo	Il culo	Il tamburo
17	Pace	La bella	Pace tra nemici	La pace	desgrazzia (disgrazia)	'A disgrazia	La disgrazia	La disgrazia
18	Poeta e suonatore	Il cervo	Suonatore	Il vastoso (facchino) e il suonatore	Sangue	'O sanghe, 'O sanghe aita jettà	Il sangue	La ricotta
19	Spaccalegna	La famiglia	Legnaiuolo	Lo spaccalegna	mbriacò (lett. ubriaco)	A resata	La risata	Lo specchio
20	Fornaro che inforna	La festa	Fornaio	Il fornaro che inforna	la festa	'A festa	La festa	La festa
21	Barbiere	La donna	Barbiere	Il barbiere	primavera	'A femmena annura	La donna nuda	San Matteo
22	Sbirri di giorno	Lo sbadato	Molatore	L'arrotino	le carrozzelle (lett. carrozze un tempo trainate dai cavalli)	'O pazzo	Il pazzo	Il pazzo
23	Tessitore	Il pallone	Tessitore	La tessitora	buciu (lett. ano, quindi fortuna)	'O scemo	Lo scemo	Il libro
24	Arrotino	La vigilia	Soldati	La corte o gli sbirri di giorno	la vigilia (lett. la vigilia di Natale)	'E gguardie	Le guardie	La volpe
25	Contadino con bovi	Il Natale	Bovaio	Il massaro o contadino	Natale	Natale	Natale (il 25 dicembre)	La stella
26	Zingara che astrologa	Santo Stefano	Ballerino	La zingara che astrologa	S. Stefano	Nanninella	Annina (Sant'Anna, madre della Madonna)	La zingara
27	Baularo o valigiario	La fontana	Uomo a letto	Il baulaio o valigiaio	L'Innocentini (lett. con la festa degli Innocenti), so finite le feste e li quattrini.	'O cantero	Il pitale	Lu cacature o lu monsignore (pitale o vaso)
28	Sarto	I musicisti	Bosco e castagne	Il cucitore o sarto	lu prete (lett. il prete)	'E zzizze	Il seno	Casa "28"
29	Campo di battaglia	Il nonno	Pappagallo	Il campo di battaglia	pozzi cascà (lett. potessi cadere !)	'O pate d' 'e criature	Il padre dei bambini (allude all'attributo sessuale maschile)	Il cavallo
30	Muratore	La guardia	Muratore	Il fabbricatore o muratore	spigni che c'entra (lett. spingi poiché facendo così riesce ad entrarci ...)	'E palle d' 'o tenente	Le palle del tenente	L'anello
31	Fornaio	Il padrone di casa	Mugnaio	Il farinaio o mulinaio	gni giorno ne capita unu (lett. ogni giorno capita qualcosa)	'O padrone 'e casa, O padrone 'e case vene ogne mese e t' 'o 'ncase	Il padrone di casa (l'affitto di solito si paga a fine mese)	La chitarra
32	Soldato in sentinella	Il pesce	Ubriachi	Il soldato in sentinella	lu pesciarolu (lett. il pescivendolo)	'O capitone	Il capitone	Il martello
33	Monaca e servitore	Gli anni di Cristo	Monaca	La monaca e il servitore	l'anni de Cristo (lett. gli anni di Gesù Cristo)	L'anne 'e Cristo	Gli anni di Cristo (Gesù morì a 33 anni)	Gli anni di Cristo
34	Carroziere	La testa	Carrozzaio	Il carroziere	la cocchia (la testa)	'A capa	La testa	La testa
35	Orefice	L'uccello	Orefice	L'orefice che lavora	gabbia de matti (lett. un insieme di pazzi)	L'aucielluzzo, Zui zui fà l'aucelluzze	L'uccellino	L'uccello

36	Speziale	Le castagne	Speziale	Lo speziale e la bottega	lu ballu (lett. il ballo)	'E castagnelle	Le castagnette (nacchere)	L'uva
37	Ciabattino	Il prete	Ciabattino	Il calzolaio o ciabattino	lu frate (lett. il frate)	'O monaco	Il monaco	Zi monaco
38	Giocatore di bandiera	Il bastone	Giocatore d'asta	Il giocator di bandiera	la battilonda	'E mmazzate	Le botte	La botte
39	Impiccato	L'acqua	Giustizia	La giustizia e l'impiccato	lu cappiu a lu collu (il cappio del condannato)	'A funa 'nganna	Il cappio al collo	La moneta
40	Osteria	Le pulizie di casa	Osteria	La taverna o osteria	la gallina canta (lett. la gallina continua a scoccodellare)	'A paposcia, 'A guallera	La noia (si allude alla sacca testicolare e all'ernia inguinale)	L'osteria
41	Pescatore	Le lacrime	Pescatore	Il pescator con l'amo	lu cortellu (lett. il coltello)	'O curtello	Il coltello	Il coltello
42	Tabaccaio	Il caffè	Tabaccaio	Il tabaccaro e la bottega	lo caffè (lett. il caffè)	'O ccaffè	Il caffè	L'ago
43	Donne al balcone	La finestra	Donne alla finestra	Le donne al balcone	le campanelle (lett. campanelli)	'A femmena 'ncopp' 'o balcone	La donna al balcone	L'ospedale
44	Montanaro	La prigionie	Mulattiere	Il castagnaio	le ricottelle (lett. le piccole ricotte)	'E ccancelle	La prigionie	La prigionie
45	Lavandara	Il vino	Lavandaia	La lavandaia	lu vinu bbonu (lett. vino buono)	'O vino	Il vino	Il vino
46	Carro con vino	Il borsello	Carro con tini	Il carro di vino	li surdi (lett. coloro che non sentono)	'E denare, 'A pummarola ' soreta	I soldi	La torre
47	Torre	Il morto	Fortezza	Una torre	mortu che parla (lett. morto che parla, che è risuscitato)	'O muorto	Il morto	Il morto che parla
48	Schermitori	Morto che parla	Sfida e spade	Gli schermitori	oggi li conto e dimà te li porto (lett. oggi conto i soldi e domani te li do)	'O muorto che parla	Il morto che parla	Il morto
49	Innamorata	La carne	Mediatrice	La ruffiana e l'innamorata	la ciccia (lett. la carne)	'O pezzo 'e carne	Il pezzo di carne (allude alla carne per fare il ragu' alla napoletana)	Il palazzo
50	Anguille in acqua	Il pane	Fiume e anguille	L'anguilla nell'acqua	mezzu quintale (lett. mezzo quintale)	'O ppane e pazienza	Il pane	Le campane
51	Cocchiere	Il bosco	Carrozza	Il cocchiere e il volantino	lu giardinu (lett. il giardino)	'O ciardino, 'O giardenielle 'e mamma	Il giardino	La lanterna
52	Giardiniera	La mamma	Melone	Il giardiniere e il giardino	mammota (lett. tua madre)	'A mamma, Mammà cacaje 'o c...azze.. a papà	La mamma	La mamma
53	Bastimento	Il vecchio	Galera	La galera o bastimento	lu vecchiu (lett. il vecchio)	'O vecchjo	Il vecchio	Il cappello
54	Bovi	Il cappello	Bovi e asino	I bovi che dormono	lu cappellu (lett. il cappello)	'O cappiello, 'O schiavuttielle	Il cappello	Vacca
55	Due serpi	La musica	Vipere	Due vipere o serpi	le spie de lu Colle (lett. le spie della strada tiburtina Colle nel quartiere medievale)	'A museca	La musica	la lingua delle donne
56	Toro infuriato	L'incidente	Toro	Il toro infuriato	l'arettummulatu (lett. colui che è caduto rotolando più volte sul terreno)	'A caruta	La caduta	La quercia
57	Pecoraio	Il gobbo	Pecoraio	Il pecoraio	lu gobbittu (il gobbetto)	'O scartellato	Il gobbo	Il gobbo
58	Fruttaiolo	Il cimitero	Fruttarolo	Il fruttaiolo	Zi' Checca (lett. la morte)	'O paccotto, 'O Sepolcro	Il pacco	Il cuore
59	Vasi con fiori	La gallina	Vasi con fiori	I vasi con i fiori	Li pili (lett. i peli)	'E pile	I peli	Vasi fiori
60	Cervo	La zuffa	Cervo	Il caprio o cervo fuggente	la Matonna (lett. la Madonna)	Se lamenta, So' sante 'e cartelle meje	Si lamenta	La ruota
61	Cacciatore	La caccia	Cacciatore	Il cacciatore	lu cacciatore (lett. il cacciatore)	'O cacciatore	Il cacciatore	cacciatore
62	Stampatore in	Il delitto	Stampatore	stampatore	l'ammazzatu (lett.	'O muorto acciso	Il morto	scopa

	rame				l'ucciso)		ucciso	
63	Gli sposi	La sposa	Gli sposi	Gli sposi	la spusa (lett. la sposa)	'A sposa, 'A tena cavera e pelosa 'a sposa	La sposa	La sposa
64	Palma e olivo	Il cappotto	Palma e olivo	La palma e l'olivo	lu vestitu bbonu (lett. il vestito buono della festa)	'Asciammeria,	La marsina (Sciammeria, ma indica anche rapporto sessuale)	La musica
65	Gatto e cane	Il pianto	Cane e gatto	Il cane e il gatto	lu piagnò (lett. colui che piange sempre, si lamenta sempre)	'Ochianto	Il pianto	Gatto e cane
66	Casa nuova	La zitella	Palazzo	La casa nuova	le do zitelle (lett. le due zitelle)	'E ddoie zetelle	Le due zitelle	Le due zitelle
67	Pozzo con donna	La vecchia casa	Donna al pozzo	Il pozzo	la chitarra	'O totano int' la chitarra, 'O sei se 'mpezzaje 'nt'o sette	Il totano nella chitarra, (si allude all'intervento del suonatore che ha voluto suonare la "chitarra" della ragazza.	Il pozzo
68	Ponte	La zuppa	Ponte	Il ponte	contestazzio (lett. contestazione)	'A zuppa cotta	La zuppa cotta	ponte
69	Porco	Gli amici	Mare e delfino	Il porco o il cinghiale	su e ghiò (lett. su e giù)	Sott'e 'ncoppo	Sotto e sopra (allude ad una posizione dell'amore)	La clessidra
70	Palazzo reale	Il castello	Burrasca e saette	Il palazzo reale	zero la picchia (lett. nessuno la malmena)	'O palazzo	Il palazzo	La zappa
71	Ferravecchio o cenciaio	L'uomo	Ferravecchio	Il ferrovechchio	Peppulittu	L'ommo 'e mmerda	L'uomo di merda	La gallina
72	Giocatori di bocce	I giochi	Giucatori	I giocatori di bocce	la morra (lett, il gioco della morra)	'A meraviglia	La meraviglia	Le spade
73	ospedale con letti	L'ospedale	Ciliege	L'ospedale con i letti	lu spidale (lett. l'ospedale)	'O spitale	L'ospedale	Il vecchio gobbo
74	Grotta	La caverna	Grotta	La grotta	la rotte (lett. la grotta)	'A rotta	La grotta	La grotta
75	Bramante e pellegrino	Il burattino	Pero e zucca	Lo svizzero e il pellegrino	la poce (lett. la pulce)	Pullecenella	Pulcinella	La maschera di Carnevale
76	Fontana	Il pozzo	Peschiera	La fontana	la fondana (lett. la fontana)	'A funtana	La fontana	La fontana
77	Bufala	Le gambe storte	Grappolo d'uva	La bufala	le cianghi de le vecchie (lett. le gambe delle vecchie)	'E diavule, 'E riavule	I diavoli (Più precisamente allude ai cornuti)	Le gambe delle donne
78	Acquacedraio	La strega	Sorbettiere	L'acquafrescaio	lu quadrittu (lett. il quadretto)	'A bella figliola	La bella figliola (si allude alla prostituta)	La chiesa
79	Ferraro ossia magnano	Il ladro	Fabbro	Il ferraio o fabbro	lu ladru (lett. il ladro)	'O mariuolo	Il ladro	La chiave
80	Corriere c/postiglione	La bocca	Corriere	Il corriere con il postiglione	la pelosa (lett. colui che è ricoperta da molti peli superflui)	'A vocca	La bocca	Gli occhiali
81	Giocatori di carte	I fiori	Ospedale	I giocatori di carte	li fiuri (lett. i fiori)	'E sciure	I fiori	I preti
82	Oliario con coppi d'olio	Il pasto	Venditore d'olio	L'olio con l'olio	lu pranzu (lett. il pranzo)	'A tavula 'mbandita	La tavola imbandita	Il fesso (femminello)
83	Pini	La pioggia	Vini	Le pigne e i pignoli	lu tempacciu (lett. il tempo cattivo)	'O malettempo	Il maltempo	La lumaca
84	Chiesa c/ campanile	La chiesa	Chiesa	La chiesa con il campanile	la Chiesa	'A cchiesa	La chiesa	La forca
85	Fusaio e mestolinaio	La penitenza	Giardiniere	Il fusaio e mestolinaio	le anime de lu Purgatorio	L'aneme 'o priatorio	Le anime del purgatorio	La bella figliola (puttana)
86	Vignarolo che pota	Il venditore	Vignaiuolo	Il vignaiolo	la bottega	'A puteca	La bottega	Il ladro
87	Calzolaro in bottega	L'insetto	Panettiere	Lo scatolaio	li pedocchi (lett. i pidocchi)	'E perucchie, 'o perucchioso	I pidocchi	I diavoli
88	Panettiere	Il cacio	Donna con uova	Il panettiere o	occhialuni (lett.	'E casecavalle	I cacicavalli	I caciocavalli

				fornaio	grandi occhiali)			
89	Invidia	La vecchia	Donna in collera	L'invidia	la vecchia	'A vecchia 'O zucculone chella cu 'e baffe	La vecchia	La vecchia strega
90	La fortuna	La paura	La fortuna	La fortuna	la paura	'A paura, 'O popolo	La paura	La paura



Nella tombola romana i simboli accostati ai numeri avevano una differenziazione tra i vari quartieri. Nella tabella ne ho già riportato un elenco, ma anche i poeti dialettali hanno raccontato con i loro versi la festosa usanza della tombola natalizia, tanto che la letteratura romanesca ne fornisce numerosi esempi. Antonio Ilardi racconta con un sonetto una tombola del 1883 in cui emerge tutta una nomenclatura popolare relativa all'estrazione dei numeri, anche se non sempre corrisponde tra le varie tradizioni romane: "- 'Mbè je la famo?... Tiro?... sete pronte?/ - Aspetta, famme mette armeno a sede.../ - Tira piano... - Che sete sorde e tonte?/ - Da sta parte nemmanco ce se vedel!/ - Fatte imprestà l'occhiali dar Curato!/ - Stateve zitto là... perdetate er fiato./ Magara tutto!... - E daje?... —Purcinella (75)/ La Purve (38), li Pollastri (27), er sor Ninetto (1),/ Moneta (26), Madre (52), Pena (51), Carettella (22),/ Bacio (2), la Caponera (14), er Diavoleto (13),/ Er Prete (28), er Fiume (81), avò, Papa Leone (58),/ Zero er più vecchio (90), er Gatto (3), un bel Lampione (10)/ - E' uscito er venticinque?... — Sta in padella!/ - Statece attenta... - Che 'n se po' arispone?/ - Tavola apparecchiata (44), la Barella (16),/ Li Pidocchi (37), le Gamme delle Donne (77), / Er Frate (43), li Palloni (88), la Lanterna (54).../ - Abbasta!!! sì 'umme sbajo è la

quaterna./ - Che culo! — Cuminciamo a uprì er soffiutto?/ - State zitte, nun fate confusione./ - Che te fa tazza? magnetate l'aietto./ - Si seguita accusi fo' napulione./ - Tiro?... Er *Natale* (25)... — Mette, Crementina.../ - Basta! colla medesima: cinquina!/ - Daje! ... - Scànnete - è escito er trentanove?/ - Sta a mollo che s'asciutta! — *Gallinaccio* (6),/ *Fratello* (89) - Sta defora er dicinnoventa?/ - Vierrà! - *Cortello* (41), *Foco* (8), *Campanaccio* (9),/ *La Pulitica sporca* (39), *Imbriacone* (19)/ - Tommola! - Je s'è aperto er chiccherone./ - Reggistra s'è ciammanca quarche palla.../ - Hai voja a baccajane, mò è finito.../ - L'ha contate du' vorte Rosa e Lalla/ - Ma conta. — Va a contalle a tu marito./ - Storcete puro er collo faccia bella.../ - E' pagabile a vista... la cartella!"

Nella tombola veneziana i simboli accostati ai numeri per la Tombola e il Lotto avevano altre differenziazione: 1 El mondo. Capo de mile paron de nessun. El Picolo. Sborada piccola. 2 Do ghe nà anca i cani. Do ghe n'è anca i gati. 3 Pianto. In malora anca el pianto. 4 Leto. El xè andà in leto. La caregheta. 5 Man. Una man piena. Man sola. 6 Can. Fedeltà. Mario. 7 S. Severo. A remengo S. Severo. (perché a S. Severo si trovano le prigioni). 8 Culo. El buso del culo. 9 Pare. Nove che fa pare. Xe qua mio pare. 10 Polenta. Un bel tagier de polenta. Una bona polenta. Magna sariese. 11 Pali. I Pali de la riva. Le gambe dei omeni. S. Martin tegnosi. 12 Soldai. Xe qua i soldai. 13 Giuda. El punto de Giuda. 14 Fogo. Scala. El ga ciapà fogo. Fogo in copa. I xe su la scala. 15 S. Lucia. 16 Done. Xe qua e done. 17 Quela roba. 18 Sangue. Sangueto. Marchese (menstruo). 19 Anzolo grando. 20 Campagna. I xe andai in campagna o andemo in campagna. 21 Vin. Portè del vin. 22 Anarete, pepolette. 23 Piavolo. S. Zanipolo. 24 Madalena pentita. Madalena ti fa pezo. 25 Nadàl. Omo nuo. 26 Monea. Chi xè che fa monea? Xe qua el numaro de la monea. 27 Oseleto. Xe qua el rodolo. Xe qua quella roba dei omeni. 28 Mezo Quartuzzo (misura di vino). 29 Madona (suocera). Xe qua to Madona. 30 Gato. Partoriente. La ga partorio. 31 Chitara. La chitara de sior Biasio. 32 Colombo. S. Marcuola. 33 I ani de Cristo. 34 Una svanzega vecia (Lira austriaca da soldi 34). 35 Svanzega nova (da 35 soldi). 36 Aqua salsa. Ve ocore acqua salsa? La xe quà. 37 Morta resusitada. 38 S. Maria Formosa. 39 Forca. Anzolo piccolo. Va su la forca che la ze quà. 40 Acqua ranta. Vovi. 41 S. Margarita. Regina. 42 Peocio. 43 S. Marco. 44 Strada. A remengo in strada. 45 Preti. Quei bogie de preti. 46 S. Lonardo. 47 S. Luca protetor dei bechi o dei marii. 48 Santi Apostoli. I gobi de' Santi Apostoli. Governo provvisorio. 49 Mio fio. Carne crua. 50 Morto. 51 Basimelo e no dighelo a nissun. 52 Mare. Vaca. Per quanto vaca la sia, la xe sempre mare. Vaca sta gamba (fregandosi una gamba). 53 S. Salvador. 54 Merda. Merda Una bela merda. Merda neta e scieta. 55 S. Piero de Castelo. Do man. 56 Sorze. S. Trovaso. 57 La galina. 60 ansiula. Putela. 61 S. Barnaba. 62 Oro. 63 I ani de la Madona. Matrimonio. 64 Siora Nene. 65 Biancaria. 66 I corni dei bechi. 67 I Frari. 68 Balcon. Ponte. So' a remengo s'un ponte. La bragola sporcacciona. 69 Su e zo per la Calabria. Matrimonio in colara. 70 Ciesa. Putelo. Fansiulo 81 Desperazion. Gran desperazion. Desparai. 72 Gran Maravegia. 73 Ladro. Bruto ladro. Xe qua el ladro. 74 S. Maria Zobenigo. 75 Baso. Un baseto e po in nana. 76 .Zaninovo. 77 Le gambe dei forneri. Le gambe de le done. 78 Bonigolo. S. Lio. 79 Re. Regnanti. Xe qua o vien i regnanti. 80 S. Geremia. 81 S. Felise. I baloneri de S. Felise (tutte le parrocchie di Venezia hanno pel popolo un soprannome, a quella di S. Felice si affibbiò questo titolo ingiurioso. Baloneri significa erniosi. Ernia scrotale). 82 Santa Ternita. 83 Un gobo solo. 84 Campane. Campaniel. Pan moro. 85 Pan bianco. 86 S. Lorenzo co tute le so done sporcacione. 87 El gobo su l'oca. 88 Le tete de quaro. Baloni del papa. Coioni del papa. (Tete = mammelle). Quaro, lastre da specchi dopo la spianatura. Il numero 88 rappresenta con le sue curve la rotondità del seno femminile, ma essendo senza rilievo, quindi piano, si dice: de quaro. La frase equivale a donna senza seno: esempio "Sanse ga le tete de quaro". A femmina che ha poppe grandi e sode, si dice con meraviglia: "Che afar". "Che te te fidi o che no te te fidi", giocando sul vario significato delle parole te te tete). 89 La Crose. Tola. 90 Gran popolo. El nono. El più vecio.¹³

¹³ D.G. Bernoni, *Giocchi e indovinelli popolari veneziani*, Filippi editore, Venezia.

A Pirano d'Istria (in lingua slovena Piran) nelle giornate di festa si usava, assieme a parenti e vicini, radunarsi nelle piazzette "cogoli" e giocare la tombola con i numeri chiamati in piranese, dove al posto di numeri si amava sbizzarrirsi con motti per rallegrare la compagnia. I bambini rimanevano fuori dal gioco, finché non imparavano il significato.¹⁴ 1 - picio mondin 2 – duelo 3 - tripe per Trieste tre soldi la porsion 4 - la caregheta 5 - la manina de Puschin 6 - sei belo 7 - la pipa del podestà 8 - ocio che 'l ven 9 - no ven nessun 10 - torso col buso 11 - i pai de Sessa 12 - dozana de mussi 13 – portafortuna 14 - Coleta mata 15 - quindizina ai marineri 16 - se disi che 'l me ama 17 - bisì sechi 18 - l'asta co l'subioto, 19 - porta late 20 - roba zovane 21 – primavera 22 - le do anarete 23 - . 24 - Vizilia de Nadal 25 - Nadal co i so' beni 26 - San Stefano 27 -.. 28 - Lola in brodo 29 - San Piero 30 - 'l formaio xe bon co la polenta 31 - quel che vol le donete 32 -.. 33 - I ani de Cristo 34 - 35 - 36 - Menego trentasie 37 -.. 38 - la monega 39 - la forca 40 - la patata 41 - .. 42 - ti te me lo squai 43 -.. 44 – caracacà 45 - metà de novanta 46.. – 47.. - 48 - morto che parla 49 -.. 50 - la corona 51 - la persona co 'l stronso 52 - la bafada 55 - le bisasse dei contadini 56 - Filumena in gondola 60 - se salta co se bala 66 - sposi noveli 69 - un su un zo la pele che ghe picolava 70 - la mantelina 77 - le ganbe dele donete 80 - nona Lussia 88 - le bale co 'l fagoto 90 - 'l più vecio.

Nel Lodigiano la Tùmbula ludesana a ciascuno dei novanta numeri è abbinato un simbolo, spesso allusivo, a volte anche esplicito. Alcuni numeri hanno anche più di un simbolo: per esempio l'urinal, Ricu el vunc (chi sarà stato?) e el divan, che corrispondono al 6; o el fùneral in grand e la furtùna, che corrispondono al 76. Fra gli abbinamenti palesi c'è il 2, la galera, che è il numero civico del carcere di Lodi in Via Cagnola, e il 4 che richiama per forma grafica la cadrega (sedia). Altri sembrano riferirsi a date storiche, ad esempio l'89, che oltre a el fradel del diàul e la dișgrasia è abbinato anche a el negus, sarà forse riferito alla data del 1889, quando Menelik II, negus d'Abissinia, concluse un importante trattato con l'Italia. Un altro spunto curioso è dato dal numero 21, el paișan che lo accostano ad un'antica canzone popolare, in cui si parla delle vicende d'un contadino dive ricorre proprio l'intercalare vintün vintün (Un giùin de campagna el vureva tō mié - vintün vintün - el vureva tō Teresina, quela streta de vitina, quela larga de spalon, a la moda de i muntagnon - vintün vintün...). Chi gestiva il cartelon ed estraeva le balutine dalla sachela chiamava i numeri tramite i simboli, talmente era conosciuto il meccanismo di correlazione: 1 - capo di mille, capo di ladri, el pirla; 2 - la galera, i cuion, el gias, la moca; 3 - el bașin, la trinità; 4 - el let, la cadrega; 5 - el làder, la man; 6 - l'urinal, Ricu el vunc, el divan; 7 - la gamba (de Marnon); 8 - la büla, la dona; 9 - el baston de San Basan, el papà; 10 - el capel da pret, el piög; 11 - l'afit, le tetine; 12 - el suldà; 13 - el menagram, la mort; 14 - la fuinera 15 - el diaul, i fastidi; 16 - el dedré, el cül, el büș del cül, el post del güst; 17 - l'abrasament, la sfurtùna; 18 - el mangion, el pacion; 19 - San Basan, i pumpieri; 20 - i friuri; 21 - el paișan; 22 - el rüfiàn; 23 - l'àșin, el laté; 24 - le tole de büla, la vigilia; 25 - el Nadal; 26 - la cumparision, San Steven; 27 - San Paganin, el mànegh; 28 - l'avarisia; 29 - l'amiș; 30 - la pulenta; 31 - el güst, el post del güst; 32 - la testa, la milsa; 33 - i ani del Signur; 34 - el sacucion, el cascon; 35 - la verșa, le verșe; 36 - i verșin; 37 - el savatin; 38 - la ràbia; 39 - el pret, i preti; 40 - l'usteria; 41 - i piögi, el piugin; 42 - le piàtule; 43 - i carabinieri, el làder; 44 - le cadreghe; 45 - la curuna; 46 - la büșa; 47 - el mort che parla; 48 - la tumba, l'om che parla; 49 - Mișél (custode del cimiteri); 50 - la sūrba, el spușalisi; 51 - i gati; 52 - la mama; 53 - el pulastrin; 54 - la mònega; 55 - el sangue, le tetine; 56 - la guera; 57 - le bele done, la ceșa; 58 - la mort impruișa, Migliurin; 59 - i tedeschi; 60 - la nev; 61 - la rivultela; 62 - el s'ciop; 63 - el spușalisi; 64 - la giacheta; 65 - el mül; 66 - le surele, el caval; 67 - el bö; 68 - la merda; 69 - la giustra, sù e giù; 70 - l'Ada, l'aqua; 71 - l'om; 72 - l'infermé; 73 - l'uspedal; 74 - la padela; 75 - el papagal; 76 - el fùneral in grand, la furtùna; 77 - le gambe de le done, le bige de le done; 78 - la

¹⁴ Ondina Lusa, *Testi popolari nel dialetto di Pirano* in *Guida ai dialetti veneti IX*, a cura di Manlio Cortelazzo, CLEUP Padova 1987.

bela fiola; 79 - le scale del tribünal, el füneral; 80 - la piasa, l'amur; 81 - el frà, le scarpe rute; 82 - le scarpe rute, el negad; 83 - la vegiaria; 84 - el negad; 85 - el pan de méi; 86 - la parentela; 87 - la nona; 88 - i ugiai del papa; 89 - el fradel del diaul, el négus, la négusa, la dișgràsia; 90 - el spavent, tumbula.

La tombola emiliana «Tombola e Mingóun», una versione dialettale della tombola, è stata ideata da Luciano Pantaleoni (che ha raccolto i detti dialettali legati al gioco della tombola), per le illustrazioni si è avvalso della collaborazione di Giulio Taparelli. «Nella tombola nostrana - ha spiegato Pantaleoni - prevalgono aspetti giocosi estranei a quella napoletana, che è invece basata sulla cabala. Ai numeri si lega un'infinità di modi di dire, proverbi, filastrocche e doppi sensi che rispecchiano la cultura popolare di questa nostra terra». La scelta di «Mingóun» è per l'incarnazione fantastica del contadino reggiano «dalle scarpe grosse e dal cervello fino», in modo da recuperare quei detti popolari legati al gioco della tombola. Un gioco nel quale all'estrazione di un numero, in passato faceva inevitabilmente seguito il coro dei giocatori di un detto spiritoso legato a quella cifra. Dalle più comuni ad altre realtà alle più originali, 77 «le gambe delle donne», al 19 «l'avvocato che non ha mai vinto», perché ognuno dei 90 numeri ha la sua spiegazione.

Nella tombola fabrianese i numeri erano abbinati ad alcuni simboli che non sempre sono comuni ad altre località: 1 il più piccolo; 3 Le morelle; 4 Il gatto; 5 Una mano; 6 Asino; 7 Bobò; 9 La caccia dei munelli; 10 Zaccheo (o pasta e ceci); 11 I muccioli, 13 Santa Lucia, 16 Se dice e non se fa (o l'amore), 17 Le disgrazie, 18 L'età più bella; 19 Le sbornie; 22 I musetti del Piano (o le carrozzelle); 23 Bucio de culo; 24 La vigilia; 25 Il santo Natale; 27 San Paganini; 33 Gli anni de Cristo (o de Berbetta); 40 'Na botta e poi se 'ncanta; 42 Bacia il culo al bue; 44 Le graticole; 47 Morto che parla; 48 Oggi li conto, domà te li porto; 50 Mezzo secolo; 55 Le lingue delle donne; 60 La Madonna; 66 Asino che sei; 68 Oggi li conto, domà te li porto; 69 Su e giù; 70 La chiavica; 71 La passione de Cristo; 75 Il bacio; 77 Le gambe delle donne; 78 Asino cotto; 88 Gli occhiali del Vescovo (o le palle del toro); 90 La paura.¹⁵

Nella tombola siciliana, tra le molteplici varianti, i simboli abbinati ai numeri della tombola ci sono quelli legati alle feste: 25 Natali, 2 i muorti, 26 Santo Stefanu, 13 Santa Lucia, 27 San Paganinu, ecc. Poi altri numeri legati a altro come il 4 puorcu, l'8 l'ucchiali ru Papa (occhiali del Papa), 11 i corna ru 'nsalataru, 16 si dice e non si dice (sedici in dialetto siciliano diventa sìdici, da cui si-dici e non si-dici), 17 disgrazia, 18 sagnu friddu (sangue freddo, coraggio), il 22 fuoddi (pazzo), 23 cu l'avi su tuocca (il ventitrè sta in fatti per le zone posteriori del corpo umano), 33 l'anni ri Cristo, 35 'nti cannaruoza (che significa nell'esofago, ossia "potessi affogarti"), 40 a gallina canta, 45 denti chi carunu (denti che cadono), 47 e 31 muorto chi parla, 55 l'attarieddi (gattini), 62 oru, 69 comu gira gira, 71 dinari, 77 le gambe delle signorine, 89 surci (topo), 81 comu l'uurbi (alcuni studiosi vogliono mettere una spiegazione fantasiosa Ottantuno diventa in dialetto attantuni, quindi "a tentoni" che è il modo in cui procedono i ciechi, "l'uurbi").

Ai numeri hanno abbinato anche altro come piatti preparati o ingredienti da cucinare: 1. Babà, 2. Liquore, 3. Aglio, 4. Uova fritte, 5. Casatiello, 6. Origano, 7. Olio, 8. Alloro, 9. Mandorle, 10. Cioccolata, 11. Uova marce, 12. Lattuga, 13. Uova al tegame, 14. Vermicelli cotti, 15. Capretto, 16. Ricotta, 17. Tonno, 18. Scarola, 19. Pepe, 20. Fragole, 21. Olive di Gaeta, 22. Cedro e canditi, 23. Riso, 24. Alici, 25. Zucchero, 26. Vermicelli crudi, 27. Lievito di birra, 28. Funghi, 29. Castagne, 30. Panna, 31. Burro, 32. Pizza frita, 33. Salame, 34. Pignolate, 35. Cannella, 36. Verdura, 37. Pizza rustica, 38. Tagliatelle, 39. Sfogliatelle, 40. Cacao, 41. Patate, 42. Capperi, 43. Fagioli secchi, 44. Pesce, 45. Pollo, 46. Pizza ripiena, 47. Cozze, 48. Finocchio, 49. Prosciutto, 50. Uovo, 51. Fegatini, 52. Carne, 53. Pizza Margherita, 54. Gnocchi, 55. Cavolfiore, 56. Uova sode, 57. Pomodori, 58. Basilico, 59. Miele, 60. Gamberi, 61. Fagioli freschi, 62. Noce moscata, 63. Noci, 64. Grano, 65. Peperoni, 66. Piselli, 67. Pan di spagna, 68. Zucchine, 69. Mozzarella, 70. Taralli, 71. Vongole, 72. Salsicce, 73. Baccalà, 74. Vino bianco, 75. Zeppole, 76. Fave, 77. Cassata.

¹⁵ *Numeri della tombola fabrianese*, a cura di Pino Latini.

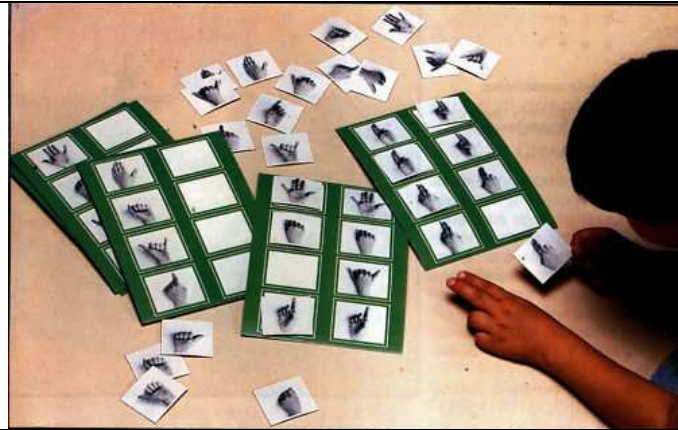
78. Sale. 79. Limone. 80. Latte. 81. Sanguinaccio. 82. Farina. 83. Menta. 84. Spinaci. 85. Pane. 86. Cipolla. 87. Chiodi di garofano. 88. Calamari. 89. Aragosta. 90. Prezzemolo.

Nell'antica tombola livornese si seguono altri simboli allegati ai numeri, alcuni esempi di numeri: 4 'r casino, 9 la merda, 14 'r briao, 20 Montinero, 21 vino bono, 23 buo di 'ulo, 26 i 'vaini, 27 'r bischero, 29 l'infingarda, 34 'r gobbo, 36 'r chiorbone, 38 le bandiere, 41 la sega, 46 'r grano, 47 morto 'e parla, 48 si stava meglio, 49 i ruffiani, 50 Livorno, 56 la 'ascata, 57 le galline, 58 'r ganzo, 59 la 'asa, 60 la Madonna, 62 le 'accole, 88 'li scemi, 67 la spalletta, 68 i ladri, 69 sù e giù, 70 'r peso, 71 i piedi diacci, 76 Italo, 77 le gambacce, 78 fava, 79 le puttane, 80 la topa, 86 ha caato Ida, 87 'r marito, 88 le pallacce, 89 'r fratello, 90 la paura.

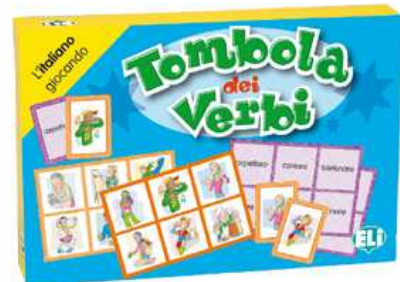
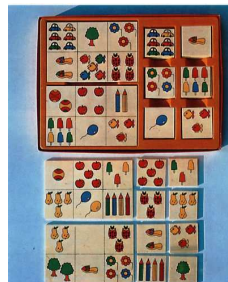


Il gioco rappresenta un momento fondamentale nella crescita del bambino e se oltre a farlo divertire lo aiuta nel potenziamento delle abilità fondamentali quali la logica, la discriminazione, la manipolazione ... allora il gioco diventa didattico.

Le prime versioni come strumento didattico della tombola si hanno in Germania sia per l'insegnamento della matematica, l'alfabetizzazione degli alunni e altre materie scolastiche come anche per comprendere nelle scuole primarie e dell'infanzia gli accostamenti e gli opposti.



Questa tombola può essere giocata in tre modi diversi: associazione di mani identiche aventi lo stesso orientamento, associazione di mani identiche aventi un orientamento contrario, oppure associazione di mani opposte nella stessa posizione ed orientamento. Il gioco è finalizzato all'apprendimento del concetto di lateralizzazione attraverso osservazione, analisi, attività manipolatoria. Stimola nel bambino la scoperta della non sovrapponibilità delle mani, premessa necessaria all'organizzazione della lateralità.



BA	BO	BE	BI	BU	BIO	BIU	BIA	CHIE	K
CA	CO	CU	CHI	CHE	CI	CE	CHIO	CHIV	M
DA	DO	DU	DI	DE	DIA	DIO	FIE	CHIA	N
FA	FO	FU	FI	FE	FIA	FIO	FIU	GHO	O
GA	GO	GU	GHI	GHE	GI	GE	GHIE	GHA	P
LA	LO	LU	LI	LE	LIE	LIA	LIO	ELI	Q
MA	MO	MU	MI	ME	MIO	MIA	MIE	GLO	R
NA	NO	NU	NI	NE	RIO	RIA	RIE	GLIA	S
PA	PO	PU	PI	PE	PIE	FIA	PIU	GLIE	T
QUO	QUA	QUE	QUI	SIA	SIO	SIE	RIE	RIA	U
RA	RO	RU	RI	RE	SIA	SIE	SIO	TIE	V
SA	SO	SU	SI	SE	VIO	VIA	VIE	ZI	W

CO	FI	GO	PU	VA	VE	RU	RA	MA	RO	RI	RE
CA	FO	GA	PO	VO	VU	SU	SA	MI	SI	SO	SE
CU	FA	GU	PA	ZE	ZI	NU	NA	ME	NO	NI	NE
FE	FU	PE	PI	VI	ZU	DU	DA	MU	DO	DI	DE

Prima elementare- tombola sillabica – didattica della lingua- il riconoscimento sillabico-

La tombola è un gioco che diverte molto i bambini, ma non bisogna protrarla per più di 15 minuti circa. Il “cartellone” è composto da quattro quadri cui corrispondono i cartoncini contenuti in un sacchetto o suddivisi in modo congruo. I quattro quadri (con i quattro sacchetti) possono essere assegnati ciascuno ad un gruppetto di bambini, oppure utilizzati da tutta la classe, con uno, due, tre o tutti e quattro i quadri, lasciando volta per volta la scelta della modalità ai bambini. A parte ci sono poi le schede (da distribuire una per bambino) corrispondenti al cartellone. Dapprima si daranno delle “cartelle” con lettere molto grandi, ma con numero di sillabe ridotte. In seguito le lettere si possono preparare più piccole e le cartelle più piene o darne due o tre a ciascun bambino. Chi riempie per primo tutta la “cartella” fa tombola e ha diritto a condurre la nuova tombola, estraendo i cartoncini dal sacchetto.



Tombole geografiche, completa di tabellone, cartelle, bussolotti, numeri delle città.

Giochi simili

Il *Biribì* italiano, detto anche *biribissi* o *biribis*, secondo alcuni studiosi ha una tradizione molto antica e si evolse nel XVIII secolo, sembra su invenzione di alcuni monaci veneziani, che con un attrezzo rudimentale, estraevano i numeri per mezzo di una ruota girevole. In Italia il gioco veniva giocato con un equipaggiamento simile a quello della tombola. Prima di ogni estrazione, i giocatori puntano una somma su uno o più numeri su un casellario con 36 caselle. Chi aveva puntato sul numero che veniva estratto riceveva 32 volte la posta. In molte realtà il gioco aveva anche il nome di Cavagnola con alcune regole diverse.¹⁶ Il gioco della Cavagnola era diffuso in tutta Italia, ne sono la prova molte tavole dipinte trovate e conservate dei musei, ma anche in Francia.¹⁷

Il gioco è noto ancora oggi. Talvolta viene giocato usando le carte del mercante in fiera. In questa variante, si dispongono 36 delle 40 carte di uno dei mazzi in un quadrato 6x6. I giocatori puntano sulle carte così disposte, e l'estrazione avviene usando il secondo mazzo identico. Le puntate possibili, e le possibili vittorie, possono variare.

I giocatori puntavano la loro posta su una delle combinazioni (colore, pari, dispari, donne, uomini, bipedi, quadrupedi, frutti, fiori) o sopra una o più delle caselle numerate e figurate, generalmente tutte riportate su un tavoliere centrale, diviso in più parti. Chi teneva il banco estraeva dal sacchetto un bussolotto o “giandetta”, contenente un foglietto arrotolato con una figura associata a un numero. I giocatori che avevano puntato sulla combinazione vincente ricevevano un multiplo significativo della posta; gli altri perdevano e pagavano al banco che aveva un vantaggio sicuro. Il “Biribissi”, fu assunto nella letteratura e nella propaganda politica e religiosa a simbolo dei vizi e della corruzione della nobiltà; la moralità del gioco ebbe ovviamente molti censori, testimoniata da leggi e grida con pene severe che proibivano “Biribis, Cocodrillo, Venturella e simili”; punendoli con multe stabilite dal “Magistrato degli Inquisitori”.¹⁸

Diffuso nel XVII secolo, è stato regolamentato nel 1665 in Savoia ed è stato più volte rappresentato in quadri e disegni per la particolare iconografia del tavoliere di gioco, a 36, 42, 64,

¹⁶ *Cavagnoeila. Canestrina. Giugà a la cavagnueila. Giocare a quella specie di biribisso che è così detta dalla canestrina o urnetta onde escono le sorti del giuoco. Fra il Biribisso propriamente detto e In Cavagnoeila corre quella stessa diversità che è tra bassetta e lanzinett, cioè che il primo frutta sempre a chi tiene il banco che è sempre una medesima persona, e la seconda può fruttar più o meno secondo sorte a tutti i giocatori, a ognun de' quali è in arbitrio il farsi alla volta sua banchiere come gli altri. La Cavagnoeila ebbe la sorte d'essere descritta dal nostro Parini nella Notte verso il fine (I, 220 edizione milanese del 1801). Francesco Cherubini, Vocabolario milanese-italiano, Milano, 1889, p. 257.*

¹⁷ Variante di Biribì, una sorta di lotteria, il cavagnole è costituito da una vasta gamma di scatole numerate. I biglietti numerati sistemati arrotolati sono tenuti in bussolotto di legno di olivo e raccolte in un sacchetto a cupola d'avorio, nascondendoli alla vista nel cassetto per evitare imbrogli. Il numero selezionato è annunciato e il giocatore che ha scommesso sul numero corretto ottiene la sua quota moltiplicato per 36 o 64. Arrivato in Francia nel XVIII° secolo, è stato un grande successo a corte. Madame du Chatelet lo faceva con passione e ha perso somme considerevoli. Lei lo spiego nel suo discorso sulla felicità: “La nostra anima sarà mescolata con la paura o la speranza ... Tuttavia, il gioco ci mette perennemente alle prese con queste due passioni ed è quindi la nostra anima in un'emozione che è uno dei principi più importanti della felicità che sono in noi. Il piacere a me il gioco è stato spesso utilizzato per consolarmi per non essere ricchi”. p. 47 tratto da Catalogue Madame Du Châtelet, *La femme des Lumières*, a cura di Elisabeth Badinter e Danielle Muezerelle. in *Exposition Madame Du Châtelet, La femme des Lumières*.

¹⁸ Casanova nella “Storia della mia vita” da una memorabile descrizione di una partita, disputata nel 1763 in un salotto genovese in cui, per rendere galante omaggio alla padrona di casa ritratta nelle vesti di Arlecchino, puntò i suoi zecchini sulla maschera, vincendo anche “il tavolo, il tappeto, il quadro del biribissi e i quattro candelabri d'argento”. Nelle sue “Memorie” Casanova dedica pagine e pagine alla descrizione di giochi o di situazioni di gioco e le sue riflessioni ci danno uno spaccato originale con preziose osservazioni. Egli cita ben 22 giochi diversi e centinaia di situazioni divenendo per gli storici una miniera di notizie senza pari sul gioco nel XVIII secolo. Egli descrive anche una memorabile partita a “picchetto” durata ben quarantadue ore, un vero e proprio compendio del giocatore presuntuoso e testardo che trova un avversario altrettanto caparbio da lanciare una sfida all'ultimo sangue: “ero deciso a vincere o a cedere la vittoria al mio antagonista solo al punto in cui fossi caduto morto”. Nel 1758 Casanova sarà protagonista della gestione della “Lotteria della scuola militare”, a Parigi, dove per lotteria si deve intendere “lotto genovese”, novità assoluta per la Francia ma che in Italia e a Venezia era già diffuso.

70 o 80 caselle. Questo gioco sembra abbia delle radici antichissime e sia stato inventato nientemeno che dagli antichi Assiri dove una sorta di dama consentiva un gioco a due e puntate in danaro anche da parte degli spettatori. Ma del Biribisso non ci sono state tramandate le regole precise e non sappiamo neppure dove per la prima volta questo gioco iniziò la sua fortunata o sfortunata storia in Italia. A Genova certamente ebbe un gran successo e veniva giocato "all'uso di Genova" ed inteso anche come Giuoco Reale. Ma anche in altre realtà prese altri nomi con varianti più o meno accentuate. Alcune regole del gioco sono state pubblicate da Raffaele Bisteghi nel *Giuoco Pratico* del 1760, in una raccolta dei passatempi più diffusi nella buona società a cavallo tra XVIII e XIX secolo. Una delle più singolari e conosciute rappresentazioni è quella effettuata dall'incisore bolognese Giuseppe Maria Mitelli nel suo famoso *Zugh d'tutt i zugh* del 1702, tavoliere per gioco di dadi che vedeva raffigurati 19 diversi giochi di quel tempo, tra cui quello del biribiss. La cosa che salta agli occhi a chi osserva il biribiss, fosse anche per la prima volta, è la sua incredibile affinità con il tappeto della roulette, tanto che senza ombra di dubbio si deve considerare antenato della roulette stessa,¹⁹ non per il meccanismo di determinazione del numero vincente (nel biribiss si procede ad estrazione in un sacchetto con tutte le palline, nella roulette un'unica pallina corre all'interno di una ruota suddivisa in trentasette caselle numerate) ma per il tavoliere da gioco, con la suddivisione in 36 numeri di colore diverso ed alternato anche se non ci sono i disegni, la possibilità di effettuare combinazioni di gioco e non solo numeri pieni.

Le regole a quanto sembra non erano sempre le stesse e variavano da palazzo a palazzo: "*Giuoco di sorte, il quale si fa tra un banchiere e quanti giocatori si vogliono. A far questo giuoco si sogliono adoperar certe pallottoline forate per lo lungo, in ciascuna delle quali s'introduce un numero dall' uno in su progressivamente. Tali numeri sono più o meno, secondo le diverse usanze de' diversi paesi, e corrispondono ad altrettanti segnati sopra un tavoliere in separate caselle, dipinte a figure umane e animalesche. Vincitore è quegli che, avendo messo una moneta sopra un numero, ha la fortuna che il numero medesimo sia cavato dalla borsa o dall' urna, ove si pongono e si agitano le pallottoline suddette. La vincita è regolata in questa proporzione, che se, per esempio, i numeri sono 36, come si usa da noi, il banchiere paga al vincitore 32 delle monete da esso giocate. Una tal regola per altro non è costante, variandosi ancor essa a piacimento. Questa è la definizione che ne dà il Gherardini. Il Biribissi è antico fra noi, e si trova ricordato, per proibirlo, ne' Bandi antichi. Lo usarono poi il Neri nel Samminiato, e l'Autore della Celidora. Neri, Sammin. 3, 42: «Consumano il tempo intorno al giuoco, Sempre avendo a rubare il pensier fisso. Con te carte d'alzata e il biribisso. »».²⁰ Merita una lettura questo breve riferimento al Biribisso tratto dal *Vocabolario milanese italiano*, nel quale si legge: "*Biribiss. Biribisso. Il tavoliere del giuoco di pari nome. Sp. di giuoco di sorte che si fa sopra un gran tavoliere quadrato che ha negli angoli quattro ovalini dipinti a grottesche e in giro trentadue caselle ognuna delle quali va distinta per numeri dall' 1 al 32. In un sacchetto posto in capo al tavoliere stanno altrettante pallottoline con figure e numeri corrispondenti. Dopo che i giocatori hanno caricato d' una o più monete quelle caselle che loro aggrada, chi tiene il biribisso, o vogliam dire il banchiere, fa**

¹⁹ Gli inglesi aggiunsero un cilindro girevole e lo battezzarono EO, abbreviazione di "even/odd" (Pari/dispari). A Parigi, verso il 1795, il tappeto di collocamento delle scommesse a 36 caselle che era un 'erede' del Biribi fu associato allora al nuovo apparecchio girevole inglese. Alcuni studiosi sostengono che la roulette con le sue trentasei buche rosse e nere fosse già conosciuta in Cina ed in India. Alcuni asseriscono che già nel 1600 la roulette era in funzione a Venezia, a quei tempi capitale di traffici e di giochi, mentre altri studiosi sostengono che Blaise Pascal l'avrebbe inventata nel XVII secolo. Da tutte queste ricerche non si sa come avvenissero le puntate, di come fosse il tabellone delle puntate e quale disposizione numerica avesse la ruota o il cilindro. Di certo il gioco della roulette come conosciuto oggi, si affermò stabilmente in Europa dalla fine del XVIII secolo. Nel 1800, la roulette fu portata negli Stati Uniti dove nel cilindro con 36 numeri, vi erano anche "0" e "00", per un totale di 38 caselle. Dato che le sale da gioco erano diventate illegali in Francia i fratelli Francois e Louis Blanc arrivarono a Bad Homburg nel 1842, rilevarono la casa da Gioco e decisero di togliere il doppio zero per attirare più giocatori e battere la concorrenza. Nel 1852 il principe Carlo III Ranieri di Monaco decide di aprire un casinò per ravvivare le casse del principato, visto il loro grande successo in Germania. Ma è solo nel 1863 dopo i primi risultati deludenti, che il Principe di Monaco decide di chiamare l'esperto Francois Blanc, il quale fonda la Società des Bains de Mer ed ottiene la gestione del Casinò per 50 anni. Lo sperone roccioso degli "Spelugues" dove Blanc fa costruire il nuovo Casinò viene ribattezzato "Monte Carlo" in onore del principe Carlo III di Monaco.

²⁰ *Vocabolario degli accademici della Crusca*, Volume 2, Parte 1, 1866.

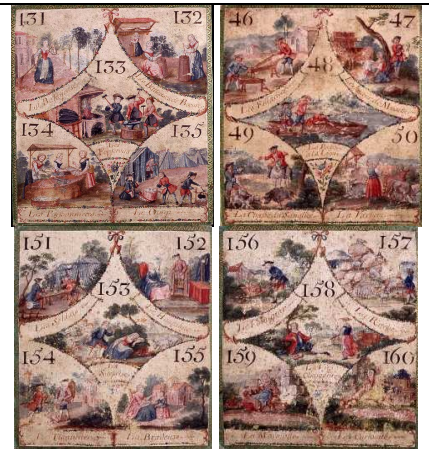
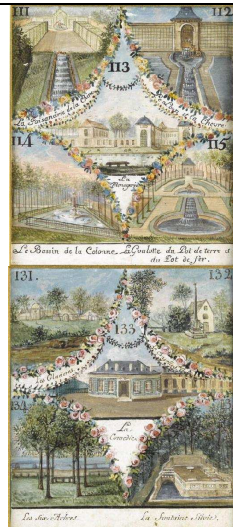
*uscir del sacchetto tante pallottoline quante sono le poste; per quelle che escono corrispondenti alle caselle caricate paga 32 volte la posta al giocatore; delle poste non benefiziate tira a sè il danaro. Lo stesso giuoco fassi anche per altri modi, come per esempio con 70 caselle, sei delle quali a pro sicuro del banchiere, e 70 pallottoline di sorte, pagate 64 volte la beneficiata, o vero con accordarsi al banchiere tre sole caselle di pro sicuro, e pagar esso posta semplice ai vincenti; e così secondo usi ed accordi?*²¹

A Venezia occupava un ruolo di primo piano nei festini delle ricche dimore sul Canal Grande. Anche a Napoli si giocava. A Milano sembra avesse fatto la sua comparsa intorno alla fine del secolo XVII. Nell'Ottocento, il teatro non era solo luogo di spettacolo, ma era anche gioco, socializzazione, divertimento, con intere giornate passate nei palchi e negli spazi comuni. Quello della “Torre Reale” è un gioco derivato dal “biribissi”, precursore di tutti i giochi basati sull'estrazione di numeri, come i più celebri “tombola” e, soprattutto, “roulette”. Nel museo del Teatro alla Scala di Milano si conservano due tavole lignee che provengono dalla collezione Sambon: acquistate nel 1911. Ogni gioco è composto da due pannelli uniti da cerniere in ferro che permettono la loro chiusura a libro. I pannelli sono costituiti da più elementi giuntati a maschio e femmina. Estremamente pratici nella loro concezione venivano chiusi e riposti quando si smetteva di giocare.

Il biribissi ebbe moltissime varianti e si possono considerare sue varianti anche la *Pissotta*, *el Lutù*, il gioco della *Cavagnola*, la *Torre reale*, il *Gioco reale*, il *Gioco romano*.



²¹ Francesco Cherubini, *Vocabolario milanese-italiano*, Milano, 1889, p. 107.





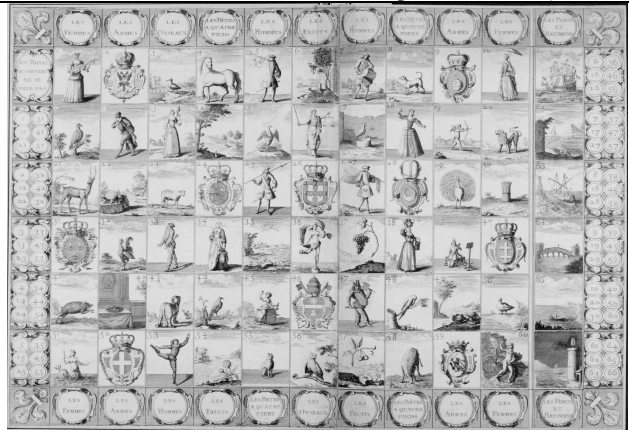
Il gioco della Cavagnola



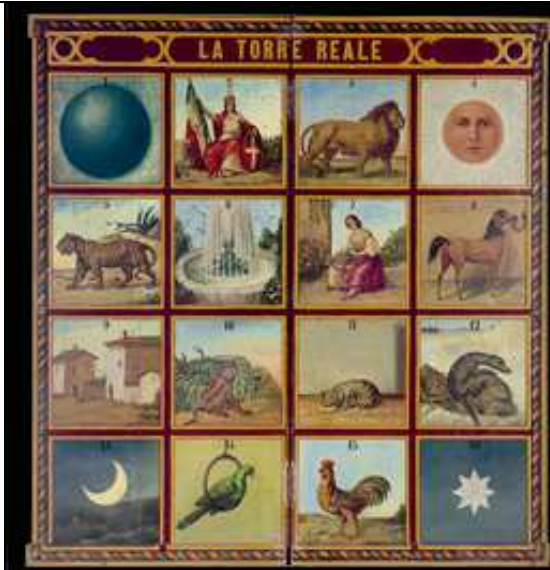
jeu de cavagnole,
Paris, musée des Arts décoratifs département des jouets



Giuoco Reale. Denari in tavola. Oro coperto non si paga.
tavoliere a olio su tela, Musei di Strada Nuova a
Genova



Jeu Royal. Or couvert ne se paye pas
collezioni Rothschild di Waddwsdon Manor, in Gran Bretagna

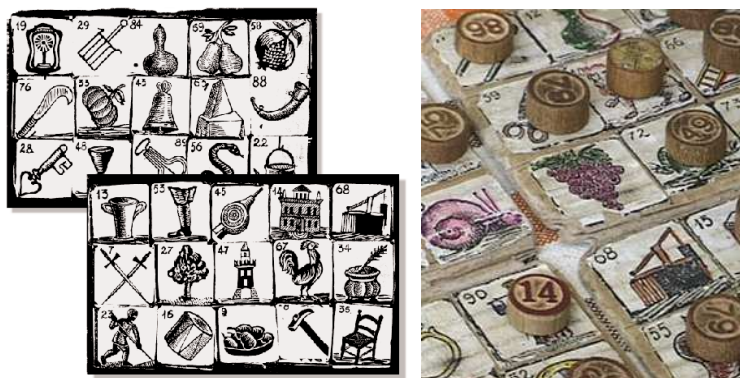


Torre reale
Museo teatro della Scala, Milano

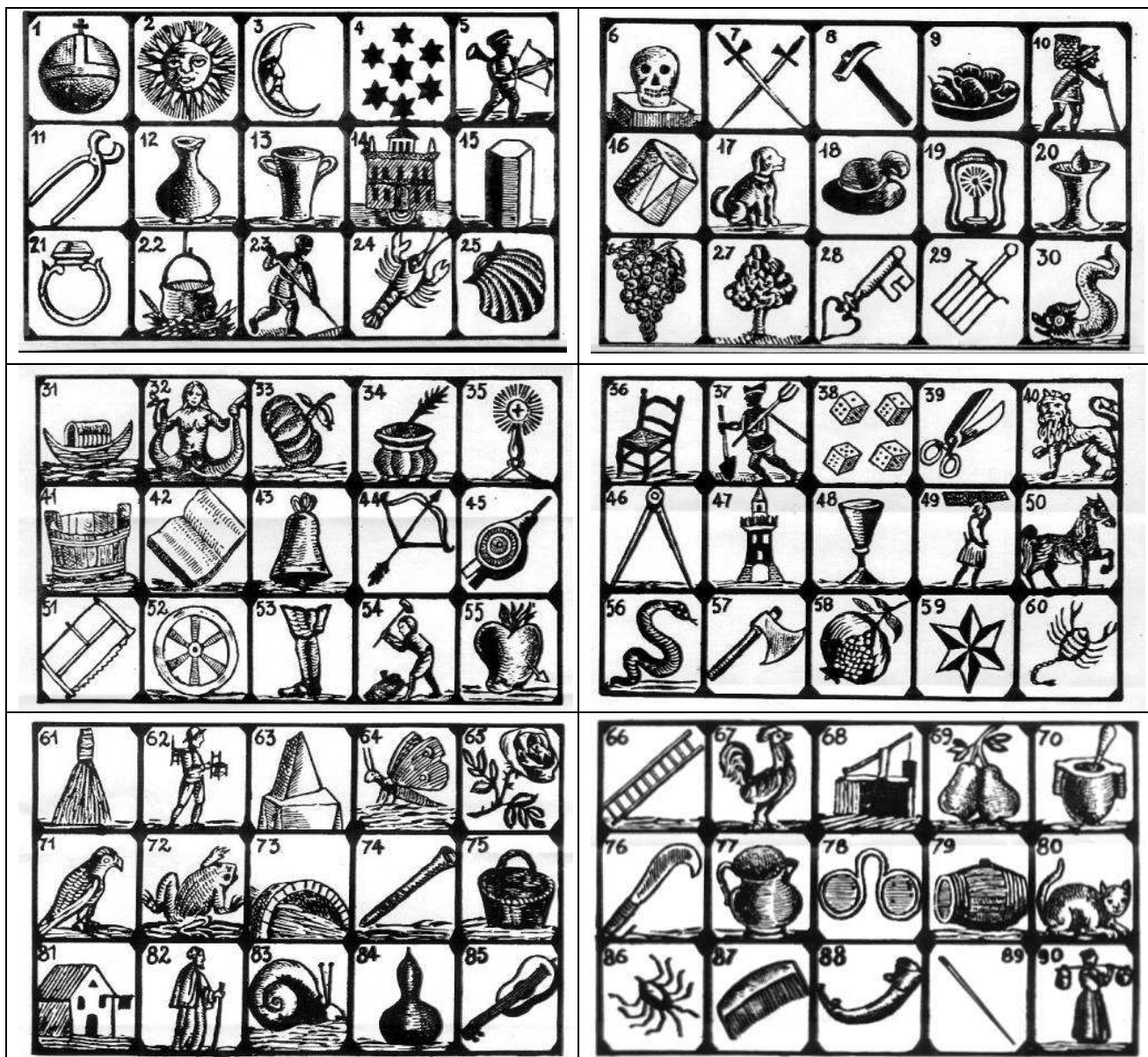


Jeu de cavagnole Francia, 1750, Private collection

El Luti si giocava nella città di Brescia, *Le cartèle* si giocava a Toscolano-Maderno e a Gardone Riviera, *El Fuff* si giocava nel comune di Gargnano, che nel dialetto del posto significa “chiocciola”, e si praticava in piazza durante le manifestazioni estive. Erminia Bocchio, autrice di un interessante articolo sull'argomento,²² ritiene che le origini del *Fuff* siano da ricercare nel Biribissi, detto anche gioco romano, portato a Gargnano dai Veneziani al tempo della Magnifica Patria (1426 - 1797). Rispetto alle *cartèle* il gioco di Gargnano (*Fuff*) presenta un'unica variante nella figura della casella n. 63 ove compare la veduta di un golfo (la bèla vidia) in luogo di una fetta di formaggio tagliata a forma di piramide e disposta colla punta all'insù. Va specificato che il gioco della città di Brescia denominato *El luti* (forse piccolo lotto), *zòc bresà de na olta* (gioco bresciano di una volta), il quale riproduce tutti i simboli delle cartèle salvo il n. 89 (lo scacciapensieri, nel dialetto di Toscolano la ribèba) che è stato sostituito da un ago: la ùcia (Edizioni “La Guidina” - Brescia). La tombola è caratterizzata da 90 figure, ognuna identificata con un termine in dialetto gargnanese; inizialmente sembra fosse priva di numeri e la gente del paese, non sapendo leggere, si avvaleva esclusivamente delle immagini. “Cambiano i tempi, ma la lunga vita del fuff non sembra destinata a finire: la tombola, sempre meno giocata ma comunque mantenutasi nella memoria degli anziani, è stata riscoperta a vari livelli. Non più pretesto per allegre riunioni muliebri nelle case del paese, il fuff diventa spunto creativo per un lavoro di grafica e per l'attività del laboratorio “Ceramiche del Garda” di Gargnano.” “il fuff è stato giocato più di una volta nelle piazze affollate con un tabellone gigante provvisto di numeri per risultare accessibile anche a chi non conosce il dialetto locale.”



²² Con buone probabilità il *fuff* è una evoluzione del Biribissi (o gioco romano), molto diffuso già nel Settecento anche se vietato in quanto, essendo un gioco d'azzardo, generava spesso abusi e soperchierie. Il gioco del Biribissi è composto da sessantaquattro numeri e altrettante immagini che sono richiamate con molta fedeltà dai simboli del *fuff* i quali ne riprendono sovente anche l'esatta successione. Tra le cartelle dei due giochi esistono lievi differenze, prodottesi nel corso del tempo anche in conseguenza degli stretti ed esclusivi legami del *fuff* con Gargnano e con gli usi, le tradizioni, gli strumenti di lavoro dei gargnanesi. Alcuni simboli hanno subito spostamenti da una casella all'altra, alcuni hanno subito un'evoluzione: ad esempio l'alabarda viene sostituita da un'ascia e scorre dal numero 58 al 57; la caravella del 31 assume le fogge lacustri di una barca; al 41 un mastello di legno si sostituisce alla cesta a due manici; al 44 la balestra si modernizza nell'immagine di un arco in tensione con la freccia, sostituzione questa che deve essere relativamente recente poiché la balestra è ancora presente nelle più antiche schede del *fuff*. Altri simboli, quali la carrozza, l'oca, l'uomo del tino, l'arrotino e il bue, vengono completamente eliminati per cui, per assommare le novanta figure del *fuff*, ben trentuno devono essere originali. Ed è proprio tra questi che emerge la radice locale del gioco, in un'iconografia che ripete soprattutto le forme degli attrezzi da lavoro e degli strumenti domestici: dall'accetta al corno, dalla griglia al soffietto, dal *cancher*, sorta di anfora, alla trappola, dal mortaio alla pentola che bolle e allo stesso *fuff*, la chiocciola, da cui prende nome il gioco. Cambiano i tempi, ma la lunga vita del *fuff* non sembra destinata a finire: la tombola, sempre meno giocata ma comunque mantenutasi nella memoria degli anziani, è stata riscoperta a vari livelli. Non più pretesto per allegre riunioni muliebri nelle case del paese, il *fuff* diventa spunto creativo per un lavoro di grafica e per l'attività del laboratorio “Ceramiche del Garda” di Gargnano. Infine viene portato sulla piazza ed inserito nel ciclo delle manifestazioni estive locali; l'anno scorso il *fuff* è stato giocato più di una volta nelle piazze affollate (il 20 e il 27 luglio a Gargnano, il 18 agosto nella frazione di Villa) con un tabellone gigante provvisto di numeri per risultare accessibile anche a chi non conosce il dialetto locale. Erminia Bocchio, “*AB – Atlante Bresciano*” primavera 1986.



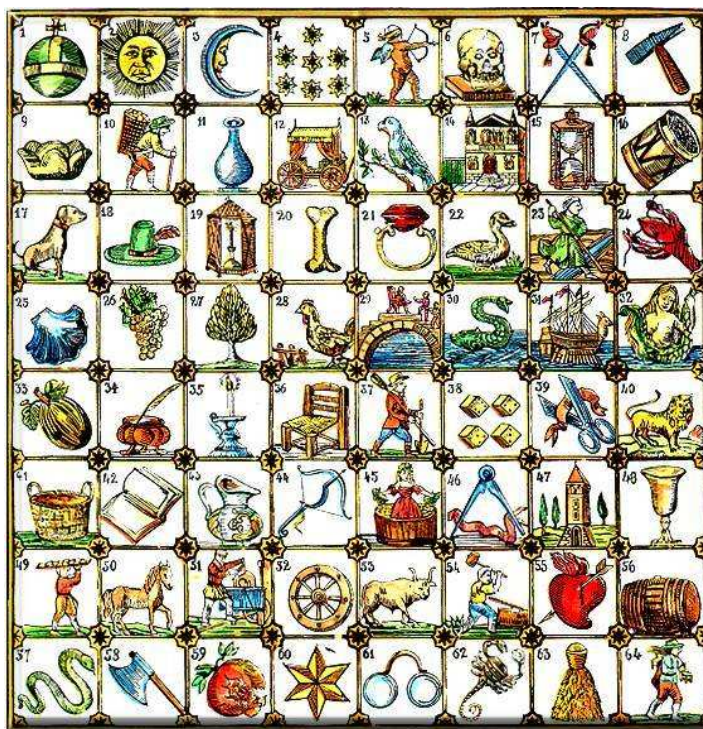
La tradizionale tombola che si svolge in diverse località (e in più date) a Gargnano sul Garda bresciano.



La "Pissotta" è un antico e popolare gioco italiano da tavolo. Più semplicemente è una tombola a 64 numeri per chi un tempo non sapeva leggere: infatti ad ogni numero corrisponde una figura molto nota al partecipante al gioco che "chiamata" al posto del numero ne permette una facile identificazione. I numeri sono sostituiti da 64 figure, che si rifanno ad elementi naturali, astrologici e della vita. Essendo un gioco affidato alla fortuna, sono presenti molti simboli astrologici mescolati ad altri dalla cabala o uso comune. Trattandosi di un gioco da tavolo originariamente vi partecipavano non più di otto persone con una cartella a testa. I numeri della tombola sono sovrapposti e sostituiti da figure perché in questo modo si consentiva, in origine, anche alle persone che non sapevano leggere i numeri, di giocare. In tutto il Bassanese non mancava mai La "Pissotta" in casa e in sua compagnia si passavano le lunghe serate invernali o i classici filò nelle stalle. La "Pissotta" è stata stampata in più riprese e se ne conserva uno realizzato in xilografia presso la stamperia dei Remondini in Bassano nel 1700.

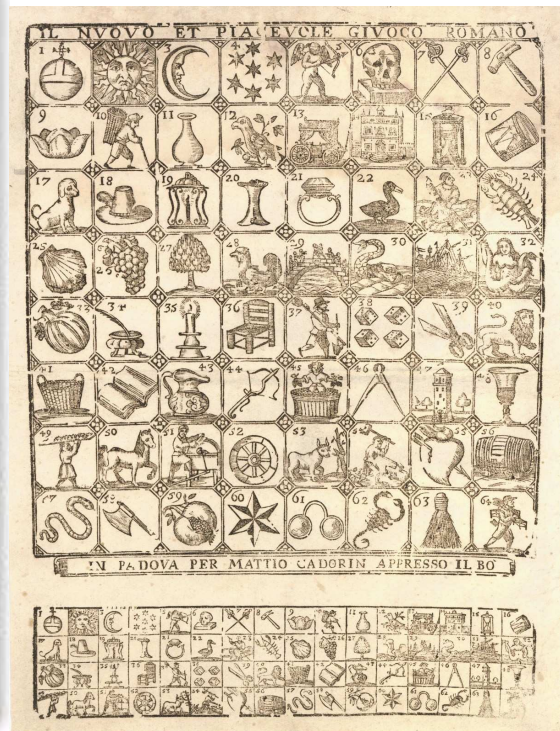
Ci sono diverse manifestazioni della Pissota, quella che si svolge a Nove (provincia di Vicenza) negli anni dispari è una rappresentazione popolare, con in scena una tombola a personaggi viventi, nata con l'aiuto di una forte partecipazione volontaria degli abitanti. Si è ora trasformata in una macchina per turisti stranieri. Le formelle del tabellone sono realizzate in ceramica e ciò dà alla manifestazione il ruolo di "biglietto da visita" di Nove. Lo spettacolo mette in scena 300 figuranti in un gioco ricco di fascino, tradizione, storia, ma anche fortuna e diventa una splendida vetrina dei prodotti artigianali in ceramica che hanno reso famosa Nove in tutto il mondo. Lo spettacolo è incentrato sulla figura allegorica della Pissota intesa sia come Dea della Ceramica, sia come Dea della Fortuna in relazione al gioco e alla prosperità della vita economica del paese. Nella manifestazione della Pissota ogni giocatore, il pubblico stesso, possiede due cartelle (comprese nel biglietto d'ingresso) con 8 simboli ciascuna. Per vincere, questi dovranno essere abbinati alle figure estratte pubblicamente e rappresentate da personaggi in costume disposti su una scacchiera allestita nella piazza. Chi per primo completa la sequenza, conquista il premio in danaro.

- | | |
|---------------------------------|---------------------|
| 1. LA MORTE | 33. EL MEON |
| 2. EL SOLE | 34. EL CALAMARO |
| 3. LA LUNA | 35. LA LUMELONGA |
| 4. LE SETE STEE | 36. LA CAREGA |
| 5. CUPIDO | 37. EL SPASSIN |
| 6. LA MORTE | 38. I DADI |
| 7. LE SPADE | 39. LA FORBESE |
| 8. EL MARTEO | 40. EL LEON |
| 9. EL PAN | 41. LA SESTA |
| 10. EL PORTAZERLA | 42. EL LIBRO |
| 11. EL FIASCHETTO | 43. EL BOCAE |
| 12. A CAROSSA | 44. LA FRECIA |
| 13. L'OSEO | 45. LA FOLAPINCI |
| 14. EL PALASSO | 46. EL COMPASSO |
| 15. EL TEMPO | 47. EL CAMPANIE |
| 16. EL TAMBURIO | 48. EL CAICE |
| 17. EL CAN | 49. EL PORTAPAN |
| 18. EL CAPEO | 50. EL CAVALO |
| 19. EL FANALE | 51. EL MOETA |
| 20. L'OSSO | 52. LA RODA |
| 21. L'ANEO | 53. EL BO |
| 22. L'CHETA | 54. EL SPACASOLE |
| 23. EL SALTAFOSSI | 55. EL CUORE |
| 24. EL GAMBARO | 56. LA BOTE |
| 25. LA CONCHIGLIA | 57. EL SERPE |
| 26. EL GRASPO | 58. A MANERA |
| 27. L'ALBARO | 59. EL MELAGRAGNO |
| 28. LA GAINA | 60. LA STEA BOARA |
| 29. EL PONTE DE PUGNI | 61. I OCIAI |
| 30. EL PESSADREGO | 62. EL SCARPON |
| 31. EL BASTIMENTO | 63. LA SCOAC |
| 32. LE FORTUNA, SIRENA, PISSOTA | 64. L'IMPAIACAREGHE |





Un'antico "tabellone" in ceramica



Tabellone "La Pissota"

Il *bingo* è un gioco simile alla tombola, molto diffuso negli USA ed imitato in molti altri paesi. In Italia è stato introdotto ufficialmente a partire dall'autunno del 2001. Ha molte similitudini alla tombola italiana e con l'anglosassone *housey-housey* o con lo *housie* della New Zealand, India e Australia. Ma nel perfetto stile americano di creare spettacolo il bingo ha moltissime varianti.

Durante una visita ad Atlanta nel Carnevale nel 1929, Edwin Lowe, un venditore di giocattoli di New York, ha scoperto il gioco del Beano. Lowe ha notato l'emozione espressa dai giocatori. Ha provato a giocare una partita di Beano quella notte. I giocatori erano molto impegnati, e quando l'uomo della partita ha cercato di chiudere la Beano, i giocatori semplicemente rifiutano di smettere di giocare. veniva chiamato Beano (Bean, in inglese, vuol dire proprio "fagiolo", "chicco") per via dei fagioli secchi usati per coprire, sulla cartella, i numeri estratti. Colui che per primo copriva con i fagioli secchi tutti i numeri della cartella, esclamava "Beano!" per annunciare la vincita della posta. Infine, alle 3 del mattino, secondo la storia, l'organizzatore ha dato modo di Lowe di conoscere meglio il gioco. Tornando a New York, Lowe ha comprato alcuni fagioli e tutte le altre cose necessarie per eseguire il gioco. Ha invitato alcuni amici a casa sua per testare la loro nuova partita. Prima di quanto si immaginava, i suoi amici stavano giocando al Beano con l'entusiasmo ed il fervore che aveva visto al carnevale di Atlanta. Durante la partita, Lowe ha studiato il comportamento di un giocatore che stava per vincere, verificando l'emozione per completare la propria scheda e l'emozione quando ho visto il proprio numero uscito. Infine, quando riuscì a collegare tutti i numeri con emozione gridò: "BBB-BINGO!" invece di Beano, forse per l'eccitazione o per l'incerta pronuncia.. Secondo molti questo spiega il nome dato oggi al gioco. Una volta lanciato in Nord America, si diffuse rapidamente nel resto del mondo.

L'era depressione nella storia Bingo è stato un ambiente ideale per il gioco per aumentare la sua popolarità. Il costo del gioco del gioco era solo pochi centesimi e un premio possibile di qualche centinaio di dollari è stato un grande aiuto per le famiglie in difficoltà congiuntura economica difficile. In conseguenza, nel 1930 Bingo diffusa in tutto il paese.

Un sacerdote di Wilkes-Barre, Pennsylvania, è l'uomo responsabile per l'introduzione per la prima volta del bingo come una forma di raccolta fondi per la chiesa. Un membro della chiesa ha suggerito di utilizzare il gioco per raccogliere fondi per la manutenzione. Fu allora che il gioco del bingo originale, che aveva solo 24 varianti uniche delle schede, si espanse. Dato che c'erano sempre più membri della chiesa che partecipavano al gioco del bingo, bisognava distribuire più carte e il sacerdote presto si rese conto che più erano i giocatori e più guadagnavano con lo stesso gioco, si cercò un modo per cercare nuovi modi per rendere le combinazioni di numeri più unici. Per farlo, con l'aiuto di Lowe, si assunse un professore di matematica della Columbia University di nome Carl Leffler in modo di incrementare il numero di combinazioni dei numeri bingo. Nel 1930, Leffler aveva creato più di 6000 schede di bingo con combinazioni uniche (si dice che dopo Leffler impazzì). Nel 1934, c'erano più di 10.000 interventi settimanali di bingo in tutto il Nord America. Nelle chiese e nell'American riserve indiane c'erano molti giocatori di bingo.

Il Bingo si diffuse rapidamente e si evolse in diverse maniere.

Ci sono due principali tipi di bingo: a 75 palline e a 90 palline. Il modo di giocare è quasi lo stesso in entrambi i tipi, ma l'attuale numero di palline nel cestello e la cartellina varia da uno all'altro.

Nel bingo 75 ci sono 75 palline numerate da 1 a 75. Questo tipo di gioco è più comune in Nord America. Le cartelle hanno un totale di 25 numeri, divisi in 5 colonne verticali per 5 righe orizzontali. Ogni giocatore, per poter partecipare, deve acquistare una o più cartelle di gioco (maggiori sono le cartelle a disposizione, e più sono le possibilità di vincere. Le colonne sono definite da ciascuna delle lettere del bingo, B, I, N, G, O, e ognuno di loro hanno i numeri in un intervallo specifico. Nella colonna B sono i numeri da 1 a 15 nel I vanno da 16 a 30, la N da 31 a 45, G da 46 a 60 e infine nella O che vanno dal 61-75. In questo tipo di bingo si può vincere un premio, compilando tutti i numeri nella scheda. Questo è noto come il bingo o full. Quando tutti i giocatori hanno le proprie cartelle di gioco pronte, il "chiamante" inizia ad estrarre una per volta

le biglie dal pallottoliere, comunicando il numero corrispondente; il giocatore a questo punto dovrà verificare se il numero estratto è presente tra quelli delle sue cartelle, ed eventualmente segnarlo. Quando il banditore chiama i vari numeri estratti, per comodità e per facilitare la verifica sulla propria cartella, ad essi antepone la rispettiva lettera (ad esempio: N-32, G-59 e via dicendo). Lo scopo del gioco è quello di concludere una delle cartelle prima degli altri, comunicandolo con la parola "Bingo", ma vi sono, come accade per la tombola, anche dei premi intermedi con premi inferiori, come ad esempio allineare 5 numeri (in orizzontale, oppure verticale o in diagonale), che è molto simile alla "cinquina" nel gioco della tombola. L'unica abilità necessaria per questo gioco è quindi la velocità nel confrontare i numeri estratti con quelli sulle cartelle. In base alle varianti di gioco, possono esserci premi intermedi anche solo completando una o due righe di una tabella, ma il Bingo è comunque la combinazione migliore che si possa ottenere. , Ci sono anche altre figure che vengono pagate come le 4 caselle d'angolo, oppure le 8 caselle attorno a quella centrale, e così via. Lo "Speed Bingo" è una variante del gioco che è sempre lo stesso, ma i numeri sono chiamati semplicemente molto più velocemente.

Il 90 ball bingo è giocato in molte parti del mondo. In questa versione si hanno 90 palline numerate da 1 a 90. Le carte hanno 15 numeri da chiamare. Questi numeri sono distribuiti in 3 file diversi con 9 colonne ognuna con un totale di 5 numeri in una riga disposti casualmente e 4 spazi vuoti; la disposizione dei numeri nelle colonne non è però casuale, ma segue questo schema 1° colonna » 5 numeri casuali tra 1 a 10; 2° colonna » 5 numeri casuali tra da 11 a 20; 3° colonna » 5 numeri casuali tra da 21 a 30; 4° colonna » 5 numeri casuali tra da 31 a 40; 5° colonna » 5 numeri casuali tra da 41 a 50; 6° colonna » 5 numeri casuali tra da 51 a 60; 7° colonna » 5 numeri casuali tra da 61 a 70; 8° colonna » 5 numeri casuali tra da 71 a 80; 9° colonna » 5 numeri casuali tra da 81 a 90. : il chiamante estrae un numero alla volta e lo comunica ai giocatori, che devono essere veloci nel controllare le proprie cartelle ed eventualmente segnare il numero estratto. Anche qui possono esserci premi intermedi su: ambo: 2 numeri sulla stessa riga; terna: 3 numeri sulla stessa riga; quaterna: 4 numeri sulla stessa riga; cinquina: 5 numeri sulla stessa riga Qui è possibile vincere premi in 3 modi diversi, il primo è quando si arriva a fare tutti i numeri presenti in una qualsiasi delle 3 linee della cartellina. Questo premio si chiama "linea". Alcune volte si premia anche il giocatore che completa i numeri su due linee del biglietto, ma questo non si ha come regola generale. Infine il premio bingo più importante è quando si completano tutti i numeri in una cartella. Il premio verrà equamente diviso tra i vincitori se non c'è più di uno. Il Full House è sempre il più grande premio in ogni gioco.

Un terzo tipo di gioco del bingo è un gioco piuttosto veloce del bingo. Si gioca con 30 palle, numerate da uno a trenta e opportunamente conosciuto come 30 ball bingo o la velocità di bingo (speed bingo). La palla 30 gioco del bingo utilizza una scheda 3x3 e l'oggetto del gioco è quello di essere il primo giocatore di bingo a "riempire" la sua carta con tutti i nove numeri segnati sulla carta che sono stati estratti.

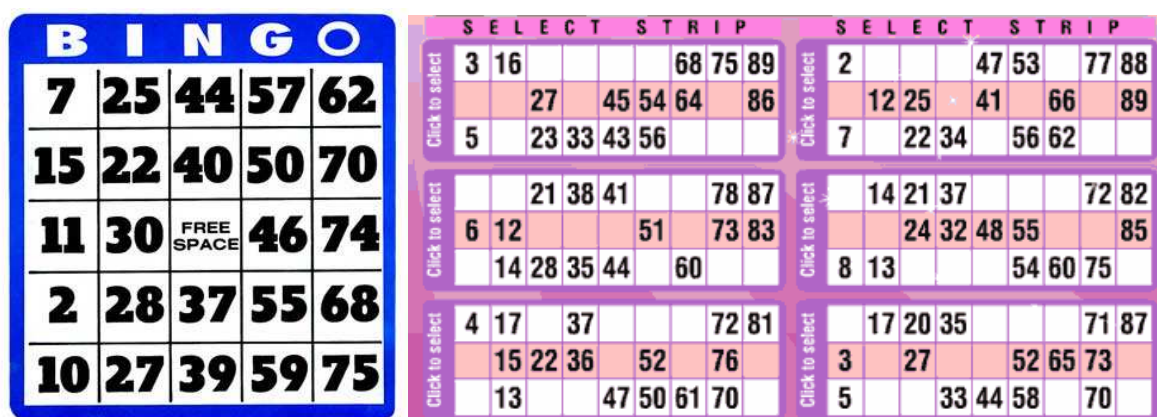
Il quarto tipo principale del gioco del bingo è di 80 ball bingo, che è un ibrido tra le regole del bingo a 75 palla e quello a 90 palline. Le carte bingo sono 4x4, contendo 16 numeri. I premi assegnati in 80 ball bingo variano a seconda del gioco giocato. Alcuni dei modi per vincere 80 ball bingo includono l'essere il primo giocatore a completare l'intera linea sulla propria carta di bingo. La "linea" può essere orizzontale, diagonale o in verticale. Anche i "quattro angoli" costituisce una vittoria, mentre in altre varianti si richiedono più righe (1 o due linee), e altre ancora richiedono un full finale.

Per dare un certo ritmo al gioco il chiamante annuncia altri modelli più complessi del modello verticale, orizzontale o diagonale. Questi modelli di solito sono basati sulle forme, e richiedono un po' di creatività e fantasia. Modelli che comprendono (solo per citarne alcuni) una freccia, la lettera "X", quattro angoli, un segno più, cornice fuori, dentro cornice, e molti, molti altri. Nel modello bingo si possono usare anche diversi temi stagionali, come zucche, alberi di Natale, o tacchini. Le possibilità sono davvero infinite. Utilizzando i modelli di bingo nei giochi di bingo si

ha un modo divertente per mantenere alto l'interesse di tutti i giocatori ed è anche un ottimo modo per incorporare le promozioni speciali quando si gioca a bingo. Il "Coverall Bingo" è uno dei modelli più diffuso tra i modelli bingo.

Ci sono molteplici altre variazioni, solo per citarne alcune: -U-Pick'Em bingo;²³ -Tiro Rapido bingo;²⁴ -Bonanza bingo;²⁵ -Corse di cavalli bingo;²⁶ -bingo elettronico;²⁷ -Online bingo diversi tipi di gioco svolto in internet.

La tombola è una delle forme di scommessa meno stigmatizzate e tuttavia un gioco che è praticamente azzardo puro. Non esiste infatti il cosiddetto buon giocatore di tombola. Non esiste strategia, né vincente né perdente. I numeri sono scelti a caso, i numeri sulle cartelle sono posti a caso. Il gioco non è altro che l'aspettare di vincere. La tombola serve a socializzare nei centri anziani o a creare momenti di intimità in famiglia. Una partita di Bingo si gioca in una sala con almeno 120 persone che giocano e deve durare al massimo 3 minuti, altrimenti il gestore non guadagna a sufficienza. Per concludere una partita occorre estrarre almeno 60 numeri, uno ogni 3 secondi. Tutte le varianti del bingo servono solo per rendere il bingo sempre più travolgente.



²³ -U-Pick'Em bingo. Una forma comune di bingo che permette ai giocatori di selezionare i numeri che desiderano segnare e monitorare per una vittoria. Anche se questo gioco è molto simile al Keno, un gioco che è stato inventato dai cinesi e precede la dinastia Han, è riconosciuto come una variante del bingo e autorizzato in quasi tutte le giurisdizioni.

²⁴ -Tiro Rapido bingo. Un gioco dove i numeri sono pre-disegnati e i giocatori acquistano cards di bingo sigillate che vengono poi confrontate con i numeri pre-disegnati. Se un modello specificato è raggiunto, il giocatore di solito vince un premio in base a una tabella dei premi. Alcune versioni sono giocate fino a quando un giocatore raggiunge un premio di alto livello e nuovi numeri sono disegnati e il gioco ricomincia. Questo tipo di bingo può essere giocato per giorni, settimane o mesi a seconda della difficoltà di ottenere un premio di alto livello.

²⁵ -Bonanza bingo. Tipicamente 43 numeri sono pre-disegnati all'inizio di una sessione di bingo. I giocatori acquistano carte sigillate che vengono poi confrontate con i numeri già pronti. In un momento designato, il chiamante chiede se qualcuno ha bingo. Se nessuno lo fa, il chiamante disegna poi una palla di più. Questo gioco è comunemente giocato come un gioco "progressista", in cui il jackpot aumenta man mano che più carte sono in vendita. Se nessuno ha raggiunto il bingo dopo che la palla singola è stata segnata, i giocatori quindi tengono le loro carte per la prossima sessione del bingo che può avvenire il giorno successivo o la settimana successiva. In seguito, ogni sessione una palla sola è tratta e i giocatori potranno continuare ad acquistare ulteriori carte sigillate fino a quando qualcuno avrà una copertura-all. Questa versione del bingo premia i giocatori che non hanno un unico numero corrispondente dagli iniziali 42 numeri estratti.

²⁶ -Corse di cavalli bingo. Fino a 15 giocatori sono casualmente emesso un numero da 1 a 15 che corrisponde alla prima riga della flashboard bingo. I numeri sono disegnati e poi la prima persona ad avere tutti e cinque i numeri nella loro colonna vince. Questa è una forma veloce ed emozionante del bingo tipicamente svolto nelle organizzazioni fraterne.

²⁷ -bingo elettronico. L'avvento della tecnologia informatica nel bingo ha offuscato il confine tra slot machines tradizionali e slot machine bingo. Per la persona media, il bingo a base di slot machines sono fisicamente indistinguibili da una macchina di slot RNG basati tipicamente osservati ad Atlantic City e Las Vegas.



Abbastanza popolare è il cosiddetto Bango, spesso praticato nella versione familiare ma che può anche rappresentare un vero e proprio gioco d'azzardo. Si gioca con un doppio mazzo da Mercante in fiera, ogni giocatore versa la posta stabilita per partecipare, il banditore distribuisce cinque carte scoperte ad ogni giocatore che le posizionerà bene in evidenza davanti a se, le carte avanzate vengono messe da parte e non entreranno più in gioco, un po' come le cartelle della tombola non vendute. Nella seconda fase di gioco il Banditore scopre una alla volta le carte del mazzo gemello a quello da cui hanno ricevuto le carte i giocatori, annunciando a voce alta il nome della carta, ognuno dei partecipanti coprirà le proprie carte uscite. Il primo che copre tutte e cinque le proprie carte è il vincitore del montepremi. A volte si costituiscono più premi per dare modo di vincere a più persone, come ad esempio il primo che copre due carte viene considerato come un ambo della tombola, tre carte terno, ecc... Il Bango può essere giocato con mazzi di carte internazionali o di carte italiane, a quel punto però il seme delle carte non conterà più, infatti si dovrà guardare solo al valore numerico delle carte (anche per avvicinarsi di più alla Tombola), se ad esempio il Banditore scopre un sei (6), che sia esso di bastoni, di denari o se si sta giocando con le carte internazionali di picche o di fiori, tutti i sei vanno coperti, ecco che in questo caso si possono avere vincitori a pari merito.

Il Keno è un altro gioco di fortuna molto appassionante e molto simile alla tombola.²⁸ Per giocare, bisogna decidere quanto scommettere e poi cercare di predire l'esito dell'estrazione scegliendo fino ad un massimo di 10 numeri su un tabellone numerato da 1 a 80. È solo un gioco di fortuna, la strategia non esiste. Vengono estratti 20 numeri su 80, dopo che ciascun giocatore ha scelto i propri dieci. Poi, ogni giocatore controlla quanti dei numeri che ha scelto in

²⁸ Il gioco del Keno è antico e nato in Cina nel 187 a.C. durante l'antica dinastia Cinese il capo di stato Cheung Laung inventò questo gioco che ancora oggi viene giocato. La leggenda narra che questo gioco nacque dai tentativi di Cheung Laung di ricavare soldi per vincere la guerra in corso e dopo ulteriori tasse data la riluttanza dei cittadini a contribuire a questa causa inventò questo gioco per potere raccogliere ulteriore denaro per proseguire nella guerra. Dopo la guerra il gioco del Keno divenne molto famoso e superò i confini della Cina e venne soprannominato il "Piccione Bianco" perché i piccioni venivano usati per inviare i risultati del keno in luoghi lontani. Da questo evento pare derivi un antico poema cinese "Il classico dai mille caratteri" che ancora oggi è un testo che si fa leggere ai bambini cinesi e che contiene simboli unici che poi sono diventati icone di questo gioco. In origine le 120 icone erano divise in gruppi di 8 simboli. Il gioco del Keno contribuì alla costruzione della Muraglia cinese. Mentre il gioco divenne famosissimo in tutta la Cina, in realtà arrivò in Europa solo nel 1900. Il Keno arrivò in America nel 1800 con gli immigranti cinese in America. Qui questo gioco ebbe un successo inaspettato e divenne anche uno dei passatempi a cui si usava giocare clandestinamente. I simboli cinesi vennero cambiati con simboli americani per potere consentire un migliore inserimento nella cultura americana del tempo. Poi si diffuse in varie forme.

precedenza sono effettivamente stati estratti. A seconda di quanti numeri il giocatore ha indovinato, egli riceve una vincita. Naturalmente più numeri si indovinano e più è alta la vincita, fino al jackpot massimo che consiste nell'indovinare tutti i numeri, un evento che ha ben poche probabilità di verificarsi.

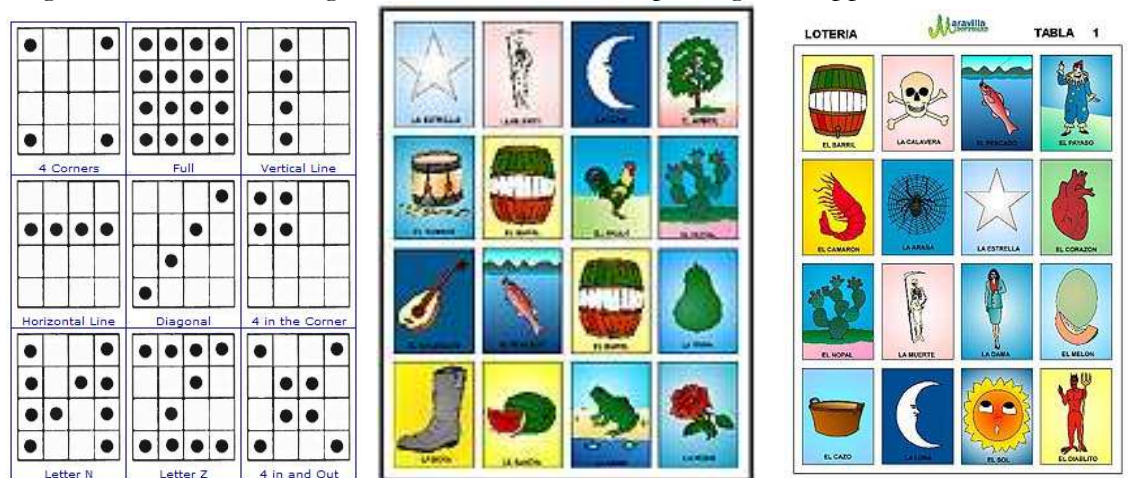
Pakapoo (a volte scritto pak-ah-PU) è una lotteria popolare cinese in Oceania nel XIX° sec. nelle zone dei giacimenti auriferi. Ogni biglietto pakapoo contenute righe di caratteri segnati in inchiostro verde dal Chian Mun Ji (un antico poema in cui si ripetono non esistono due parole). Sono simili ai biglietti della lotteria, sono stati acquistati da un agente ed i caratteri in inchiostro verde sono contrassegnati con l'inchiostro nero (nella foto ci sono 12 caratteri in inchiostro verde che sono stati scelti). Il biglietto master è tenuto nascosto e si caratterizza per l'organizzatore del gioco. Vince il biglietto più vicino al biglietto maestro.



La *Loteria* è un gioco d'azzardo messicano che si utilizzano le immagini su un mazzo di carte al posto delle palline numerate. Ogni immagine ha un nome e un numero assegnato, ma il numero è di solito ignorato. Ognuno dei 3 giocatori ha una *tabla*, una tavola con una griglia creata a caso da 4 x 4 di immagini con il loro nome ed il numero corrispondente. Ogni giocatore sceglie quella *tabla* che vuole giocare, da una varietà di 10 *tablas* create in precedenza. Ognuno presenta una selezione diversa di immagini. Il mazzo è composto da un insieme di 36 o 54 immagini diverse ognuna per ogni scheda. Per iniziare il gioco, il chiamante (*cantore*, o cantante) a caso sceglie una carta dal mazzo e annuncia che per i giocatori con il suo nome, a volte con un indovinello o uno stornello umoristico invece di leggere il nome della scheda, si recita una breve poesia o una frase familiare che allude l'immagine sulla carta. Molte volte questo evento diventa molto spettacolare, perché il chiamante (*cantore*, o cantante) presentatore improvvisa utilizzando la satira, detti spiritosi, o si riferisce a eventi di attualità. A questo proposito, il gioco può anche diventare un commentario sociale. I giocatori con una corrispondente pittogramma sul loro bordo si segnano con marcatori, spesso sassolini, tappi o semi. Il primo giocatore con quattro marcatori in fila orizzontale, verticale o diagonale oppure a modello quadrato, o qualsiasi altro modello specificato in precedenza, oppure se riempie la tabla per primo grida "¡Loteria!" o "¡Buena!" ed è il vincitore. In tutte le 54 carte originali della *Loteria*, tradizionalmente e ampiamente riconosciuto in tutto il Messico, sotto il disegno sono segnate il nome della scheda, il numero e gli enigmi che sono a volte utilizzati per raccontare ai giocatori il motivo della scheda.²⁹ Tuttavia, ci sono diverse serie

²⁹ 1 El gallo El que le canto a San Pedro non Volvera Le A cantar; 2 El Diablito Portate bien cuatito, si no te lleva el Coloradito. El diablo pata de mula; 3 La dama Puliendo El Paso, por toda reale la calle; 4 El Catrin Don Ferruco en la Alameda, su baston Quería tirar; 5 El paraguas Para el sol y para el agua; 6 La Sirena Con los cantos de sirena, non

meno tradicionales de cartas, representando diversos objetos o animales. En la *Lotería* se utilizan las imágenes en lugar de los números. La *Lotería* tradicional es un juego de azar, palabras e imágenes. La *tabla* puede ser completa o parcial: Puro, 4 esquinas, 4 adentro, línea horizontal, línea diagonal, 4 dentro y 4 esquinas, letra Z, letra N, 4 por ángulo, doble.



te vayas uno marear; La Sirena encantadora; 7 La escalera Súbeme Paso a Pasito, no quieras pegar brinquitos; La escalera se te quiebre caigas y de arriba abajo uno enrollando tu petate y comiendo tu tasajo; 8 La Botella La herramienta del borracho; 9 El Barril Tanto Bebio el Albañil, que como quedó barril; El Barril del chimamey; 10 El Arbol El que uno buen árbol sé arrima buena sombra le Cobija; Grueso El Arbol de El Tule; 11 El Melón Me lo das o me lo quitas; El Melon de tierra fría; 12 El Valiente Por que le corri Cobarde, trayendo abbronzatura buen Punal; El Valiente y su tranchete; 13 El gorrito Ponle su gorrito al nene, no se uno nn vaya resfriar; 14 La muerte La muerte y tilica flaca; 15 La Pera El que espera desespera; 16 La bandera Verde blanco y colorado, la bandera del Soldado; 17 El bandolón Tocando su bandolón, está el mariachi Simón; 18 El violoncello Creciendo se fue hasta el cielo, y como fue non violino, violoncello Tuvo que ser; 19 La Garza Al otro lado del río mi tengo banco de arena, donde se sienta mi chata pico de Garza Morena; 20 El Pajaro Tu mi traes uno brincos puros, Pájaro como en la rama; El Pajaro chirlo Mírlo; 21 La mano La mano de un criminal; La mano de un escribano; 22 La Bota Una Bota Igual que l'otra; Bótala si no te sirve; 23 La luna El Farol de los Enamorados; Ya viene la luna rodeada linda de estrellas milioni pa'lumbrar a mi morena cuando uno ventana salga su; 24 El cotorro El cotorro cotorro saca la pata, y empiézame uno platicar; 25 El borracho ¡Ah! qué borracho abbronzatura necio, ya no lo puedo aguantar; 26 El Negrito El que se comió el Azúcar; 27 El Corazón Nessun extrañes mi corazón, que en el Regreso camión; El Corazón de una ingrata; 28 La Sandía La barriga Juan que tenia, era empacho de Sandía; La Sandía y su rebanada; 29 El tambor No te arruges cuero viejo, que te quiero pa'tambor; Tambor o caja de guerra; 30 El Camarón Camarón que se Duerme, se lo lleva la corriente; 31 Las Jaras Las Jaras del Indio Adán, donde Pegan, dan; 32 El musico El musico Trompas de Hule, ya no me quiere tocar; 33 La Araña Atarántamela uno palos, no la me; 34 El Soldado Uno, dos tres y el soldado p'al cuartel; 35 La estrella La Guía de los marineros; La estrella polar del norte; 36 El cazo Caso El que te Hago Poco es; 37 El mundo Este mundo es Una bola, y nosotros ONU Balon; Cristóbal cargando el mundo; 38 El apache ¡Ah Chihuahua! Cuánto apache con pantalon y Huarache; 39 El Nopal Al nopal lo furgone uno ver, Nomas cuando Tiene tonni; 40 El Alacrán El que con la cola pica, le dan Una paliza; 41 La rosa Rosita, Rosaura, ven que te quiero ahora; Rosa Rosita Rosaura tu palabra es más que la firme d'un notario; 42 La Calavera Al pasar por el Panteón, mi Encontre ONU calaverón; 43 La campana Tú con la campana y yo con tu hermana; La Campana de Dolores; 44 El cantarito Tanto va el agua al Cantaro, que se Quiebra y te moja enaguas las; El cantarito del pulque no se te vaya uno quebrar pos lo quiere la padrona pa poderme enamorar; 45 El venado Saltando va Buscando, pero non ve nada; El que los Brinca peñascos; 46 El sol Solo solista te quedaste, de Cobija de los Pobres; La Cobija de los Pobres; 47 La corona El sombrero de los reyes; La corona del imperio; 48 La Chalupa Rema rema va Lupita, sentada en su chalupita; La chalupa rema rema y se va para Xochimilco; 49 El pino Fresco y Oloroso, en tiempo todo Hermoso; El pino de la Alameda siempre y siempre verde Hermoso; 50 El pescado El que por la boca muere, aunque Mudo fuere; El pez por su boca muere; 51 La palma Palmero Sube a la palma y bájame ONU vero cocco; La palma reale de Colima; 52 La maceta El que NACE pa'maceta, nessuna vendita del corredor; 53 El arpa Arpa vieja de mi suegra, ya no pa'tocar sirves; 54 La Rana Al ver a la rana verde, qué brinco pego tu hermana.



In Messico a Campeche vi è una versione locale della *Loteria Campechana* in cui le figure sono 90 da estrarre e cantare³⁰ e le cartelle sono composte di 25 quadrati, che rende il gioco più difficile ma molto più divertente. La sua origine la si fa risalire al XIX secolo, un periodo in cui il gioco d'azzardo era illegale, per cui la gente metteva le scommesse su un gioco apparentemente innocente, senza sollevare sospetti alle autorità. Nella *Loteria Campechana* ci sono alcune figure diverse dalla *Loteria massicana* che riguardano la geografia regionale, la fauna selvatica, personaggi locali, così come la cultura popolare. A differenza delle altre tradizionali lotterie messicane, nella versione di Campeche le lettere non vengono utilizzate per selezionare le figure da cantare, ma vengono utilizzati i tasselli numerati, come la tombola, che sono estratti da sacchetti di stoffa, in modo il capo-gestore deve cantare le figure memorizzate. Il numero estratto è completato dal nome della figura: 1 martello ... 34 ... 58 aquile cuori ... 90 mondo!! Un'altra delle peculiarità del gioco è nel canto, che a volte si usano i nomi di personaggi pubblici per fare satira di loro nel gioco. In Campeche, questo gioco è così popolare che la gente usa il nome delle figure come dispositivo mnemonico per ricordare tutti i tipi di numeri, e non è raro ricevere una lista dei personaggi della lotteria quando si chiama un numero di telefono, senza confusione alcuna. La carta della lotteria sono trableros 5x5. e le combinazioni intermedie vincenti sono di diverse forme. Si vince se si ha 5 schede allineate in verticale, orizzontale o diagonale ma anche se si formano altre disposizioni diverse.



³⁰ 1.martillo, 2 paloma,3 piña, 4 bruja, 5 jaulas, 6 gallinas, 7 faluas,8 pitos, 9 pavos, 10 culebras, 11 damas, 12 pescados, 13 conejos, 14 gatos, 15 templos, 16 venados, 17 sillas, 18 uvas, 19 palacios, 20 gusanos, 21 ferrocarril, 22 ahorcados, 23 melones, 24 adan y eva, 25 caballos, 26 soldados, 27 Soles, 28 mulas, 29 fuertes, 30 almirez, 31 quinque, 32 nopales, 33 canasta,34 aguilas, 35 famas, 36 cargador, 37 borracho, 38 clarines, 39 monos, 40 pabellones, 41 mecedor, 42 cometas, 43 lunas, 44 chu, 45 maromeros, 46 sandias, 47 negros, 48 tiradores, 49 sombreros, 50 mariposas, 51 chivos, 52 navajas, 53 indios, 54 campanas, 55 mangos, 56 cachuchas, 57 compas, 58 corazon, 59 sierras, 60 granadas, 61 toros, 62 leones, 63 bailarinas, 64 coronas, 65 volcanes, 66 perros, 67 palmas, 68 dados, 69 fresas, 70 tecolotes, 71 bota, 72 árboles, 73 rosas, 74 pericos, 75 botellas, 76 higos, 77 guitarras, 78 manzanas, 79 jarras, 80 liras, 81 vapor, 82 anclas, 83 garzas, 84 globos, 85 panzones, 86 cipres, 87 casas, 88 patalargas, 89 almohadillas, 90 mundos.



Nel gioco del mercante in fiera può partecipare un numero qualsiasi di giocatori: anzi, esso riesce tanto più divertente ed animato quanto il numero è maggiore. Si gioca con due mazzi identici da 40 o più carte ciascuno. Il dorso dei due mazzi è di colore differente per distinguerli, per esempio blu e rosso. Su ogni carta è rappresentata una figura diversa. Uno dei giocatori fa il banditore o mercante e dirige la partita. Fa pagare, a ciascun giocatore, la posta convenuta che è uguale per tutti. Quindi prende un mazzo (ad es. quello blu), lo mescola, e distribuisce una eguale quantità di carte a ciascun giocatore (una, due o tre), tenendo le restanti per l'asta. Di solito il banditore fa in modo che ne rimangano per se circa un terzo o un quarto del totale del mazzo (es. se i giocatori sono 8, ciascuno riceve 3 carte, e 16 restano nel mazzo). I giocatori scoprono le carte e le dispongono in linea davanti a loro. Le carte rimaste nel mazzo rosso sono messe all'asta, una o più carte alla volta, a piacimento del banditore, il quale deve porre in opera tutto il suo spirito e la sua eloquenza per rendere più divertente l'asta. La regola vuole che, prima di cedere la carta al miglior offerente, il banditore debba ripetere il bando per tre volte. Il banditore potrà offrire le carte sia dichiarando la quantità, che al buio, cioè nascondendo le carte all'asta in modo che non si sappia la quantità. Appena conclusa l'asta, la somma raccolta (con la posta e con le aste), viene suddivisa per i premi (di solito c'è un primo premio più importante e gli altri via via inferiori). Vengono scelte e posizionate sul tavolo, coperte, da 3 a 6 carte del mazzo blu (o comunque di quello non utilizzato in precedenza) in base al numero di partecipanti, che saranno le carte vincenti su cui verranno posizionate i premi. Per mantenere un po' di suspense nel gioco, il banditore scoprirà per ultime le carte coperte del mazzo blu (quelle con i premi), e per prime scoprirà le carte perdenti in modo tale da far crescere l'attesa dei giocatori. Durante il gioco il banditore può interrompere per permettere ai giocatori di effettuare eventuali baratti (scambio di carte) o compravendita delle carte rimaste tra i giocatori, il cui prezzo aumenterà sempre di più con il proseguimento del gioco.

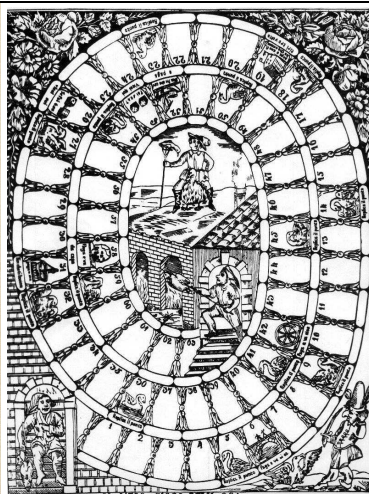
Il gioco del lotto (o semplicemente lotto)³¹ è un gioco d'azzardo, e probabilmente il gioco a premi più diffuso in Italia. Il gioco è disciplinato dalla legge n. 528 del 2 agosto 1982 e dal Decreto del Presidente della repubblica n. 560 del 16 settembre 1996. La sua gestione è affidata all'Ispettorato Generale per il Lotto e le Lotterie, Direzione Generale delle Entrate Speciali, che ha sede presso il Ministero delle Finanze. Consiste in tre estrazioni settimanali (martedì, giovedì e sabato) che vengono effettuate a partire dalle ore 20 per undici ruote: Bari, Cagliari, Firenze, Genova, Milano, Napoli, Palermo, Roma, Torino, Venezia e Nazionale. Precedentemente al 16 giugno 2009 le estrazioni avvenivano contemporaneamente nelle dieci città italiane, una per ogni ruota, tranne Roma in cui si estraeva l'omonima ruota e quella Nazionale. Da quella data sono state raggruppate in tre sedi estrazionali per ridurre i costi di gestione. Per ogni ruota vengono estratti 5 numeri tra l'1 e il 90 senza reimmissione, nel senso che un numero una volta estratto non viene reimpresso nell'urna. L'estrazione è effettuata su tutte le ruote attraverso un'urna meccanica che meschia le palline con un getto di aria compressa e le cattura con una nicchia rotante ai bordi dell'urna. In passato si utilizzava un'urna fatta girare a mano con una manovella, dalla quale i bussolotti con i numeri venivano pescati da un bambino bendato. Il gioco consiste nello scommettere sui numeri estratti sulle varie ruote. Si può scommettere di indovinare, su una ruota, su più ruote o su tutte le ruote: l'ambata, o estratto semplice, ovvero un solo numero (l'ordine di estrazione non conta); l'estratto determinato, ovvero un numero e la posizione in cui viene estratto; l'ambo, ovvero due numeri; il terno, ovvero tre numeri; la quaterna, ovvero quattro numeri; la cinquina, ovvero cinque numeri. Si possono giocare fino a 10 numeri sulla stessa scheda. La vincita è pagata a quota fissa e dipende da quanti numeri si sono indovinati, da cosa si è giocato e da quanti numeri sono stati messi in gioco.



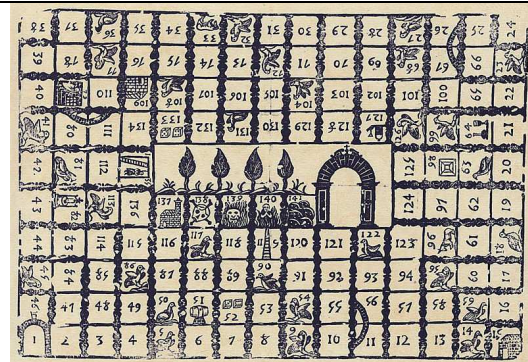
³¹ Secondo alcuni studiosi la parola "lotto" deriva dal francese "lot", che significa sia "porzione" che "sorte". Il termine, giunto nella penisola iberica, è documentato come "lote" in spagnolo e "loto" in portoghese. Il verbo francese "lotir", inoltre, significa "dividere la sorte" o "assegnare la sorte", analogo lemma si ritrova nell'antico inglese "hlot" ("cosa toccata in sorte"), cui corrispondono "Los" nel tedesco moderno e "lot" nel danese. In tedesco "los" indica non solo "sorte" o "destino" ma anche la divisione in lotti di terreni e beni; inoltre "los" indica anche il "biglietto della lotteria" e il verbo "losen" significa "tirare a sorte". In danese il sostantivo "lod" significa "estrazione" e il Gioco del Lotto si chiama "Lotto". In inglese "lot" sta per "destino" o "sorte", mentre il verbo "to lot" significa "assegnare in base a sorteggio". In francese "bien loti" significa "favorito dalla sorte" e, come in italiano, la parola "loto" ha tre significati: lotto di terreno, partita di merce e gioco. In francese "bien loti" significa "favorito dalla sorte" e, come in italiano, la parola "loto" ha tre significati: lotto di terreno, partita di merce e gioco. In spagnolo il sostantivo "lote" indica la partita di merce, "loto" il gioco. Nelle antiche lingue germaniche il termine "hleut" identificava infatti i giochi di sorte basati sull'estrazione. In gotico la parola "hlauts" significava "sorte" o "porzione assegnata" e designava anche un ciottolo che veniva gettato a terra per predire, sotto l'influsso divino, questioni di ordine quotidiano. È prevalente la teoria secondo cui il termine arriva in Francia dal mondo germanico, diffondendosi poi negli altri paesi dell'area romanica.



Il gioco dell'oca, stampato Nel XIX sec.



Scale e serpenti. India, XIX sec.



Una versione del gioco del XVII sec.



Un'altra versione del XIX sec.

I giochi con i dadi sono tantissimi per comodità cito solo il “gioco dell’oca” e di “scale e serpenti”.

Il gioco dell'oca è un tipo di gioco da tavolo tradizionale per bambini. Si tratta di un gioco di percorso estremamente semplice, in cui il vincitore è determinato esclusivamente dalla sorte. Il gioco dell'oca inteso nella forma moderna (con il percorso a spirale e le decorazioni tipiche) risale alla seconda metà del XVI sec. Nel 1580 Ferdinando I de' Medici fece dono del *nuovo e molto dilettevole giuoco dell'oca* a Filippo II Re di Spagna, il quale ne rimase affascinato. Le caselle della versione di De' Medici erano decorate con simboli che in parte sono rimasti nella tradizione. Il *giuoco dell'oca* era forse derivato da un gioco cinese Shing Kunt t'o, in cui il tabellone era costituito da 99 caselle numerate disposte a spirale. All'inizio del XVII sec. apparvero in Inghilterra i primi tabelloni stampati, e rapidamente il gioco si diffuse in tutta Europa. La decorazione tradizionale fu spesso rielaborata con soggetti diversi; per esempio, esistono giochi dell'oca con soggetti di tipo politico o letterario.³²

Si gioca su un tabellone sul quale è disegnato un percorso a spirale composto da 63 o 90 caselle (ma ci sono molti con altre numerazioni), contrassegnate con numeri o altri simboli. I giocatori iniziano con un segnalino nella casella di partenza e, a turno, procedono lungo il percorso di un

³² Interessantissimo è il sito web <http://www.giochidelloca.it/index.php> che presenta moltissimo materiale storico e archivistico sul Gioco dell'oca nelle diverse nazioni del mondo.

numero di caselle ottenuto attraverso il lancio di una coppia di dadi. Lo scopo del gioco è raggiungere la casella centrale della spirale. Alcune caselle di arrivo hanno un effetto speciale. Nella versione tradizionale, le caselle che rappresentano oche (da cui il nome del gioco) consentono di spostarsi subito in avanti di un numero di caselle pari a quelle coperte dal movimento appena effettuato. In alcune versioni del gioco queste caselle sono collocate ogni nove caselle a partire dalle caselle 5 e 9 (una conseguenza di questa disposizione è che un lancio iniziale di 9 porta immediatamente il giocatore alla casella 63 e quindi alla vittoria). Le altre caselle speciali sono le seguenti: alla casella de "il ponte" dove si paga la posta e si ripete il movimento come nelle caselle con le oche; alla casella "casa" o "locanda" si paga la posta e si rimane fermi tre turni; alle caselle "pozzo" e "prigione" si rimane fermi fino a quando non arriva nella casella un altro segnalino, che viene a sua volta "imprigionato"; alla casella "labirinto" si paga la posta e si torna ad un'altra casella precedente; alla casella "scheletro" si paga la posta e si torna alla 1. La casella d'arrivo deve essere raggiunta con un lancio di dadi esatto; altrimenti, giunti in fondo, si retrocede dei punti in eccesso. Il gioco dell'oca, o giochi simili come scale e serpenti, sono fra i più semplici giochi di percorso, e quindi rappresentano i prototipi della categoria. Il concetto di gioco di percorso ha certamente origini molto antiche. Anche la numerazione delle caselle (presente in tutte le varianti tradizionali, incluso *scale e serpenti*), e l'applicazione di certe strutture numeriche (come la distanza fissa di 9 caselle fra le caselle con le oche), potrebbero avere significati dimenticati di tipo matematico o numerologiche cabalistiche.

Scale e serpenti è un gioco da tavolo tradizionale, nato in Inghilterra e diffuso soprattutto nei paesi di lingua inglese (il nome originale è *snakes and ladders*). Si tratta di un semplicissimo gioco di percorso piuttosto simile al gioco dell'oca. Come nel gioco dell'oca, l'esito di una partita è completamente determinato dal lancio dei dadi. Il tabellone tradizionale di "scale e serpenti" rappresenta un percorso costituito da 10 righe di 10 caselle. Il percorso è reso più complesso da un certo numero di "scale" e "serpenti" che attraversano il tabellone verticalmente, congiungendo due caselle di righe diverse. La posizione delle scale e dei serpenti può variare. Analogamente a quanto avviene nel gioco dell'oca, i giocatori procedono del numero di caselle indicato dal lancio di un dado. Un segnalino che arriva in una casella posta "ai piedi" di una scala viene spostato alla casella in cima alla scala; viceversa, un segnalino che arriva in una casella con la bocca di un serpente "retrocede" fino alla coda. Nella maggior parte delle versioni, un giocatore che lancia un 6 ha diritto a giocare ancora. Vince chi arriva per primo all'ultima casella del percorso. In alcune varianti, l'ultima casella deve essere raggiunta con un lancio di dado esatto; eventuali punti in eccesso porterebbero il segnalino a raggiungere la meta per poi retrocedere dei punti residui. Secondo alcuni, la forma moderna ottocentesca del gioco, si dovrebbe considerare un adattamento di un antico gioco indiano chiamato *dasapada*. Il termine *dasapada*, in sanscrito, si riferisce a una griglia 10x10 e viene usato oggi soprattutto in riferimento a una variante degli scacchi. L'edizione americana del gioco si chiama *Chutes and Ladders* ("scivoli e scale").

La tabella dei giochi proibiti nei locali pubblici italiani è un elenco dei giochi d'azzardo che secondo la legge italiana, ai sensi dell'articolo 110 del TULPS (Testo Unico delle Leggi di Pubblica Sicurezza) non possono essere giocati nei luoghi pubblici. Deve essere obbligatoriamente esposta nei locali pubblici e nei circoli privati. «In tutte le sale da biliardo o da gioco e negli altri esercizi, compresi i circoli privati, autorizzati alla pratica del gioco o alla installazione di apparecchi da gioco è esposta una tabella, vidimata dal questore, nella quale sono indicati, oltre ai giochi d'azzardo, quelli che la stessa autorità ritiene di vietare nel pubblico interesse, nonché le prescrizioni e i divieti specifici che ritiene di disporre nel pubblico interesse.» (articolo 110, comma 1 del TULPS)

Tale elenco viene compilato ed aggiornato dalle Questure italiane, in funzione degli usi e costumi locali e secondo le differenti denominazioni con le quali vengono denominati i singoli giochi d'azzardo nelle varie regioni e provincie. La tabella comprende giochi di carte, biliardo, elettronici e di altro tipo.

Principali giochi di carte vietati: Asso, Baccarat, Banco, Bazzica, Berlino, Bridge, Bel tre, Bestia, Biribisso, Bulina, Burago, Burro, Camuffe, Cane verde, Caratella, Chemin de fer, Cinquantotto, Cocco, Conchino, Concencina, Cucù, Del punto quaranta, Diavolo, Dieci, Dodici punti, Domino, Escartè, Fallito, Fante di picche, Faraone, Flussata, Football, Gioco del nove, Goffetto, Goffo, Lanzicheneco, Lasqueuet, Macao, Manca, Maus, Marinaio, Mazzetto, Mercante in fiera, Mignon, Mille, Naso, Pariglia, Passa, Piattello, Pidocchietto, Poker, Pozzetto, Primera, Punto, Scala quaranta, Quindici, Ramino, Ruletta, Sbarazzino, Sette e mezzo, Spilli, Stoppa, Tayè, Trenta, Trentacinque, Trentaquaranta, Trentasei, Trentuno, Turchinetto, Undici e mezzo, Ventuno, Zecchinetta. Principali giochi di biliardo o biliardino vietati: All'angolo delle buche, Battifondo o banco, Baccarat con birilli, Bacchetta, Bazzica, Biliardino francese, Biliardino inglese, Biliardino russo, Biliardino turco, Bill bell, Bismarck, Briglia, Buchette, Campanello, Caratella, E pass de mamaloch, Giardinetto, Gioco del nove, Gioco del tre, Lumaca, Macao con birilli, Nove, Parigina, Pariglia, Ponte, Pulla, Rosso e bianco, Rosso e nero, Turco inglese. Principali altri giochi vietati: Bella, Bella bianca, Bella birinca, Bianca, Cavallini, Carosello, Dadi, Dei tre dadi scantonati, Del dado con sedici poste, Fiera, Lotteria, Morra, Passatella, Riffa, Roulette, Scassaquindici, Sibillino, Testa o croce, Tocca, Tombola, Tornello, Tre carte, Virotto

Chi dirige le sedi di associazioni o di centri ricreativi deve vigilare che si svolgano attività lecite e sono ricorrenti le attività ricreative basate sullo svolgimento di giochi di sorte, di giochi di tavolo e sulla utilizzazione di apparecchi di diversa natura per lo svago ed il passatempo. E' importante verificare che tali giochi rientrino nel campo dei giochi leciti indicati dal Testo Unico delle Leggi di Pubblica Sicurezza (TULS).

Sono giochi leciti, ai sensi dell'art. 110 del soprarichiamato TULS, il biliardo, la carambola, i cosiddetti giochi da tavolo (carte, dama, scacchi, ecc.).

Nelle carte sono considerati giochi proibiti il gioco d'azzardo ed una serie di giochi previsti in una apposita tabella da richiedere all'amministrazione comunale di competenza e da esporre nei locali del Centro. Per effettuare gare o tornei di carte o altri giochi con pagamento di una quota di iscrizione e con premi per i vincitori non occorre alcun particolare adempimento od autorizzazioni in quanto riservate ai soli soci.

L'art. 110, comma 6, del TULS individua le tipologie degli apparecchi e congegni automatici, semiautomatici ed elettronici da trattenimento o da gioco leciti. Essi sono: a) quelli che si attivano solo con l'introduzione di moneta metallica nei quali gli elementi di abilità e di trattenimento prevalgono sull'elemento aleatorio (scommessa), hanno un costo a partita non superiore ad € 0,50 con una durata di 7-13 secondi e con vincite in denaro di valore massimo di 50 € erogati dalla macchina subito dopo la conclusione della partita e solo in monete metalliche; b) quelli elettromeccanici privi di monitor attraverso i quali il giocatore esprime la sua abilità, attivabili solo con l'introduzione di moneta metallica, di valore non superiore a € 1 per partita che distribuiscono, a fine partita, premi consistenti in piccoli oggetti di valore complessivo non superiore a € 20; c) quelli legati alla sola abilità della persona, in base alla quale si determina la durata della partita e con un costo a partita non superiore a € 0,50. Il numero massimo di tali apparecchi è determinato in relazione alla superficie dei suddetti locali.

In questo caso per l'installazione degli apparecchi di cui al punto a) va fatta una denuncia di inizio attività all'amministrazione comunale. Gli apparecchi di cui ai punti b) e c) possono essere installati anche in locali diversi da quelli di somministrazione di alimenti e bevande (bar). Per essi non occorre fare la denuncia di inizio attività. Tutti gli apparecchi debbono essere in possesso di nulla osta da parte dell'Amministrazione Autonoma dei Monopoli di Stato che va conservato a cura del responsabile del Centro.

Per giochi di sorte si intendono quelli che prevedono una vincita legata al verificarsi di un determinato evento (ad esempio, estrazione di un numero o di più numeri fra un insieme complessivo di numeri). Il DPR 26 ottobre 2001, n. 430, entrato in vigore il 1° aprile 2002, ha introdotto notevoli modifiche alla disciplina delle autorizzazioni relative allo svolgimento di manifestazione di sorte locali (tombola, lotterie, banchi o pesche di beneficenza).

Il decreto, nel ribadire il divieto generale allo svolgimento di tale tipo di manifestazioni, consente esclusivamente: -le lotterie (o meglio sottoscrizioni a premi),³³ le tombole e le pesche o banchi di beneficenza,³⁴ promossi da associazioni e comitati senza fini di lucro, aventi scopi assistenziali, culturali, ricreativi e sportivi disciplinati dagli articoli 14 e seguenti del codice civile, se dette manifestazioni sono necessarie per far fronte alle esigenze finanziarie degli enti stessi; -le tombole effettuate in ambito familiare e privato, organizzate per fini prettamente ludici, sono considerate svolte in ambito privato anche le tombole o sottoscrizioni a premi (lotterie) che si svolgono all'interno dei circoli (centri sociali) a condizione che l'attività o la manifestazione sia resa nota e riservata unicamente ai soci e si svolga all'interno del circolo.

Si definisce tombola la manifestazione effettuata con l'utilizzo di cartelle riportanti una data quantità di numeri, dall'1 al 90, con premi assegnati alle cartelle nelle quali si verificano determinate combinazioni.

L'art. 40 del Regio decreto-legge 19 ottobre 1938, n. 1933, convertito nella legge 5 giugno 1939, n. 973, subordinava lo svolgimento di tombole, lotterie e pesche alla sussistenza di determinati presupposti e condizioni, nonché al preventivo rilascio di una autorizzazione da parte dell'Amministrazione finanziaria. La circolare n. 47/E del 10 febbraio 1998, in relazione a specifiche problematiche sollevate da vari circoli privati, con riferimento al citato art. 40, ha precisato in particolare che lo svolgimento di qualsiasi gioco di sorte deve ritenersi libero, non subordinato ad alcuna autorizzazione, qualora il gioco medesimo sia svolto in ambito "strettamente familiare e privato" e che tale ambito è sicuramente riconoscibile quando detti giochi sono svolti in "abitazioni private e nel corso di riunioni familiari o di amici", e quando siano "realizzati all'interno di circoli privati", con riserva di partecipazione ai soli soci. Ricorrendo le suddette condizioni, le vincite relative ai suddetti giochi di sorte non sono assoggettabili a ritenute alla fonte di cui all'art. 30 del D.P.R. n. 600 del 1973.³⁵ Il D.P.R. 26 ottobre 2001, n. 430, entrato in vigore il 12 aprile 2002, ha per oggetto la revisione della disciplina dei concorsi, manifestazioni a premio e di sorte. In data 12 aprile 2002 è stata emessa la circolare n. 32/E dell'Agenzia delle Entrate. Sono consentite solo "le lotterie, le tombole e le pesche o i banchi di beneficenza promossi da enti morali, associazioni e comitati senza fini di lucro, aventi scopi assistenziali, culturali, ricreativi e sportivi e dalle Onlus, se dette manifestazioni sono necessarie per far fronte alle esigenze finanziarie degli enti stessi". Le lotterie, tombole, pesche o banchi di beneficenza sono definiti dalla normativa "manifestazioni di sorte locali". Si svolgono sotto il controllo del Prefetto, del Comune e dei compartimenti regionali dell'Amministrazione Autonoma dei Monopoli di Stato, mentre i concorsi a premio sono iniziative aventi fini commerciali che necessitano di autorizzazione ministeriale. Per lotterie s'intende la manifestazione di sorte effettuata con la vendita di biglietti staccati da registri a matrice, concorrenti ad uno o più premi secondo l'ordine di estrazione. La lotteria è consentita se la vendita dei biglietti è limitata al territorio della provincia, l'importo complessivo dei biglietti che possono emettersi, comunque sia frazionato il prezzo degli stessi, non supera la somma di euro 51.645,69, e i biglietti sono contrassegnati da serie e numerazione progressive. Per tombola s'intende la manifestazione di sorte effettuata con l'utilizzo di cartelle portanti una data quantità di numeri, dal numero 1 al 90, con premi assegnati alle cartelle nelle quali, all'estrazione dei numeri, per prime si sono verificate le combinazioni stabilite. La tombola è consentita se la vendita delle cartelle è limitata al comune in cui la tombola si estrae e ai comuni limitrofi e le cartelle sono contrassegnate da serie e numerazione progressiva. Non è limitato il numero delle cartelle che si possono emettere per ogni tombola, ma i premi posti in palio non devono superare, complessivamente, la somma di euro 12.911,42. Per pesche o banchi di beneficenza s'intendono le manifestazioni di sorte effettuate con vendita di biglietti, le quali, per la loro organizzazione, non si prestano per la emissione dei biglietti a matrice, una parte dei quali è abbinata ai premi in palio. Le pesche o i banchi di beneficenza sono consentiti se la vendita dei biglietti è limitata al territorio del comune ove si effettua la manifestazione e il ricavato di essa non eccede la somma di Euro 51.645,69. È vietata la vendita dei biglietti e delle cartelle a mezzo di ruote della fortuna o con altri sistemi analoghi. I premi delle lotterie e pesche o banchi di beneficenza consistono solo in servizi e in beni mobili, esclusi il denaro, i titoli pubblici e privati, i valori bancari, le carte di credito ed i metalli preziosi in verghe. Il DPR 26/10/2001, n. 430 disciplina le manifestazioni a premio od a sorte di carattere locale introducendo, rispetto al passato, forti limitazioni all'esercizio delle stesse. Va anche tuttavia tenuto presente che, oltre alle disposizioni normative sopra descritte, in base alla specifica prescrizione introdotta dalla L. 24/11/2003, n. 326, art. 39, comma 13-quinquies (vedi anche Circolare Ministero Economia e Finanze 14 aprile 2004, n. 4632), per manifestazioni della tipologia citata deve anche essere richiesto preventivo nulla osta all'Ispettorato Compartimentale dei Monopoli di Stato, con sede in Piazza della Repubblica 6, 50123 Firenze, mediante richiesta, in carta libera, prima delle comunicazioni alla Prefettura ed al Comune. È vietata ogni sorta di lotteria, tombola, riffa e pesca o banco di beneficenza, nonché ogni altra manifestazione avente analoghe caratteristiche. Ferma restando la vigente disciplina in materia di lotterie nazionali, sono, tuttavia, consentite: a) le lotterie, le tombole e le pesche o banchi di beneficenza,

³³ Si definisce lotteria (sottoscrizione a premi) la manifestazione effettuata mediante vendita di biglietti staccati da registro a matrice, concorrenti ad uno o più premi secondo l'ordine di estrazione, con premi non in denaro o titoli equivalenti.

³⁴ Si definiscono pesche o banchi di beneficenza le manifestazioni effettuate con vendita di biglietti una parte dei quali è abbinata ai premi in palio, con premi non in denaro o titoli equivalenti.

³⁵ Risoluzione n. 40/E del 30 marzo 2000, della Direzione per gli Affari Giuridici e per il contenzioso tributario.

promossi da enti morali, associazioni e comitati senza fini di lucro, aventi scopi assistenziali, culturali, ricreativi e sportivi disciplinati dagli articoli 14 e seguenti del codice civile, e dalle organizzazioni non lucrative di utilità sociale di cui all'articolo 10, del decreto legislativo 4 dicembre 1997, n. 460, se dette manifestazioni sono necessarie per far fronte alle esigenze finanziarie degli enti stessi; b) le lotterie, le tombole e le pesche o banchi di beneficenza, organizzate dai partiti o movimenti politici di cui alla legge 2 gennaio 1997, n. 2, purché svolte nell'ambito di manifestazioni locali organizzate dagli stessi. In caso di svolgimento al di fuori delle dette manifestazioni locali si applicano le disposizioni previste per i soggetti di cui alla lettera a); c) le tombole effettuate in ambito familiare e privato, organizzate per fini prettamente ludici.

I rappresentanti legali degli enti organizzatori delle manifestazioni ne danno comunicazione, almeno trenta giorni prima, al Prefetto competente e al Sindaco del Comune in cui è effettuata l'estrazione. Eventuali variazioni delle modalità di svolgimento della manifestazione sono comunicate ai predetti organi in tempo utile per consentire l'effettuazione dei controlli. Alla comunicazione va allegata la seguente documentazione: per le lotterie il regolamento nel quale sono indicati la quantità e la natura dei premi, la quantità ed il prezzo dei biglietti da vendere, il luogo in cui vengono esposti i premi, il luogo ed il tempo fissati per l'estrazione e la consegna dei premi ai vincitori; b) per le tombole: -il regolamento con la specificazione dei premi e con l'indicazione del prezzo di ciascuna cartella; -la documentazione comprovante l'avvenuto versamento della cauzione in misura pari al valore complessivo dei premi promessi, determinato in base al loro prezzo di acquisto o in mancanza al valore normale degli stessi. La cauzione è prestata a favore del comune nel cui territorio la tombola si estrae ed ha scadenza non inferiore a tre mesi dalla data di estrazione. La cauzione è prestata mediante deposito in denaro o in titoli di Stato o garantiti dallo Stato, al valore di borsa, presso la Tesoreria provinciale o mediante fidejussione bancaria o assicurativa in bollo con autentica della firma del fidejussore. Per le pesche o banchi di beneficenza l'ente organizzatore indica nella comunicazione il numero dei biglietti che intende emettere ed il relativo prezzo. I comuni effettuano il controllo sul regolare svolgimento delle manifestazioni di sorte locali e sono l'autorità competente a ricevere il rapporto e a cui pervengono i proventi delle sanzioni. Alle manifestazioni di sorte locali si applicano le sanzioni di cui al regio decreto-legge 19 ottobre 1938, n. 1933, convertito, con modificazioni, dalla legge 5 giugno 1939, n. 973, da ultimo modificato dall'articolo 19, comma 5, lettera a), della legge 27 dicembre 1997, n. 449. La serie e la numerazione progressiva dei biglietti e delle cartelle è indicata nella fattura di acquisto rilasciata dallo stampatore. L'estrazione della lotteria e della tombola è pubblica; le modalità della stessa sono portate a conoscenza del pubblico presso tutti i comuni interessati alla manifestazione. Nell'avviso sono indicati gli estremi della comunicazione fatta ai predetti organi, il programma della lotteria e della tombola, le finalità che ne motivano lo svolgimento nonché la serie e la numerazione dei biglietti e delle cartelle messe in vendita. Per le lotterie e per le tombole un rappresentante dell'ente organizzatore provvede prima dell'estrazione a ritirare tutti i registri, nonché i biglietti o le cartelle rimaste invendute e verifica che la serie e la numerazione dei registri corrispondano a quelle indicate nelle fatture d'acquisto. I biglietti e le cartelle non riconsegnati sono dichiarati nulli agli effetti del gioco; di tale circostanza si dà atto al pubblico prima dell'estrazione. L'estrazione è effettuata alla presenza di un incaricato del Sindaco. Di dette operazioni è redatto processo verbale del quale una copia è inviata al Prefetto ed un'altra consegnata all'incaricato del Sindaco. Per le pesche o banchi di beneficenza un responsabile dell'ente promotore controlla il numero dei biglietti venduti e procede, alla presenza di un incaricato del Sindaco, alla chiusura delle operazioni redigendo il relativo processo verbale del quale una copia è inviata al Prefetto e un'altra consegnata all'incaricato del Sindaco. Per le tombole, entro trenta giorni dall'estrazione, l'ente organizzatore presenta all'incaricato del sindaco la documentazione attestante l'avvenuta consegna dei premi ai vincitori. Detto incaricato, verificata la regolarità della documentazione prodotta, dispone l'immediato svincolo della cauzione. Il comune dispone l'incameramento della cauzione in caso di mancata consegna dei premi ai vincitori nel termine di cui al presente comma.

Nella seconda parte troverete le appendici.


Ho dovuto fare due pezzi separati perché era diventato un file troppo pesante da gestire.

La tombola garganica e la tombola sammarchese (II° parte speciale)

Tombola Sammarchese

1	Italia	10	La matella
2	La cone	11	La zanna
3	La sepa	12	Madonna
4	La seggia	13	Madonna
5	La man	14	Madonna
6	La luna	15	Madonna
7	Li fruffice	16	Madonna
8	Madonna	17	Madonna
9	Madonna	18	Madonna
10	La matella	19	Madonna
11	La zanna	20	Madonna
12	Madonna	21	Madonna
13	Madonna	22	Madonna
14	Madonna	23	Madonna
15	Madonna	24	Madonna
16	Madonna	25	Madonna
17	Madonna	26	Madonna
18	Madonna	27	Madonna
19	Madonna	28	Madonna
20	Madonna	29	Madonna
21	Madonna	30	Madonna
22	Madonna	31	Madonna
23	Madonna	32	Madonna
24	Madonna	33	Madonna
25	Madonna	34	Madonna
26	Madonna	35	Madonna
27	Madonna	36	Madonna
28	Madonna	37	Madonna
29	Madonna	38	Madonna
30	Madonna	39	Madonna
31	Madonna	40	Madonna
32	Madonna	41	Madonna
33	Madonna	42	Madonna
34	Madonna	43	Madonna
35	Madonna	44	Madonna
36	Madonna	45	Madonna
37	Madonna	46	Madonna
38	Madonna	47	Madonna
39	Madonna	48	Madonna
40	Madonna	49	Madonna
41	Madonna	50	Madonna
42	Madonna	51	Madonna
43	Madonna	52	Madonna
44	Madonna	53	Madonna
45	Madonna	54	Madonna
46	Madonna	55	Madonna
47	Madonna	56	Madonna
48	Madonna	57	Madonna
49	Madonna	58	Madonna
50	Madonna	59	Madonna
51	Madonna	60	Madonna
52	Madonna	61	Madonna
53	Madonna	62	Madonna
54	Madonna	63	Madonna
55	Madonna	64	Madonna
56	Madonna	65	Madonna
57	Madonna	66	Madonna
58	Madonna	67	Madonna
59	Madonna	68	Madonna
60	Madonna	69	Madonna
61	Madonna	70	Madonna
62	Madonna	71	Madonna
63	Madonna	72	Madonna
64	Madonna	73	Madonna
65	Madonna	74	Madonna
66	Madonna	75	Madonna
67	Madonna	76	Madonna
68	Madonna	77	Madonna
69	Madonna	78	Madonna
70	Madonna	79	Madonna
71	Madonna	80	Madonna
72	Madonna	81	Madonna
73	Madonna	82	Madonna
74	Madonna	83	Madonna
75	Madonna	84	Madonna
76	Madonna	85	Madonna
77	Madonna	86	Madonna
78	Madonna	87	Madonna
79	Madonna	88	Madonna
80	Madonna	89	Madonna
81	Madonna	90	Madonna
82	Madonna	91	Madonna
83	Madonna	92	Madonna
84	Madonna	93	Madonna
85	Madonna	94	Madonna
86	Madonna	95	Madonna
87	Madonna	96	Madonna
88	Madonna	97	Madonna
89	Madonna	98	Madonna
90	Madonna	99	Madonna
91	Madonna	100	Madonna

Tombola GARGANICA



Edizioni SMIL, inserito nella ricerca di Tardio Gabriele su *La Tombola garganica e la tombola sammarchese*, 2011, divieto di vendita in qualsiasi forma, compreso il rimborso delle spese di riproduzione non autorizzata può essere trovata nelle biblioteche o su internet presso i siti http://www.sannarconlamiis.eu/download_cat_view/49-publicazioni-e-guide; <http://www.lavalleglentini.it/tardio.htm>; http://www.sannarconlamiis.org/index.php?option=com_content&view=article&id=272&Itemid=40

Edizioni SMIL

Testi di storia e tradizioni popolari 115/2

edizioni SMIL - Via Sannicandro 26 - San Marco in Lamis (Foggia)- Tel 0882 818079

dicembre 2011

Edizione non commerciabile, vietata qualsiasi forma di vendita.

Edizione non cartacea ma solo in formato pdf, solo per biblioteche e ricercatori.

Non avendo nessun fine di lucro la riproduzione e la divulgazione, in qualsiasi forma, é autorizzata purché sia solo per uso personale e di ricerca e non sia per nessun scopo di lucro.

Le edizioni SMIL divulgano le ricerche gratis perche la cultura non ha prezzo.

Le edizioni SMIL non ricevono nessun tipo di contributo da enti pubblici e privati.

Non vogliamo essere “schiavi di nessun tipo di potere”, la liberta costa cara e va conservata.

La ricerca serve per stimolare altre ricerche, altro sapere, altre conoscenze, per costruire ponti nel dialogo tra le genti e tra i popoli.

Chi vuole “arricchirci” ci dia parte del suo sapere, aggiungendo reciprocamente il sapere rendendo 1+1 uguale a 11.

I disegni dei numeri delle tombole sono stati realizzati da Tardio Olga e Elisabetta. Le foto sono di diversi archivi privati.

SMIL 2011

Due tombole gratis per tutti

La tombola garganica
La tombola sammarchese

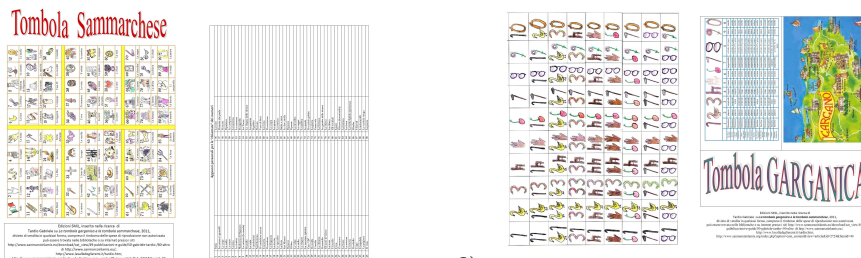
Materiale necessario per costruire la tombola:

1. **Una stampante:** di qualsiasi tipo e con qualsiasi tipo di inchiostro, solo nero o anche colorato.
2. **Cartoncino o foglio A4:** l'ideale per la stampa delle cartelle e del tabellone sarebbe il cartoncino 150 g/mq in formato A4 ma se non lo avete in casa e avete fretta di creare la tombola potete usare tranquillamente dei comunissimi fogli A4 per la stampa 80 g., vi consiglio di usare questi fogli nel caso in cui intendete usare queste tombole in una sola occasione.

Le cartelle

Sia le nostre cartelle che i nostri tabelloni possono essere scaricati in formato PDF e stampati come un normale documento pdf.

Ecco le immagini dei due tabelloni:



- 1)
 - 2)
- Ecco due immagini di esempio delle cartelle con il fronte e retro:

















































Le immagini mostrano come vengono fuori dalla stampante ogni pagina che andrete a stampare, ovvero tre cartelle per ogni pagina. A voi in seguito basterà ritagliare le 3 cartelle oppure utilizzare tre cartelle per giocatore.

Potete stampare le cartelle sia a colori che in bianco e nero, il risultato sarà in entrambi i casi funzionale.

Le cartelle nella serie della Tombola Garganica sono di numero 48 e nell'altra serie della Tombola sammarchese sono 90, ma è possibile scaricarne anche di meno a seconda delle vostre esigenze, o meglio a seconda di quante persone siete a giocare a tombola.

Potete scaricare e stampare i tabelloni che per comodità di chi ha solo stampanti max di A4 sono stati realizzate due pagine in formato A4 da attaccare insieme oppure anche da tenere disgiunte in modo da avere su un foglio solo il tabellone con numeri e disegni mentre sull'altro foglio le schede di riepilogo o di appunti.

Tombola Sammarchese

10		Lu taralle	20		La festa	30		L'anèdde
9		La zainata	19		Lu spècchij	29		Lu cavadde
8		Madonna de Stignano	18		La recotta	28		Casa
7		Li fröffecce	17		La dèscrazia	27		Li zipeppe
6		La luna	16		u tammurre	26		La zignera
5		La mana	15		L'accètta	25		Stèlla deNatale
4		La sèggia	14		Li cannelle	24		La vòlepa
3		La sèrpa	13		Sant'Antònje	23		Lu libre
2		Li come	12		Lu carbunère	22		Lu pacce
1		Italia	11		La scala	21		Sante Mattè
31		La catarra	41		Lu curreddè	51		Lu lampatone
32		Lu marrèdde	42		L'aghe	52		La mamma
33		L'anne de Criste	43		Lu spedale	53		Lu cappèdde
34		La capa	44		Li carcere	54		La vacca
35		La vucella	45		Lu vine	55		La lègna li femmene
36		L'uva	46		La torre	56		Lu cerre
37		Zi monnece	47		Lu mòrte chè parla	57		Lu iobbe
38		La votta	48		Lu mòrte	58		Lu core
39		Il soledè	49		Lu palazze	59		Li fiure
40		La cantina	50		Li campiane	60		La rota
61		Lu cacciatore	71		La iaddina	81		Li prèvere
62		La scopa	72		Li spade	82		Le scème femmenille
63		La zita	73		Lu vecchie	83		La ciammarica
64		La musacca	74		La grotta	84		La forca
65		Cane e iatte	75		Carnavale	85		La bella femmena
66		Doi zitelle	76		La funtana	86		Lu mariole
67		Lu puzze	77		Li iamme li femmene	87		Lu diavele
68		Lu ponte	78		La chièsa	88		Li cascjavalle
69		La 'clessidra'	79		La chiava	89		La strèja
70		La zappa	80		Li chiale	90		La paura

Edizioni SMIL, inserito nella ricerca di

Tardio Gabriele su *La tombola garganica e la tombola sammarchese*, 2011,

divieto di vendita in qualsiasi forma, compreso il rimborso delle spese di riproduzione non autorizzata può essere trovata nelle biblioteche o su internet presso i siti

http://www.sanmarcoinlamis.eu/download/cat_view/49-pubblicazioni-e-guide/50-gabriele-tardio-/80-altro
di <http://www.sanmarcoinlamis.eu/>;

<http://www.lavalledeglieremi.it/tardio.htm>;

http://www.sanmarcoinlamis.org/index.php?option=com_content&view=article&id=2724&Itemid=40

Appunti personali per le 'chiamate' dei numeri

1	Italia	46	La torre
2	Le corna o i gemelli	47	Il morto che parla
3	La serpe	48	Il morto
4	La sedia	49	Il palazzo
5	La mano	50	Le campane
6	La luna	51	La lanterna
7	Le forbici	52	La mamma
8	Madonna di Stignano	53	Il cappello
9	La zainata (la merda)	54	La Vacca
10	Il tarallo	55	La lingua delle donne
11	La scala	56	La quercia
12	I carabinieri	57	Il gobbo
13	Sant'Antonio	58	Il cuore
14	Il candeliere acceso	59	Vaso di fiori
15	L'accetta	60	La ruota
16	Il tamburo	61	Il cacciatore
17	La disgrazia	62	La scopa
18	La ricotta	63	La sposa
19	Lo specchio	64	La musica
20	La festa	65	Gatto e cane
21	San Matteo	66	Le due zitelle
22	Il pazzo	67	Il pozzo
23	Il libro	68	Il ponte
24	La volpe	69	La clessidra
25	La stella	70	La zappa
26	La zingara	71	La gallina
27	Lu cacature (pitale)	72	Le spade
28	Casa "28"	73	Il vecchio gobbo
29	Il cavallo	74	La grotta
30	L'anello	75	Carnevale
31	La chitarra	76	La fontana
32	Il martello	77	Le gambe delle donne
33	Gli anni di Cristo	78	La chiesa
34	La testa	79	La chiave
35	L'uccello	80	Gli occhiali
36	L'uva	81	I preti
37	Zi monaco	82	Il fesso (femminello)
38	La botte	83	La lumaca
39	La moneta	84	La forca
40	L'osteria	85	La bella figliola (puttana)
41	Il coltello	86	Il ladro
42	L'ago	87	I diavoli
43	L'ospedale	88	I caciocavalli
44	La prigione	89	La vecchia strega
45	Il vino	90	La paura

tombola sammarchese



1

	16	21	31	42		60		
1	18		33		53	62		
2			38		55	69	74	

tombola sammarchese



2

	17	24	31	41	51			
2		25		43		70	81	
			36	44	52	63	85	

tombola sammarchese



3

7			34			69	72	85
		24	38		51		73	89
8	18		39	40			75	



Li crùstele che non ce
fanne a Nnatale
non ce fanne manche a
Ccapedanne.

(“Li crùstele” che non si preparano
per Natale
non vengono fatti neanche per
Capodanno)



A parlà iè iàrite liggère

(Parlare è facile)



Allu male zappatore
ogni zappa l'è cuntraria

(A chi non ha voglia di lavorare
ogni tipo di attrezzo non va bene)

tombola sammarchese



4

	10	22				63	77	80
2		25			53	65		84
	17	28	31		57	69		

tombola sammarchese



5

1	13	21				62		84
4	16				52	70		86
	17	23			57	73		89

tombola sammarchese



6

7	10		30	40	52			
	12		33	46		63	75	
8	16		35	47			77	



Abbrille fà lu sciore e
Maggio n'ave l'onore

(Aprile fa i fiori
e maggio ha il merito)



Chi te la faccia ce marità
e chi no remàna zita

(Chi fa le avance si sposa, chi ha
vergogna rimane non sposata)



Chièca lu vinghietèlle
quanne iè tenerelle

(I piccoli rami, i figli, bisogna piegarli,
educarli, da piccoli)

tombola sammarchese



7

1				40	57		70	83
2	12	29		49				85
5	14		32		59	65		

tombola sammarchese



8

	10		34		54		71	88
3	11	25				68	75	
9	13			42	57		76	

tombola sammarchese



9

4		21	31		55	66		
7	10			49	57	68		
8					59	69	76	82



Come te fà lu lètte
accuscì te cùche

(Come fai il letto così ti corichi; così
come ti organizzi qualcosa allo stesso
modo te la tieni)



Chi prima ce iàveza,
prima ce càveza

(Chi si alza per prima, per primo usa le
scarpe; chi arriva per primo ha la
meglio su tutto e su tutti)



Chi càgna la via vècchia
pe lla nòva sape quidde
che lènza e non sape
quidde che tròva

(Chi cambia la via che già conosce per
una strada nuova, sa cosa lascia ma
non sa cosa trova)

tombola sammarchese



10

3	12		36	44		73	
6	19	29			51	76	
9			38	49		60	77

tombola sammarchese



11

	12		31		56	61	75	
9	15			44		65		87
		24	34		58	66	78	

tombola sammarchese



12

1		23	31		52	63		
4	10	24		42		66		
7		26	39	46			85	



Chi pràteca
cu llu cioppe
ce mpara a ciuppecà

(Chi frequenta lo zoppo prima o
poi anche lui fa azioni cattive)



Chi tè la lègna v`a
n'sardègna

(Chi non si vergogna e domanda
sempre va anche in Sardegna)



Dura da Natale
a sante Stèfane

(Dura l'arco di una nottata)

tombola sammarchese



13

	14		32	43		65	76	
3	15	27	35		56			
8			38		58		79	86

tombola sammarchese



14

				42	54	65	74	80
			36	47	58		77	90
12	25	38	49				78	

tombola sammarchese



15

8	25		41		60	75	
			37	43	51	77	90
	28	39	45	52	62		



La brutta alla pòrta
schignùra a chi passa

(La 'brutta' alla porta ingiuria gli
altri senza vedersi)



Lu sàzie non crède
a llu dijùne

(Il ricco non crede al povero)


















La cera ce strùje e la
precèssione non camina

(La candela si consuma e la
processione non cammina perché si
va con molta lentezza)

tombola sammarchese


















16

5 			33 		52 	62 	77 	
	11 	24 		48 	53 	66 		
6 			37 		55 	67 	78 	

tombola sammarchese


















17

6 			31 	44 		74 	84 
7 		25 	33 			65 	90 
8 	19 	27 				68 	78 

tombola sammarchese



18

	11 		35 		50 	71 	82 	
7 	16 	22 		47 	52 			
		23 			54 	62 	72 	84 



La stizza fà lu fosse

(Ogni piccola e insignificante azione come una goccia costante che scava anche un fosso) diventa grande)



La mamma cu lla figghia
ce càpene inte la
buttigghia,
la maddamma cu lla nore
non ce capene sotta li
lenzola

(La mamma con la figlia entrano anche in una bottiglia mentre la suocera con la nuora non riescono a mettersi neanche sotto le lenzuola ampie)



Lu jòche iè bbelle quanne
dura pòche

(Il gioco è bello quando dura poco)

tombola sammarchese



19

	13			45	57	64		81
	18		35	47		66		85
2		21			59		75	90

tombola sammarchese



20

		23		40	54	66		88
4	15		38		55	67		
7		28		46	56	69		

tombola sammarchese



21

		28	37	46		62		80
6	11			47		65	77	
	16	29			52		79	90



La iàtta de Montenire prima chiagne e po rire

(La gatta di Montenero in fasi alterne piange
e ride perché alterna la contentezza al pianto)



Mazza e panèlla fanne li figghie bbelle, pane e senza mazza fanne li figghie pazze

(Bacchetta e pane duro fanno crescere dei bei
figli, mentre il pane senza la correzione fanno
i figli pazzi)



Na vista d'occhie e na calàta de mane

(Una vista con gli occhi e una destrezza con
le mani per un furto)

tombola sammarchese



22

8			31			51			71		83		
			32		41			67		76		84	
9		10			39			58				85	

tombola sammarchese



23

			32		41		52		67		73		
1					42		55		68			89	
5		27		38			59				77		

tombola sammarchese



24

			33		42		62		70		81	
3		10			37				76		82	
7			21		39		49				83	



Na mamma càmpa cènte
figghie e cènte figghie non
càmpene na mamma

(Una madre alleva cento figli e cento figli
non sono in grado di aiutare i genitori)



Nisciùne nasce mparàte

(Nessuno nasce già istruito perché c'è
sempre da imparare nella vita)



Quanne la zita iè maretata
tutte la vonne

(Quando una persona si è sposata gli altri la
desiderano, perché non l'avevano
considerata)

tombola sammarchese



25

1	10			53	60	71	
	15	26	31		62		86
5	19			44	68	78	

tombola sammarchese



26

1	10				64	73	82
3		26	37	48		74	
		29	39		67	76	83

tombola sammarchese



27

3		22		43	54		74
4				45	56	65	77
	14	28	38	46	57		



Respètta lu cane
pe l'amore
de llu patrone

(Rispettare il cane per amore del
padrone)



Se sò rose ànna sciurì

(Se sono rose fioriranno)



Chi non n'tènne la
bbona mamma àdda
n'tènne la mmàla
matrèja

(Chi non ascolta i consigli della
buona mamma, deve ascoltare
quelli di una cattiva matrigna)

tombola sammarchese



28

		20	33	42			71	80
6		24		46	58		74	
	13	27	37			63		85

tombola sammarchese



29

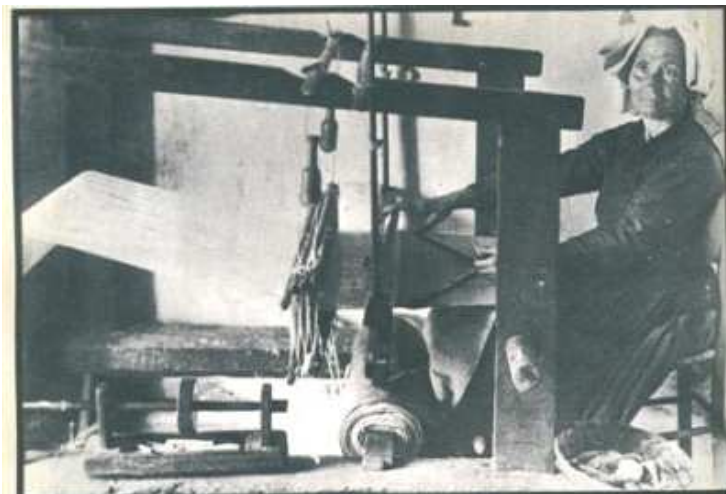
9		22	34			65	73	
	11		36	44		66	77	
	13	25	38	47		67		

tombola sammarchese



30

1	11	21	33		50			
9	15	23				63	75	
	18	24	37	41	57			



Chi pàja prima iè
mmale servùte

(Chi paga in anticipo viene servito
male)



Chi sparte iàve la
mègghie parte

(Chi fa le porzioni ha sempre la
parte migliore)



Chi te vò bbene te fà
chiagne, chi te vò male
te fà rire

(La persona che ti vuole bene ti fa
piangere perché ti dice la verità in
faccia mentre chi ti vuole male ti fa
ride dicendoti le menzogne)

tombola sammarchese



31

1			32			60		72		80	
	11		35			55		67		81	
9		14		38				78		88	

tombola sammarchese



32

	16		21			40		57			86	
2			28		33				70		90	
4		19		37		48				76		

tombola sammarchese



33

3		10			37				62		70				
				27			41		55		66		73		
9		17							69		74		82		



Iè mègghie sule che
male accompagnàte

(E' meglio stare soli che in cattiva
compagnia)



Lu mègghie sruìzie iè
quanne te lu fà tu

(Il miglior servizio è quando lo fai
tu e un invito a non affidare servizi
importanti agli altri)



+
La bbuscìa va nnante e
la veretà va apprèsse

(La bugia va avanti ma la verità va
sempre dietro perché la verità viene
sempre a galla)

tombola sammarchese



34

3	10			40		62		83
	16	23		43		64	75	
8	18			44		65		87

tombola sammarchese



35

	11		35		50		70	84
8	13			41			72	85
		29			57	69	73	89

tombola sammarchese



36

			35	45	53	63		86
	13			46	56	66		89
	18	27			57	67	71	



Lu rane 'ncredènza va
truànne che lu muzzètte
iè iùste

(Chi va cercando il grano in
prestito pretende tutte le clausole
giuste)



La pràteca fa la
grammàteca

(L'esperienza fa ma insegnamento)



Mpàra l'arte
e mittela da parte

(Impara ogni tipo di arte e usala
quando è necessario)

tombola sammarchese



37

	17		32	41	54		70	
3		27	39			68	72	
5	18	28					76	84

tombola sammarchese



38

1		20			53	60		86
6		26	31			64	75	
9		27				68	77	87

tombola sammarchese



39

		31	45		60	76	84
16	20	36			65	78	
	21	38			68	79	87



Muntagne e muntagne
non ce affròntene ma
crestiàne e crestiàne ce
affròntene sèmpre

(Montagne non si affondano con
alre montagne ma le persone si
affrontano sempre e così prima o
poi si ha bisogno di qualcuno)



Pe nna magnata de
carne e cappucce iènne
arrevate alla
cappedduccia

(Per fare una mangiata di carne e
cappucci siamo andati a Borgo
Celano, cioè abbiamo fatto tanto
per niente)


















Rròbba arrubàta ha
poca duràta

(La roba rubata dura poco)

tombola sammarchese


















40

5 			30 			64 	72 	83 
7 					52 	69 	77 	88 
9 	15 		37 		54 			89 

tombola sammarchese



41

2 	10 		33 		51 			86 
5 	12 				57 	64 	71 	
	16 	24 	57 				75 	89 

tombola sammarchese



42

	13 		34 			60 	79 	81 
4 	15 		35 			61 		86 
9 	19 	24 	38 					88 



All'orto de lli cumpare ce cògghiene li megghie melune

(Nell'orto del compare si raccolgono i migliori melone perché confidando della fiducia se ne approfitta facendo anche cose illecite)



Adova ce vède e adova ce cèca

(Dove vede tutto e dove invece non vede facendo finta di niente)



Adova c'è sta iùste non c'è perdèna

(Dove c'è gusto e delizia nel fare una cosa anche spendendo molto non c'è 'perdenza', non si deve guardare a quando speso)

tombola sammarchese



43

5		20		44	52			84
	16		31	45	54	64		
8	17	27		49				88

tombola sammarchese



44

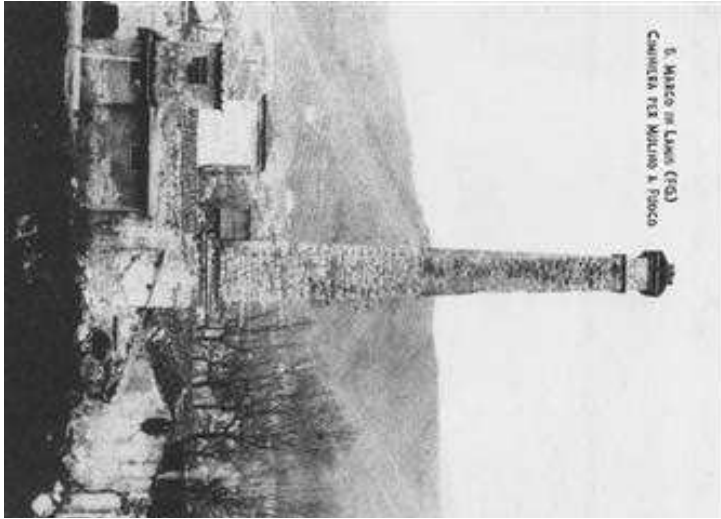
2		23			51	63		85
5			39	42		67	71	
6	19				54	68	72	

tombola sammarchese



45

		30	44		60	77	84
	11	33	45	50	66		
5	18	37			69	79	



Chi nijòzia campa e chi fatija mòre

(Chi fa commercio guadagna, chi
lavora muore)



Ce mòre nu papa e ce ne fà n'atu

(Quando muore un papa se ne
elegge un altro; quando scompare
una persona importante viene
subito sostituito)



Chi ce pigghia ce àassemègghia

(Chi sceglie un'altra persona è
perché sono di uguale carattere)

tombola sammarchese



46

1		23		46	58		72	
3		24		48	59	62		
8	13	29	32					82

tombola sammarchese



47

1	11		30	48		62		
3	12					64	73	82
	14	29	34		55	67		

tombola sammarchese



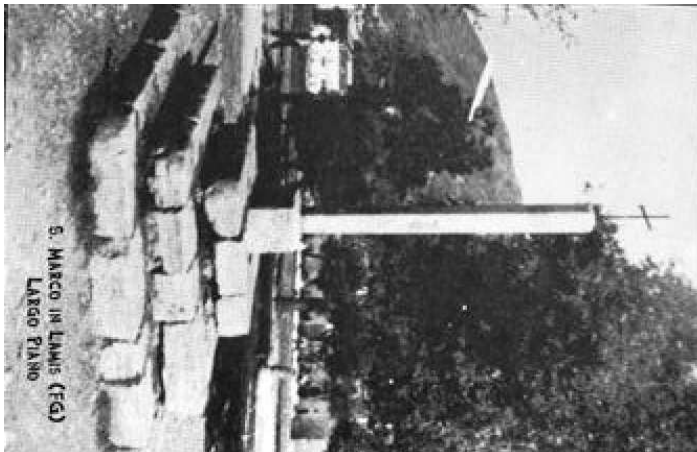
48

3			32	41	53		72	
6	12			42			73	82
8			39		54	61		89



Chi ne fà iùne
ne fà cchiù de iùne

(Chi commette una cosa vuol dire
che ne ha fatte o ne farà altre)



Chi dallu sole de marze
non ce iavità a Pasqua
non la fà la bella zita

(Se ti esponi al sole di marzo, a
Pasqua non fai una bella presenza
perché rischi una malattia)



Iè morte lu cane
e iè luata la ràja

(La scomparsa del cane o di una
persona fa finire il rancore)

tombola sammarchese



49

3			32		44		64		80			
8		12		37				75		82		
		27			46		56		68		83	

tombola sammarchese



50

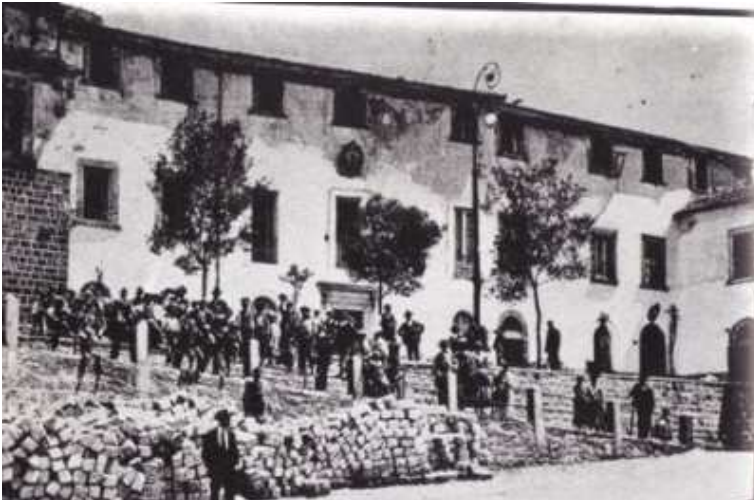
				41		51		66		72		84		
1		10		24		42						86		
		13		25				55			74		90	

tombola sammarchese



51

2		11			33				62		71		
				34		48		53		64		74	
	15			39				55		67		76	



La coda iè sèmpre
la pèje a scurcià

(La coda è sempre la cosa peggiore
da scuoiare; la fine di ogni cosa è
sempre la più difficile)



Lu cuscetore ce
uadagna lu pane sope
na punta d'ache

(Il sarto guadagna il pane
utilizzando una punta di ago)



Lu campesantare
spoggia li morte
e l'avvucate spoggia li
vive

I becchini spogliano i morti (per pagare la
sepoltura), gli avvocati spogliano i vivi.

tombola sammarchese



52

18		33		44		67		83	
19		23		36		47		72	
		26		39		56		74	
								89	

tombola sammarchese



53

3		23		45		60		84	
		29		34		65		77	
5		18		37		49		54	

tombola sammarchese



54

3		22				52		61		72	
	15			33		40		54		68	
7				35				55		73	
										88	



Chi non è bbone a fa
non è bbone manche a
cumandà

(Chi non sa fare non sa neanche
comandare)



La rròbba non è
de chi la fa
ma de chi la struje

(La proprietà non di chi la ampliata
ma chi l'ha consumata)



Allu màre va l'acqua

Al mare va l'acqua

tombola sammarchese



55

3			25		33			51		65					
	16			37		48		54				81			
6								58		66		72		86	

tombola sammarchese



56

3				33		41			63		70			
		21		34					65		76		87	
8		22		36		46			68					

tombola sammarchese



57

		20		32		42			61			83		
6				35		44		51		63				
	16			36					64		73		84	



Iè mmègghie
pòvere e onorate
che ricche e
sbruvugnate

(E' meglio essere povero e onorato
che ricco e disonorato)



Ada sparagnà quanne lu
parrozze iè sane, e non
quanne ne rumana na
fedduccia

(Devi risparmiare quando hai la
pagnotta grande di pane e non
quando hai solo una fetta.)



Le parlà iè arte leggèra

(Il parlare è arte leggera e facile)

tombola sammarchese



58

		29	30	44	50		76	
1	16		32	46				84
5				47	58	67		90

tombola sammarchese



59

4	10	24		42	52			
		27		48	56	74		81
	19		37	49		69		83

tombola sammarchese



60

		24	31	45	50	61		
		27		48	51	67		80
			32	49	55	68		84



Si cante
non purte la croce

(Se canti non porti la croce)



Si tte mitte allu bballe
ada sapè abballa

(Se vai al ballo devi sapere ballare)



Si ià torte
non iènne alla corte

(Se hai torto non andare in
tribunale)

tombola sammarchese



61

	13	28			55		74	80
	19			40		69	78	82
4			30	48	56			87

tombola sammarchese



62

	16	22		42	50	66		
5			39	48			77	88
	17	24		49	52			90

tombola sammarchese



63

	12	25		46	50		78	
	16	27	31			61		90
8		28	34			67	79	



Iè muggi arraggiunà cu
nu ricche appezzentute
che cu nu povere
arreccute

(E' meglio trattare con un ricco
andato in miseria che con un
povero arricchito.)



Li sòlete fanne cantà
pure li cecate

I soldi fanno cantare anche i ciechi



Li lèna torte
l'adderrizza lu foche

I tronchi storti vengono raddrizzati
dal fuoco, il potere del fuoco riesce
a rendere giustizia anche dei 'forti'

tombola sammarchese


















64

5 	11 		37 			76 	82 
8 		23 		40 		65 	86 
	15 	24 		49 		69 	89 

tombola sammarchese


















65

1 	13 			40 	51 	63 	
5 	16 			45 	52 	66 	
7 		29 		48 	54 	79 	

tombola sammarchese



66

6 	10 		33 		52 		84 
	14 		37 	42 		64 	86 
		20 	38 	47 	53 		90 



La casa a dòje pòrte
lu diàvele ce la pòrta

La casa con due porte d'ingresso
Il diavolo se la porta



Se non ce stà lu fèsse
lu deritte non campa

Se non c'è l'ingenuo, il dritto non
campa



Tante dura la nève
marzajola
quante dura la
maddamma cu lla nore

La neve di marzo dura pochissimo
come dura il rapporto tra la suocera
con la nuora.

tombola sammarchese



67

	10		31		55	60		81
3	15	24			56	61		
7	16			42	58			84

tombola sammarchese



68

4			32		52		79	80
		22	35		59	61		83
6	10	27	38			62		

tombola sammarchese



69

7		23	32	41	54			
8			37		57		70	83
		26		49	58	65		89



Le matremonie iè come
lu melone
po' ascì ghianche e po'
ascì rusce.

Il matrimonio è come il melone che
una volta aperto può uscire bianco
o rosso.



Chi non fabbreca e non
marita
non sape allu munne
chè ce dice

Chi non costruisce una casa e non
fa un matrimonio nan sa cosa si
dice al mondo





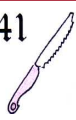












Lu mugghe pranze iè
l'appetite

Il miglior pranzo è l'appetito

tombola sammarchese


















70

		24 	33 	41 		69 	78 	
8 	11 	28 	38 	46 				
	16 		39 	47 	51 		79 	

tombola sammarchese


















71

			31 	44 	54 	62 	77 	
5 		24 			57 	63 		82 
9 	18 	29 				64 		85 

tombola sammarchese



72

2 	12 	23 					74 	88 
6 		24 	37 	45 		67 		
8 	17 	29 		49 				89 



Cènte nènte
anne accise nu ciucce

Tante cose di poco conto messe su
un asino lo hanno ucciso



Mitte sale e iògghie
e tutte li ièreve
revèntene fògghia

Se metti il sale e olio, tutte le erbe
diverntano verdure.


















Li solde fanne li solde,
li pedocchje fanne
pedocchje

Soldi fanno soldi e pidocchi fanno
pidocchi. Ossia chi è povero è
molto difficile che si possa evolvere
e migliorare la sua condizione.

tombola sammarchese


















73

	15 	21 	33 	48 	52 			
5 	16 				55 	63 	74 	
7 	18 		34 	49 	56 			

tombola sammarchese


















74

3 			30 	42 	58 			81 
	15 		31 	45 		74 		84 
7 	18 			46 		78 		85 

tombola sammarchese



75

	12 	22 			50 	64 		84 
	13 	23 			51 		79 	88 
9 		27 	38 		54 	65 		



Megghje ricche de
sagne che de solde

Meglio ricco di sangue, che di soldi.
Nella campagna era importante la
forza lavoro



Dij ce libere da lli femmine culli mustacce
e da l'ommene sènza varva

Dio ci liberi dalle donne con i baffi e dagli uomini senza barba



Trèja so li putènte:
lu papa, lu rè
e chi non tè nènte

Tre sono i potenti, il papa, il re e chi
non ha nulla da perdere

tombola sammarchese



76

2				42	53	63	74	
5			38	43		66	76	
9		22		45		69	77	

tombola sammarchese



77

1	18		36	43				84
	19	26	39	44	54			
6		29		47		68		88

tombola sammarchese



78

	10	22	30		53	61		
	11	29	37				78	86
5			39			64	79	90



Fà come sì fatte, non vi
chiamate né scème e
manghe matte

Fai come sei fatto che non verrai
chiamato nè scemo e nè matto



Iè megghije puzzà de
fumère de porce dhe di
scotte

È meglio puzzare di porco che di
povero


















A chija non vò a fatije
la terra fa ascj sule
desèrte

A chi non vuol far fatiche il terreno
produce solo deserto

tombola sammarchese


















79

5 	17 	21 				67 	73 	
7 		22 	36 		53 		79 	
9 		25 	37 		57 			90 

tombola sammarchese


















80

5 		22 	31 	43 			71 	
	18 		34 			62 	72 	87 
	19 			45 	51 	67 	74 	

tombola sammarchese



81

15 	22 		41 	51 			86 
	23 		44 	53 	64 	70 	
19 	26 			55 	66 	74 	



Lu passate
non l'ada scurdà
la sule accantunà

Il passato non devi dimenticarlo
devi solo accantonarlo



Nè ficura né murianate
sope li cèrre de cerase

Ne fichi, né melograno sull'albero
di ciliegio, la pianta si riconosce dal
frutto



Non c'addà avè
brevogna
a demandà l'abbesogna

Non si deve avere vergogna
a domandare quel che bisogna

tombola sammarchese



82

5	17	26		40		63		
		28	32		55		73	83
7		29	33	41	56			

tombola sammarchese



83

2			31	46		62		84
5	13	20	34			64		
6		21	38	49		65		

tombola sammarchese



84

3		21	32			66		80
	15	23	35		51			82
7			39	48	58		78	



Prima de judecà
ada magnà nu vagone
de pane avvunite

Prima di giudicare una persona ci
devi mangiare assieme.



Pure mille testimonje,
pure Criste 'ntèrra,
non valene a chi non vò
crède

A chi non vuol credere,
poco valgono mille testimoni



La banna pure se
cagnene li sunature,
la sunata iènne sèmpe la
stèssa

Cambiano i suonatori, ma la musica
è sempre quella,
discorso riferito ai politici.

tombola sammarchese



85

	10	25	33		53		70	
	14		37	43			74	81
3		27			56		75	83

tombola sammarchese



86

		28	33	46	51		72	
4	19		37		53		77	
		29		48	58	65	78	

tombola sammarchese



87

	16	23	33		53	61		
	18	25	35				78	83
1		29	39	43				90



Chi porta la mughjière
a tute li fèste
e lu cavadde a tutte li
puscine,
alla fine dell'anne lu
cavadde iè maletiate e la
mughjière iè puttana

Chi porta la moglie a ogni festa e il
cavallo a bere a ogni piscina, alla
fine dell'anno avrà il cavallo malato
e la moglie puttana



La criteca iè facela,
l'arte iè defficela

Facile è criticare, difficile è l'arte



Lu cane smove la coda
pecchè vo cacchè cosa

Neanche il cane muove la coda per
niente

tombola sammarchese



88

7		20			51		73		87		
		21		31		56		61		88	
	19		25		33		42			89	

tombola sammarchese



89

	12		27				60		76		84	
5		16			37		44		56			
9							59		69		78	
											87	

tombola sammarchese



90

	10		27			43			71		82		
4		16			30						83		
5						47		55		66		79	
											88		



Se lu cozze non iènne
chiù forte de lla tèrra,
more 'mpise
ma non fa nènte

Se il coltivatore non è più forte
della sua terra, questa finisce per
farlo morire senza risultati



Ci fatija alla giovèntù,
fa la recota alla vicchiaja

Chi fatica in giovinezza,
gode i frutti in vecchiezza.
























































































-.



Chi scanza la fatija,
ce ne fuje da lla fertuna

Chi fugge la fatica, fugge la fortuna

Tombola Sammarchese

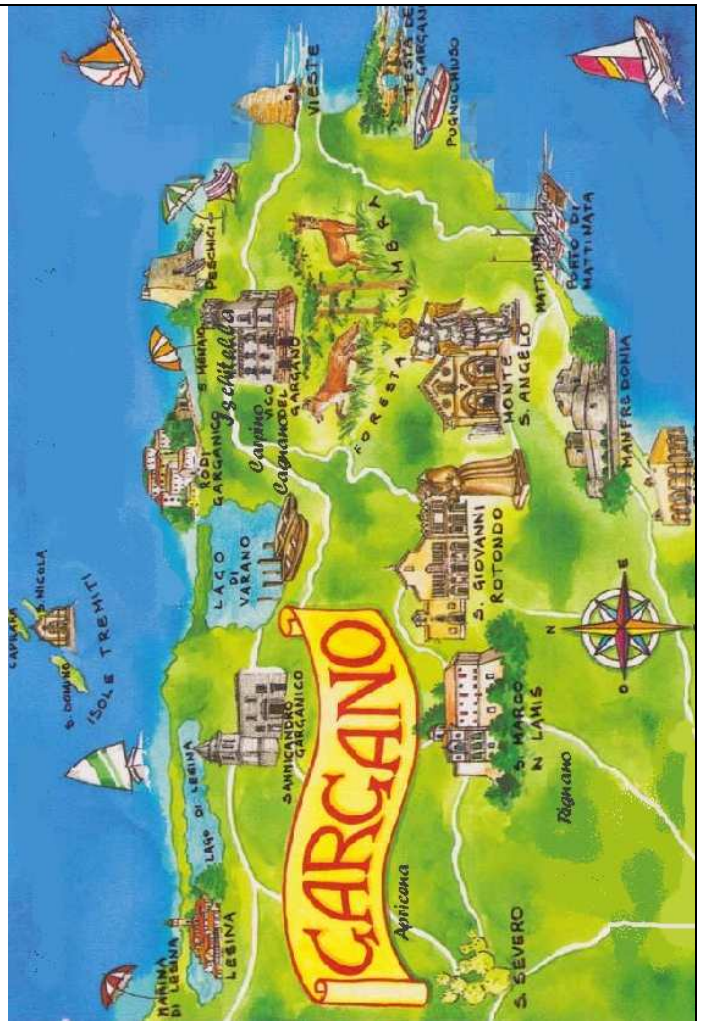
1	 Italia	2	 Li come	3	 La sèrpa	4	 La sèggia	5	 La mana	6	 La luna	7	 Li fròffecce	8	 Madonna de Stignano	9	 La zainata	10	 Lu taralle
11	 La scala	12	 Lu carbunère	13	 Sant'Antònje	14	 Li cannelle	15	 L'accètta	16	 u tammurre	17	 La dèscrazia	18	 La recotta	19	 Lu spèccnìj	20	 La fèsta
21	 Sante Mattè	22	 Lu paccè	23	 Lu libre	24	 La vòlepa	25	 Stèlla deNatale	26	 La ziggnera	27	 Li zipeppe	28	 Casa	29	 Lu cavaddè	30	 L'anèdde
31	 La catarra	32	 Lu marrèdde	33	 L'anne de Criste	34	 La capa	35	 La vucella	36	 L'uva	37	 Zi monnece	38	 La votta	39	 Il soledè	40	 La cantina
41	 Lu curièdde	42	 L'aghè	43	 Lu spedale	44	 Li carcere	45	 Lu vine	46	 La torre	47	 Lu mòrte chè parla	48	 Lu mòrte	49	 Lu palazze	50	 Li campiane
51	 Lu lampatone	52	 La mamma	53	 Lu cappèdde	54	 La vacca	55	 La lègna li fèmmene	56	 Lu cerre	57	 Lu iobbe	58	 Lu core	59	 Li fiure	60	 La rota
61	 Lu cacciatore	62	 La scopa	63	 La zita	64	 La musèca	65	 Cane e iatte	66	 Doi zitelle	67	 Lu puzze	68	 Lu ponte	69	 La 'clessidra'	70	 La zappa
71	 La iaddina	72	 Li spade	73	 Lu vecchje	74	 La grotta	75	 Carnuale	76	 La funtana	77	 Li iamme li fèmmene	78	 La chiesa	79	 La chiava	80	 Li chiale
81	 Li prèvere	82	 Le scème femmenille	83	 La ciammarica	84	 La forca	85	 La bèlla fèmmena	86	 Lu marròle	87	 Lu diavele	88	 Li casjavalle	89	 La strèja	90	 La paura

Tombola GARGANICA



1	11	21	31	A1	H1	71	31	31	H1	71	31	21	31	1
2	22	22	32	A2	H2	72	32	32	H2	72	32	22	32	2
3	33	33	33	A3	H3	73	33	33	H3	73	33	33	33	3
4	44	44	44	A4	H4	74	44	44	H4	74	44	44	44	4
5	55	55	55	A5	H5	75	55	55	H5	75	55	55	55	5
6	66	66	66	A6	H6	76	66	66	H6	76	66	66	66	6
7	77	77	77	A7	H7	77	77	77	H7	77	77	77	77	7
8	88	88	88	A8	H8	78	88	88	H8	78	88	88	88	8
9	99	99	99	A9	H9	79	99	99	H9	79	99	99	99	9
10	1010	1010	1010	A10	H10	710	1010	1010	H10	710	1010	1010	1010	10

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
	bbastòne	pàpera	serpènde	sèggia	mana	cerasa	zappetèdde	cehiale d'u pape	shòre	taralle
San Marco in Lamis	bbastòne	pàpere	serpènde	sègge	màne	ceràse	zappetèdde	cehiale d'u pape	shòre	taralle
Apricena	bbastune	pàpera	serpa	sèggia	mana	cerasa	zappetèdde	cehiala d' lu pape	sciure	taralle
Cagnano Varano	bbastòne	pàpere	serpènde	sèggia	mène	cerése	zappetèdde	cehièle d'u pépe	fióre	taralle
Manfredonia	bbastòne	pàpere	serpènde	sègge	mène	cerése	zappetèdde	cehièle d'lu pépe	fióre	taralle
Monte Sant' Angelo	bbastòne	pàpere	serpènde	sègge	mène	cerése	zappetèdde	cehièle d'lu pépe	fióre	taralle
Mattinata	bbastòne	pàpere	serpènde	sègge	mène	cerése	zappetèdde	cehièle d'lu pépe	fióre	taralle
Ischitella	bbastòne	pàpere	serpènde	sègge	mène	cerése	zappetèdde	cehièle d'u pape	shòre	taralle
Rofoli Garganico	bbastòne	pàpere	serpènde	sègge	mène	cerése	zappetèdde	cehièle d'u pape	shòre	taralle
Peschici	bbastòne	pàpere	serpènde	sègge	mane	cerase	zappetèdde	cehiale d'u pape	fiàure	culacce
San Nicandro Garganico	bastòne	Pàpera	serpa	sèggia	mana	ceràsa	zappetèdde	cehiala d' lu papa	sciòre	taralle
San Giovanni Rotondo	bastòne	pàpera	serpànde	sèggia	màna	cerase	zappetèdda	cehiale d'u pape	shòre	taralle
Vico del Gargano	bbastòne	pàpere	serpènde	sègge	màne	ceràse	zappetèdde	cehièle d'u pape	shòure	taradde
Vieste	bbastòne	pàpere	serpènde	sègge	mene	cerése	zappetèdde	cehièle d'u pépe	fióre	taralle
Carpino	bastòne	pàpere	serpe	sègge	mane	cerase	zappètte	cehiale de lu pape	sciure	taralle
Rignano Garganico	bastòne	pàpere	serpe	sègge	mane	cerase	zappetèdde	ucchiale de lu pape	sciòre	taralle



Tombola GARGANICA


Edizioni SMiL, inserito nella ricerca di







Tardio Gabriele su *La tombola garganica e la tombola sammarchese*, 2011,
















divieto di vendita in qualsiasi forma, compreso il rimborso delle spese di riproduzione non autorizzata può essere trovata nelle biblioteche o su internet presso i siti http://www.sanmarcoinlamis.eu/download/cat_view/49-pubblicazioni-e-guide/50-gabriele-tardio-/80-altro di <http://www.sanmarcoinlamis.eu/>;

<http://www.lavalledeglieremi.it/tardio.htm>;

http://www.sanmarcoinlamis.org/index.php?option=com_content&view=article&id=2724&Itemid=40

1	Tombola GARGANICA							
		25 	31 		50 	63 	74 	
3 	11 			42 		68 		82 
4 			38 	46 			75 	90 

2	Tombola GARGANICA							
5 			30 	42 	51 			80 
6 		21 	34 			65 		84 
	19 	26 		48 		66 	70 	

3	Tombola GARGANICA							
	13 		31 	41 	52 	60 		
4 		24 	36 		56 		71 	
	14 	25 		46 		69 		81 

Manfredonia



Se la 'mmidje fosse
rògne, sarrüje 'mbestète
tutte 'u mònne

Se l'invidia fosse una rogna, si
sarebbe contagiato tutto il mondo.

Ed. SMiL- San Marco in Lamis - 2011

San Giovanni Rotondo



Skitte alla mòrte 'nge
sté remèdje

Solo alla morte non c'è rimedio

Ed. SMiL- San Marco in Lamis - 2011


San Giovanni Rotondo



Tàgghje cchiò carne 'u
rutjille ca 'u curtjille

Taglia più carne un crocchio di
persone che un coltello

Ed. SMiL- San Marco in Lamis - 2011

4		Tombola GARGANICA						
1	12		31		53			83
1	12		31		53			83
8		25		44		65	73	
8		25		44		65	73	
	17	27			56	67		89
	17	27			56	67		89

5		Tombola GARGANICA						
3	12			46		63		86
3	12			46		63		86
7		24	37		50		78	
7		24	37		50		78	
	18		39		56	68		90
	18		39		56	68		90

6		Tombola GARGANICA						
	10		33		51		73	84
	10		33		51		73	84
7	17	23				62	79	
7	17	23				62	79	
		24	35	43		69		85
		24	35	43		69		85

Manfredonia



U vüne bune ne jève
abbesùgne d'a frasche

Il vino buono non ha bisogno della
frasca.

Ed. SMiL- San Marco in Lamis - 2011

Apricena



Vènne la léne senza tenì
i pèchere

Vendere la lana senza possedere
pecore.

Ed. SMiL- San Marco in Lamis - 2011








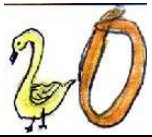








Manfredonia


























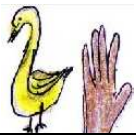








A chèse de puerjille nen
mànghe mè 'nu
stuzzarjille

A casa del povero non manca mai un
tazzo di pane per l'ospite inatteso

Ed. SMiL- San Marco in Lamis - 2011

7	Tombola GARGANICA							
2	19		39			62		89
								
7		20		42		63	70	
								
		27		49	50		76	90
								

8	Tombola GARGANICA							
		28	34		58	64		80
								
6	10		37		59		72	
								
	16			40		65	74	85
								

9	Tombola GARGANICA							
	13		36		54	64	73	82
								
		25	38		57		77	
								
8		28		43		67		88
								

Manfredonia



Manfredonia - Il Castello

A chèse de sunature
nen ce pòrtene
serenète

A casa di suonatori non si
portano serenate

Ed. SMIL- San Marco in Lamis - 2011

Castelpagano



Ce chiüde 'na porte e
ce jépre 'nu pertöne

Si chiude una porta e si apre un
portone.

Ed. SMIL- San Marco in Lamis - 2011

Manfredonia



Manfredonia - Castello e Villa

Chi cumbjatisce a
carne de l'ate, a söve
ci 'a mængene i chéne

Chi compatisce la carne degli altri
non sa che la sua viene mangiata
dai cani

Ed. SMIL- San Marco in Lamis - 2011

10

Tombola GARGANICA



	12 	29 		42 		60 		88
3 			32 	47 	53 		74 	
7 	13 		33 			65 		90

11

Tombola GARGANICA



	11 			44 	50 	61 		86
		20 	30 		59 		73 	89
1 		27 	39 			69 	77 	

12

Tombola GARGANICA



5 	13 	22 			55 		74 	
		29 	33 	46 		61 		85
9 	18 		38 		59 		79 	

Manfredonia



Chi pèchere ce fè,
'u lüpe ce la mänge

Chi pecora si fa, il lupo se la mangia

Ed. SMiL- San Marco in Lamis - 2011

Apricena



Chi spüte 'ngile,
'mbacce lu jève

Chi lancia lo sputo verso il cielo,
lo ha di ritorno in faccia

Ed. SMiL- San Marco in Lamis - 2011

Manfredonia
















Fa böne e scürde,
fa méle e pjinze

Fai bene e dimentica, fai male e pensa

Ed. SMiL- San Marco in Lamis - 2011

13	Tombola GARGANICA								
			20	34	48		68		81
									
		23			50	69	70	87	
									
6	16		35	49			77		
									

14	Tombola GARGANICA							
	5	15			40	54		70
								
	16	25			58	68		84
								
8			37	45			75	85
								

15	Tombola GARGANICA							
	6	13	23		40		75	
								
3	17		39		54	65		
								
		27	35	46	51		87	
								

Foresta Umbra



Fìgghje de jàtte:
ngappa sòrge

Figli di gatta: cattura sorci

Ed. SMiL- San Marco in Lamis - 2011

Manfredonia



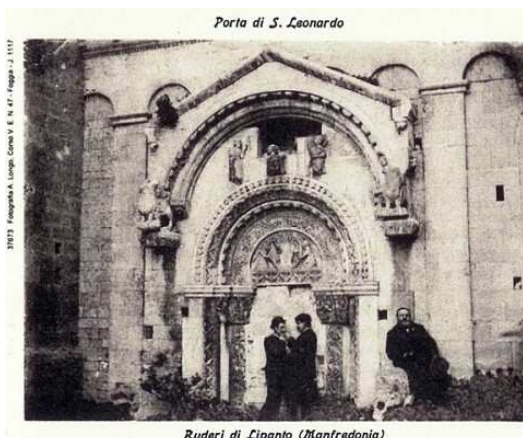
Manfredonia - Piazza della Rivoluzione

I ciòcce fanne allüte
e i varrùle ce sfàscene

I ciucci fanno lite e i barili si sfasciano.

Ed. SMiL- San Marco in Lamis - 2011

Manfredonia



Porta di S. Leonardo

Ruderi di Lipanto (Manfredonia)
















La carne mètte carne, u
vüne mètte sanghe è la
fatüje fè jettè lu sanghe

La carne mette carne, il vino mette
sangue, e la fatica fa buttare il sangue

Ed. SMiL- San Marco in Lamis - 2011










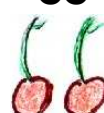





16 Tombola GARGANICA



5 		23 	35 		57 	65 		
9 			36 	45 		69 		86 
	14 	21 			52 		74 	90 
















17 Tombola GARGANICA



	18 	20 		46 		62 	76 	80 
6 		27 		41 		66 		
4 			37 		54 		77 	89 

18 Tombola GARGANICA



	18 		37 		58 	61 		87 
	11 	21 		46 	55 		77 	
5 		27 		45 		64 		88 

Cagnano Varano



La jallüne fè l'öve,
e au jàlle li dòske 'u cüle.

La gallina fa le uova
e al gallo gli pizzica il culo.

Ed. SMiL- San Marco in Lamis - 2011

Mattinata



Na vòlte ce 'mbènne Còle

Una sola volta si impicca Nicola

Ed. SMiL- San Marco in Lamis - 2011

Mattinata



Mazze e panèlle fanne
'i figghje bèlle,
panèlle e senza mazze,
fànnè 'i figghje pàzze

Bacchetta e pane, fanno i figli belli,
pane senza bacchetta, fanno i figli pazzi.

Ed. SMiL- San Marco in Lamis - 2011

19

Tombola GARGANICA



		21 	36 	48 		79 	89
9 	15 			43 		61 	77
	12 		37 		55 	68 	80

20

Tombola GARGANICA



	11 	25 		47 		60 		90
	19 		31 	42 		67 	76 	
5 		28 			52 		78 	85

21

Tombola GARGANICA



	14 		34 	40 		60 		86
	19 	20 		47 	54 		72 	
9 		26 			57 		76 	88

Mattinata

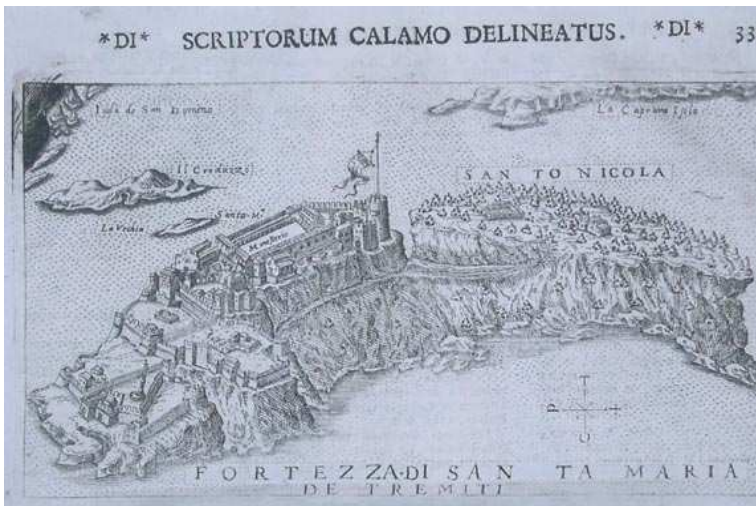


L'avarò è comm"o puorco:
è buono sulo dopo morto

L'avarò è come il porco:
è buono solo dopo morto

Ed. SMIL- San Marco in Lamis - 2011

Isole Tremiti



Tre femmene e 'na papara
fanno nu mercato

Bastano poche donne per generare
confusione

Ed. SMIL- San Marco in Lamis - 2011















Monte Gargano





























Chi vo' felà
Fila pure cullu cippe

Chi vuole filare
Fila anche con un rametto

Ed. SMIL- San Marco in Lamis - 2011

22	Tombola GARGANICA							
2		23	31		55		81	
								
	11	29		45		62	74	
								
	17		32	49		75	87	
								

23	Tombola GARGANICA							
2	13	27			53		70	
								
8		29	32		55		89	
								
	18		36	41		67	77	
								

24	Tombola GARGANICA							
	18			49	51		71	81
								
	19	22	34	46			79	
								
6		28			57	62		83
								



I guèje de la pegnète
li sèpe la cucchiarèdde

I guai della pentola li conosce il mestolo

Ed. SMiL- San Marco in Lamis - 2011

Monte Sant'Angelo



Chi nasce àsene nan
arragghia da mule

Chi nasce asino non raglia come un
mulo

Ed. SMiL- San Marco in Lamis - 2011



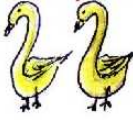













Monte Sant'Angelo







Attacche u ciucce adóu
vóle u patrune, nfé nínde
ca ce u màngene i chéne

Lega l'asino dove vuole il padrone
anche se se lo mangiano i cani

Ed. SMiL- San Marco in Lamis - 2011

25		Tombola GARGANICA						
7		22	36		52		76	
								
3	15			48			71	80
								
	19		30	43		60		83
								

26		Tombola GARGANICA						
3		21		43		62	72	
								
	15		32	45	52			84
								
	19		37		57	64		90
								

27		Tombola GARGANICA						
3		23		45	51		77	
								
8	12			48		61		84
								
		29	30		57		79	87
								

Monte Sant'Angelo



U pòlepe ce cöce
pe l'acqua söja stèsse

Il polpo si cuoce con la sua stessa
acqua

Ed. SMiL- San Marco in Lamis - 2011

San Nicandro Garganico



Ciucce, cambane e
ppuletróne ne nge
mòvene sènza bbastóne

Asino, campana e poltrone non si
muovono senza bastone

Ed. SMiL- San Marco in Lamis - 2011

Monte Sant'Angelo



Dóve nzi cchiamète
còme n'àsene si
ttrattète
















Dove non sei stato invitato come un
asino sei trattato

Ed. SMiL- San Marco in Lamis - 2011

28

Tombola GARGANICA












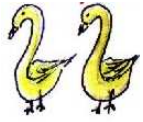





5 	11 		32 	43 		66 		
9 		21 			54 		78 	83 
	17 		38 	44 		68 		88 

29

Tombola GARGANICA

















	12 		33 	40 		64 		87 
3 			38 		56 	60 		84 
	11 	22 		48 	59 		75 	

30

Tombola GARGANICA



8 	13 	24 			57 	68 		
	10 		34 	49 		67 	74 	
4 			35 		53 		73 	81 



Vizzeje de nature
fine a lla mòrte dure

Vizio di natura durano fino alla
morte

Ed. SMiL- San Marco in Lamis - 2011

Stignano

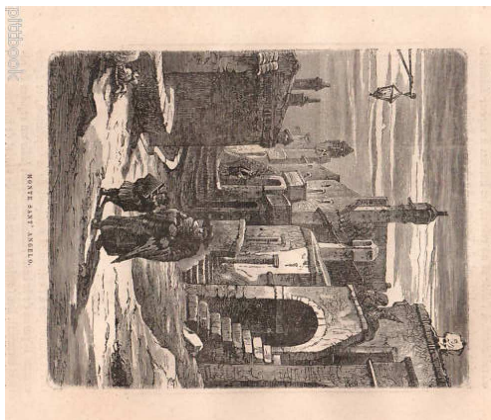


u can chà baija n
mockà

il cane che abbaia non morde

Ed. SMiL- San Marco in Lamis - 2011

Monte Sant'Angelo



u ciucc
ingur a vove cornut

L'asino ingiuria al bue cornuto

Ed. SMiL- San Marco in Lamis - 2011

31

Tombola GARGANICA



8



26



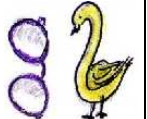
39



51



82



1



13



42



79



81



19



28



49



63



73



32

Tombola GARGANICA



7



26



45



58



81



14



22



49



62



70



2



33



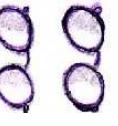
59



74



88



33

Tombola GARGANICA



16



20



51



78



86



6



25



32



56



70



9



39



47



63



84



Peschici



La canigghia spatriata
che ghiènne, non la pù
recògghie cchiù

La crusca, una volta sparsa, non si
può più raccogliere

Ed. SMiL- San Marco in Lamis - 2011

Peschici



Lu delore iè de chi lu
sènte,
no de chi passa e lu tè a
mmènte

Il dolore è di chi lo sente
e non di chi passa vicino e lo
guarda

Ed. SMiL- San Marco in Lamis - 2011

Peschici- Santa Maria di Kalena



Lu sàsie
non crède allu dijùne






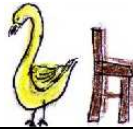


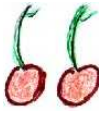






Il sazio non crede a chi sta digiuno

Ed. SMiL- San Marco in Lamis - 2011

34

Tombola GARGANICA


















4 	10 		32 		57 			86 
		24 	30 		53 	66 		84 
	18 	29 		44 		63 	72 	

35

Tombola GARGANICA


















	17 		35 		52 	63 		80 
9 		23 		41 			72 	
		24 	38 		55 	64 	76 	82 

36

Tombola GARGANICA



		23 	38 		54 	66 		85 
1 			33 	44 		62 	75 	
	12 	26 		41 	50 			89 

Costa garganica



Chi li fatte sova
non ce vò fa,
cu lla lanterna va
truuàanne li uà

Chi i fatti suoi non si vuol
fare, con la lanterna va
trovando i guai

Ed. SMiL- San Marco in Lamis - 2011

Costa garganica



Allu fusàre non li
mànchene fuse,
e allu busciarde
non li manchene
scuse

Al fusaio non mancano fusi
e al bugiardo non mancano
scuse

Ed. SMiL- San Marco in Lamis - 2011





Vieste














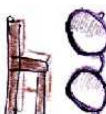






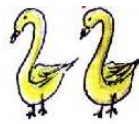













Pe lla via ce
agghiùsta la
vesàccia

Per la strada si sistema la
bisaccia

Ed. SMiL- San Marco in Lamis - 2011

37	Tombola GARGANICA							
2			30	40		63		82
								
	10	26		42	54		71	
								
	11		36		58		78	88
								

38	Tombola GARGANICA							
	10	21	31		56	66		
								
2		26	36	43				87
								
4	14			48		67	78	
								

39	Tombola GARGANICA							
	15	22	33		53			82
								
1		26		47		67	73	
								
	18		35		55		75	86
								

Vieste



Ogne iacqua
stuta foche

Ogni acqua spegne il fuoco

Ed. SMiL- San Marco in Lamis – 2011

Vico del Gargano



Quatt'òcchiera
védene muggi de
dùua

Quattro occhi vedono meglio
di due

Ed. SMiL- San Marco in Lamis - 2011

Cagnano Varano



Fèmmene allu sole
e scala de zappatùre
a trist'amare a chi
ce recàpeta

Sono guai a chi capita essere
inserito nei discorsi delle
donne al sole e in un gruppo
di zappatori

Ed. SMiL- San Marco in Lamis - 2011

40

Tombola GARGANICA



1



21



45



61



80



16



37



52



66



71



5



39



48



58



83



41

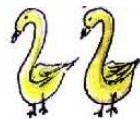
Tombola GARGANICA



6



22



44



64



81



12



30



49



56



78



15



28



59



65



87

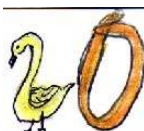


42

Tombola GARGANICA



20



41



53



71



85



1



14



35



59



76



9



16



44



60



89



Ischitella



A luà e a non mètte
lu munne ce scummète

A togliere e non mettere
si scommette il mondo

Ed. SMiL- San Marco in Lamis - 2011

Ischitella



La rròbba nchemmùne
non è de nisciune

I beni in comune non sono di
nessuno

Ed. SMiL- San Marco in Lamis - 2011

Rodi Garganico



Trè vote ce pèrdene li
sènze inte la vita:
crijature, ngiùventù e alla
vicchièzze

Si impazzisce tre volte nella vita:
nella fanciullezza, nella gioventù e
nella vecchiaia

Ed. SMiL- San Marco in Lamis - 2011

43

Tombola GARGANICA



	10 	22 		40 		61 		83
4 		27 	33 		52 		72 	
	15 			47 	58 	69 	79 	

44

Tombola GARGANICA



	14 	24 		41 	51 		75 	
4 			39 			60 	76 	80
7 		28 		47 		66 		86

45

Tombola GARGANICA



		21 	36 	48 			79 	89
9 	15 			43 		61 	77 	
	12 		37 		55 	68 		80

San Nicandro Garganico



Na pècura sola
Mpètta la morra

Una sola pecora infesta tutto il
gregge

Ed. SMiL- San Marco in Lamis - 2011

San Nicandro Garganico



Sparte palazze che
revènta pagghiare

Dividi il palazzo che diventa
casupola

Ed. SMiL- San Marco in Lamis - 2011

San Marco in Lamis- Santuario San Matteo



Come te fa lu lètte,
accuscì te cuche
















Come fai il letto così ti corichi

Ed. SMiL- San Marco in Lamis - 2011

46

Tombola GARGANICA










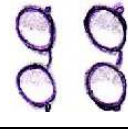







2 			32 		58 	67 	71 	
	17 		30 	47 	50 			85 
	10 	29 		43 		68 	78 	

47

Tombola GARGANICA















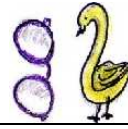


	15 		34 	44 	55 			83 
7 		25 			53 		72 	88 
	16 	24 	31 			61 	70 	

48

Tombola GARGANICA



2 		28 		42 		69 	72 	
	17 	29 		40 	59 			90 
	14 		31 			65 	79 	82 

Rignano Garganico



Tènnere e nepute
cchiù ne fa e chiù
iè perdate

Ai generi e ai nipoti quello
che fai è perso

Ed. SMiL- San Marco in Lamis - 2011

Rignano Garganico- grotta Paglicci



La pècura che fa
“mmè”, pèrde lu
veccòne

La pecora che bela perde il
boccone

Ed. SMiL- San Marco in Lamis - 2011

Carpino



L'arte de tata iè
mmèze mparate

Il mestiere di mio padre è
mezzo imparato

Ed. SMiL- San Marco in Lamis - 2011

Ed. SMiL- San Marco in Lamis - 2011