

SCOUT



**speciale
giochi**

76

GIOCHIAMO



Anno XXIII - n. 24
16 Luglio 1997
Settimanale - Spedizione in
Abbonamento postale comma
26 art. 2 legge 549/95
Taxe Parcue - Tassa
Riscossa - Roma (Italia)



IN QUESTO NUMERO

2. Redazione - Indirizzo
3. Editoriale
4. Salti & Saltelli
6. Corse
10. Giocando con la palla
15. Giochi di Movimento
24. Giocando a squadre
32. Gufo

Redazione

Direttore: Stefano Pirovano
Redattore capo: Eugenio Farioli
Redattori: Maria Grazia Berlini, Romana Boschini, Mons. Giovanni Catti, Elena Crema, Lorenzo Garavaldi, Anna Maria Guidi, Ivana Lombardini, Carlotta Neri, Roberto Papetti, Simona Pasini, Francesca Simonazzi, Federico Taddia, Tommaso Valdesalici, Gianfranco Zavalloni
Illustratore e grafico: Vittorio Belli
Impaginazione: Simona Pasini

SCOUT - Anno XXIII - Numero 24 - 16 Luglio 1997
 Settimanale - Spedizione in abbonamento postale
 comma 26 art. 2 legge 549/95 - L. 1000 - Edito da
 Nuova Fiordaliso S.C. a r.l. per i soci dell'AGESCI -
Direzione e pubblicità: Piazza Pasquale Paoli, 18 -
 00186 Roma - **Direttore responsabile:** Sergio Gatti
Direttore: Stefano Pirovano - Registrato il 27 feb-
 braio 1975 con il numero 15811 presso il tribunale di
 Roma.

Stampa: So.Gra.Ro. - Via I. Pettinengo, 39 - Roma
 Tiratura di questo numero 62.500
 Finito di stampare nel Luglio '97

La rivista è stampata su carta riciclata, sbiancata in assenza di cloro.

Alla riscoperta di cortili, piazze e giardini

Questo numero di Giochiamo è tutto estivo. Lo abbiamo voluto dedicare ai giochi di cortile. Quelli che facciamo liberamente da soli nelle piazzette, nelle strade, nei cortili.

Noi di Giochiamo crediamo sia importante vivere e giocare in questi luoghi, soprattutto in estate, senza chiudersi in casa davanti alla televisione. E se non c'è più l'abitudine di fare insieme questi giochi possiamo essere noi lupetti e coccinelle a stimolare i nostri amici.

Per questo sarà di grande aiuto anche questo numero tutto speciale.

buon gioco
il vostro Giochiamo



foto di M. Bergamini



Associato all'Unione
 Stampa Periodica Italiana



Salti & Saltelli

lo stagno delle anitre

I giocatori sono divisi in due o più gruppi, a seconda del loro numero, e si dispongono in fila per uno. Davanti a ciascun gruppo, a circa 6 metri di distanza, si trova uno "stagno" raffigurato da un cerchio. Nello stagno nuotano dei "vermi" (fili di lana). Al segnale, il primo di ciascun gruppo si piega e, con le mani

unite dietro la schiena saltella a piedi uniti verso lo stagno. Arrivato ai bordi di questo, prende un "verme" con i denti, ritorna saltellando, deponendo il "verme" davanti al compagno che parte al suo posto, lanciando il suo verso: "Qua, qua, qua, qua!". Vince il gruppo che termina per primo.



la corda

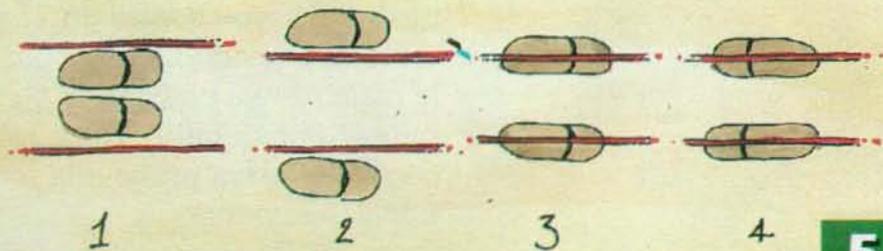
Due giocatori tengono per i capi una fune e la fanno roteare. Gli altri giocatori si mettono in fila per entrare in gioco saltando la corda. Ogni giocatore ha il nome di un frutto o cibo che viene nominato dalla filastrocca: "Pomo, arancia, mandarino, limone, zucchero, latte e caffè". Chi salta deve recitare la filastrocca e, se sbaglia, entrerà al suo posto il giocatore che porta il nome del frutto o cibo sul quale ha sbagliato.



elastico

Due ragazzi stendono un elastico con le loro caviglie e un terzo giocatore deve saltarci dentro, sopra e fuori seguendo questo ordine:

"Dentro a piedi uniti, pestare i due lati dell'elastico, calpestare i due lati e girare tre volte intorno a se stesso"





CORSE

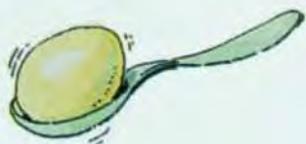
corsa dei cucchiaini

I corridori stringono fra i denti un cucchiaino da minestra in cui è riposta una pallina da ping-pong, un uovo sodo o altro. Bisogna arrivare al traguardo senza mai toccare il cucchiaino con le mani. Chi, strada facendo, perde il contenuto del cucchiaino, deve fermarsi e raccoglierlo, senza usare le mani, prima di riprendere la corsa.

Una variante può essere costituita dallo stesso gioco procedendo carponi.

corsa dei sacchi

E' il classico gioco dei sacchi. Ogni giocatore infila i piedi e il corpo dentro un sacco e, tenendo i lembi con le mani, dovrà cercare di saltare a piedi uniti. Vince la corsa chi arriva prima alla fine del percorso.



corsa delle carriole

Si svolge a coppie. Uno dei giocatori si mette carponi; l'altro - restando in piedi - gli afferra le caviglie e lo solleva in modo che il giocatore a terra resti appoggiato sulle sole mani e con le gambe tese in aria: nella corsa si avvale soltanto della forza delle braccia.



corsa delle lucciole

Ogni giocatore è munito di una candela e di una scatola di fiammiferi. Al segnale di via, accende la propria candela e inizia la corsa verso il traguardo, tenendo una mano davanti alla fiammella. Se si spegne, il concorrente deve fermarsi e riaccendere la candela.





corsa del gambero

Si corre carponi, ma con la schiena rivolta verso terra. A scelta il concorrente può gareggiare sia a testa avanti che a testa indietro.



corsa delle marionette

In questa corsa gambe e braccia devono restare assolutamente rigide.



corsa a canguro

Ogni giocatore stringe un pallone o un altro oggetto fra le ginocchia. Per raggiungere il traguardo non può far altro che saltare come un canguro. Se il pallone gli cade, il giocatore deve raccoglierlo e rimetterlo al suo posto prima di proseguire.



corsa dissociata

Il concorrente procede carponi verso il traguardo, muovendo però contemporaneamente la mano sinistra e il ginocchio destro e viceversa. E' molto meno facile di quanto sembri.



corsa dei sovrani

Si corre tre a tre. Due giocatori formano una portantina tenendosi saldamente per i polsi. Il terzo, possibilmente il più leggero, si fa comodamente portare verso il traguardo.



corsa in parallelo

Si corre carponi, procedendo però lateralmente; il corpo deve essere in linea parallela rispetto alle linee di partenza e di arrivo.



GIOCANDO CON LA PALLA

l'orso

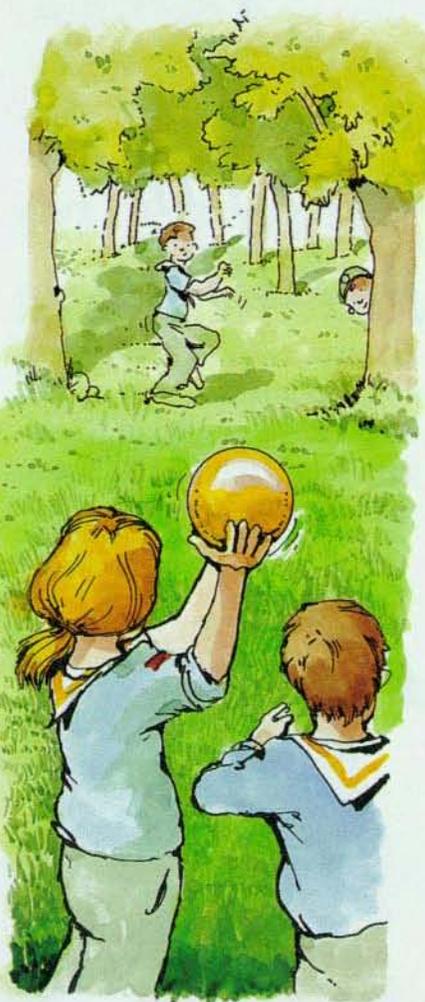
Prima di iniziare il gioco si stabilisce a chi toccherà per primo impersonare "l'orso", cioè il bersaglio.

Si tratterà inoltre tra due alberi una linea lungo la quale si muoverà l'orso. I lanciatori si disporranno di fronte a questa linea, a una distanza di 6-7 passi.

Al via, il bersaglio si sposterà lentamente lungo la linea, mentre il lanciatore dovrà colpirlo mirando le gambe.

Ciascun lanciatore avrà un passaggio a sua disposizione e ogni colpo messo a segno varrà un punto a suo favore. I ragazzi si alterneranno a fare l'orso.

Vincerà chi, nelle successive fasi di tiro, avrà totalizzato per primo il punteggio stabilito.



I ragazzi, all'inizio del gioco, stabiliranno a chi toccherà il compito di *nascondino* "guardiano del pallone". Il guardiano si metterà nella propria base - cioè la "tana" - e poggerà per terra il pallone. Al via, un giocatore darà il calcio alla palla e la lancerà il più lontano possibile. Mentre il guardiano correrà a recuperare il pallone per riportarlo alla tana, i giocatori si nascondono. Il guardiano si metterà alla loro ricerca lasciando così la tana libera facendo però attenzione che nel frattempo nessun giocatore vada a calciare il pallone. In questo caso il guardiano abbandonerà le ricerche e correrà a riprendere il pallone. Quando il guardiano avrà trovato un ragazzo, per farlo prigioniero dovrà correre alla base e toccare il pallone. Ogni prigioniero potrà rientrare nel gioco se un compagno - ancora libero - riuscirà a passare dalla base e dare un calcio al pallone. Al primo giocatore ritrovato e "tanato" passerà il ruolo di guardiano.





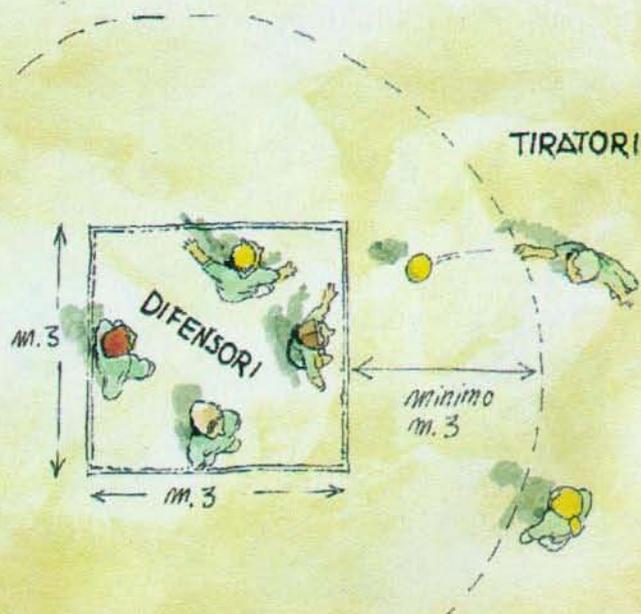
palla goal

In mezzo al campo è tracciato molto distintamente un quadrato di 3 m. x 3 m. Il gruppo dei difensori si colloca all'interno del quadrato (un giocatore su ciascun lato).

I giocatori dell'altro gruppo - cioè i tiratori - fronteggiano i difensori, a una distanza variabile dai 3 ai 5 metri, a seconda dell'età e dell'abilità dei giocatori.

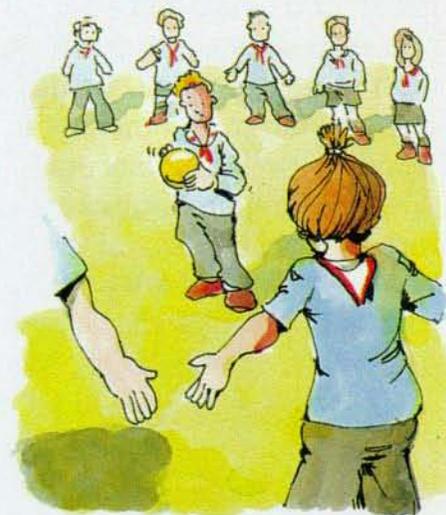
I giocatori tiratori devono riuscire a piazzare il pallone all'interno del quadrato, senza che venga toccato dai difensori. I tiratori possono passarsi il pallone. I giocatori devono restare nel posto assegnato.

La partita dura 20 minuti: dopo 10 minuti di gioco i gruppi si scambiano; ogni volta che i tiratori piazzano un pallone nel quadrato, senza che sia toccato dalla difesa, segnano un punto. Vince il gruppo che totalizza più punti.



il rimbalzo

Si fa un gran circolo, un giocatore sta in mezzo. Si gioca lanciando il pallone a un compagno, facendolo (prima) rimbalzare. Il giocatore che sta nel mezzo cerca di impadronirsene. Quando ci riesce cerca di lanciarlo fuori dal cerchio, ma il lancio non può essere fatto sopra le teste dei compagni. Chi lascia uscire il pallone prende il posto del compagno che stava in mezzo.



la tenaglia volante

Ciascun gruppo si dispone in doppia fila, lasciando uno spazio in mezzo di 5 metri. Al segnale, i primi due giocatori di ciascun gruppo - che tengono stretto il pallone fra le loro teste - raggiungono un paletto posto a una decina di metri, girano intorno, ritornano e affidano il pallone alla coppia seguente che ricomincia, a sua volta, la prova. Durante tutto il percorso i due compagni camminano con le mani in tasca.





Per fare questo gioco è necessario avere a propria disposizione un terreno in forte pendenza. All'inizio del gioco i partecipanti si disporranno in fila indiana ai piedi del pendio.

il pendio

Il primo della fila lancerà la palla verso la cima, tutti dovranno evitare abilmente che la palla, rotolando verso di loro, li tocchi; nessuno tuttavia - pena l'esclusione - potrà varcare i limiti di zona segnati in precedenza. I ragazzi toccati dalla palla saranno eliminati dal gioco. Dovrà poi lanciare la palla il secondo giocatore della fila e così di seguito fino all'ultimo.

Si continuerà a lanciare la palla finché non rimarrà un solo ragazzo che non sia stato colpito.



GIOCHI DI MOVIMENTO

l'uovo marcio

A questo gioco si può partecipare in molti. Chi gioca si siede in cerchio con le mani incrociate dietro la schiena. Il concorrente prescelto (uovo marcio) dovrà correre attorno e esternamente al cerchio, deponendo di nascosto un fazzoletto che aveva in mano dietro a un giocatore.

Questo deve, appena se ne accorge, correre con il fazzoletto nella direzione contraria "all'uovo marcio" e, facendo tutto il giro, cercare di arrivare al proprio posto prima di lui; nel caso non ci riesca, diventa il nuovo "uovo marcio".





lupo, ci sei?



Un giocatore fa il lupo e si appoggia a un determinato punto che è la sua tana.

Gli altri sono le pecore che vanno in giro cantando: "Andiamo per il bosco, a vedere se c'è il lupo, lupo ci sei?"

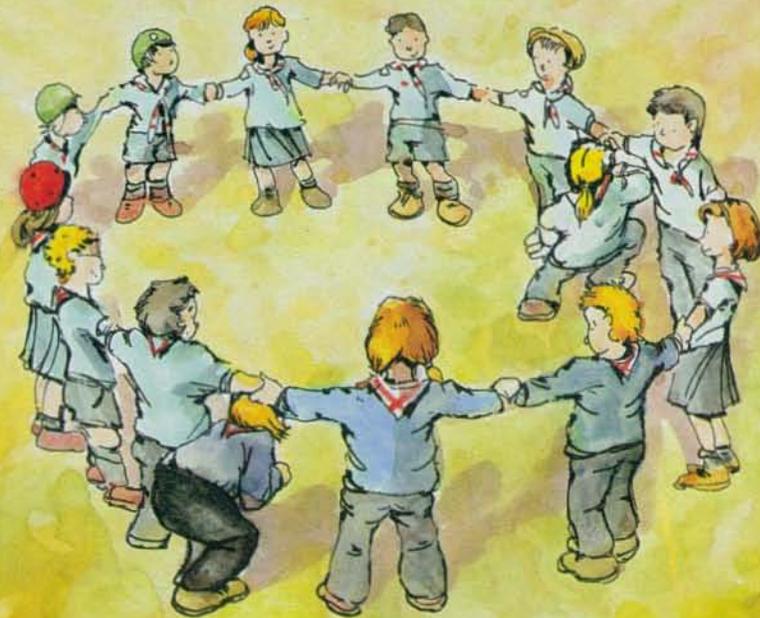
E il lupo risponderà: "Mi sto alzando... mi sto lavando la faccia... mi sto infilando le calze..." e così via, fino ad avvicinarsi sempre più al momento fatale in cui griderà: "E adesso vengo!"; quindi, si metterà a rincorrere le pecore.

La pecora presa farà da lupo, oppure se si vuole allungare il gioco, andrà prigioniera nella casa del lupo, finché le pecore non saranno tutte eliminate.

il gatto & il topo

I giocatori formano un cerchio, tranne il gatto che sta all'esterno del cerchio e il topo che sta all'interno. Facendo il cerchio i giocatori devono stare con le braccia tese, in modo che vi si possa passare sotto.

Al via, il gatto rincorre il topo cercando di prenderlo, ma deve passare esattamente sullo stesso percorso che fa il topo. Nel caso il gatto non riesca ad acchiappare il topo si può decidere di invertire i ruoli, oppure si possono scegliere altri due giocatori.



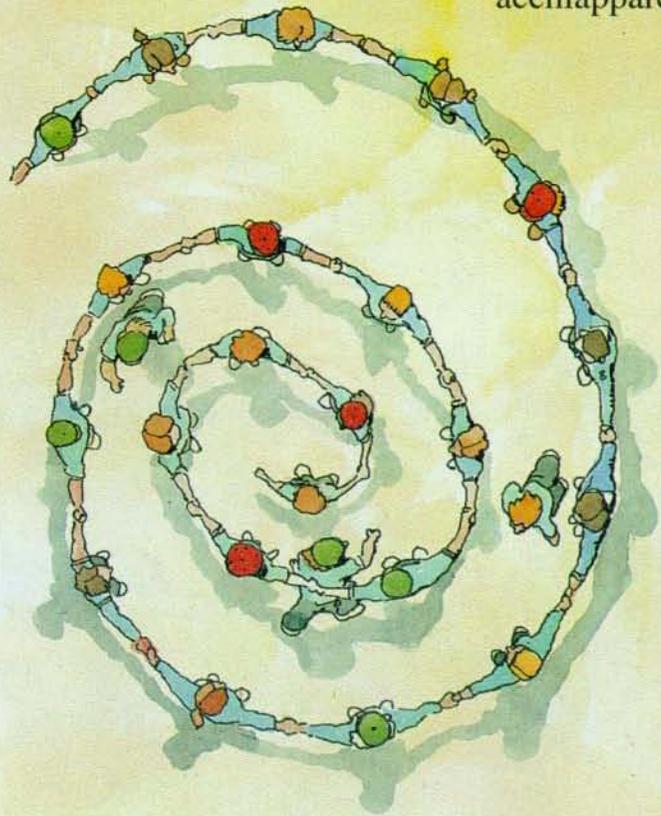
la lepre e i due cani

Per questo gioco è richiesto un numero elevato di partecipanti. Vengono designati tre giocatori: uno farà la lepre e gli altri due i cani.

Gli altri si danno la mano a formano una spirale.

I cani seguono la lepre, ma sempre correndo nel corridoio della spirale; la lepre invece può infilarsi tra i giocatori.

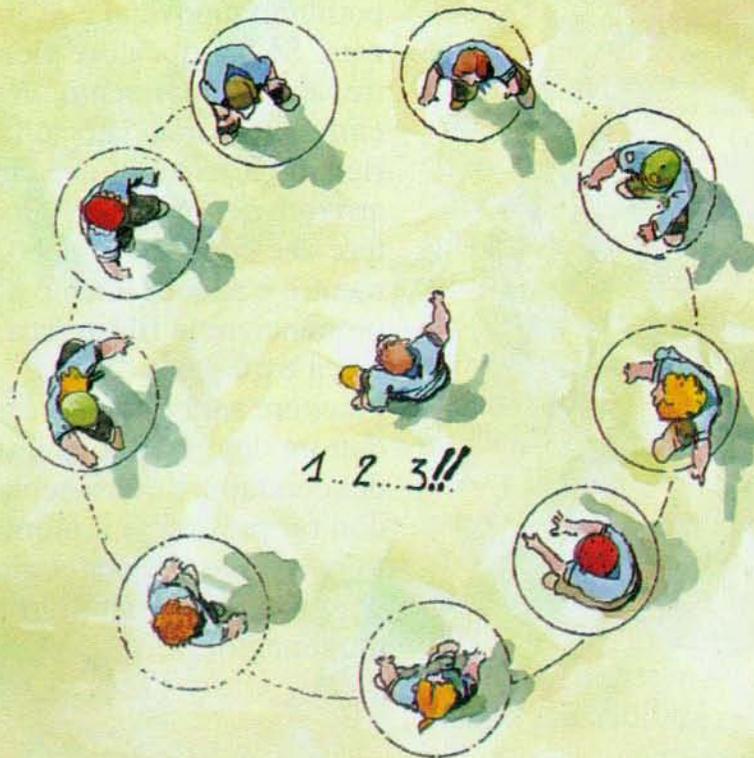
I due cani devono trovare una buona intesa per acchiappare la lepre.



...senza casa

I giocatori formano un ampio cerchio, mentre uno di essi si apposta al centro. Ognuno traccia sul terreno un cerchio attorno alla propria postazione.

Il giocatore che è al centro conta fino a tre; a questo segnale tutti debbono abbandonare il proprio cerchio e raggiungere subito l'altro rimasto libero. Il tutto però saltando su un solo piede. Anche il giocatore che è al centro parte "zoppicando" alla ricerca di una nuova casa; quando ne avrà occupata una darà un secondo segnale; chi in quel momento resterà senza casa dovrà passare al centro.





*uno...
due...
tre...
Stella!*



Fatta la conta, si decide chi sarà il capogioco. Questi, sulla linea d'arrivo, volterà le spalle agli altri giocatori che saranno sulla riga di partenza. Quando il capogioco si gira verso il muro deve pronunciare: "Uno, due, tre, stella!" e subito dopo girarsi velocemente. Durante questo intervallo, tutti gli altri giocatori potranno muoversi e avanzare. Se un giocatore viene trovato in movimento viene eliminato o mandato sulla riga di partenza. Vince chi, arrivato nei pressi del giocatore che conduce il gioco, mentre è ancora intento a pronunciare la filastrocca, lo tocca e gli grida "Stella!". Il vincitore sarà il nuovo conduttore del gioco. L'abilità del conduttore consiste nel non far prevedere il momento in cui si volta per cogliere più giocatori possibili in movimento.

*strega comanda
color...*

Fatta la conta, si sceglie la strega che dovrà afferrare gli altri giocatori. La strega è ferma in un angolo e gli altri le domandano: "Color, color, che colore?". Se la strega risponde, ad esempio: "Rosso", tutti iniziano a scappare e la strega li insegue. I giocatori si possono salvare dal tocco della strega soltanto se riescono a toccare un oggetto di colore rosso. Quando la strega tocca un altro giocatore, i due si scambiano il posto, cioè chi viene toccato diventa la strega.



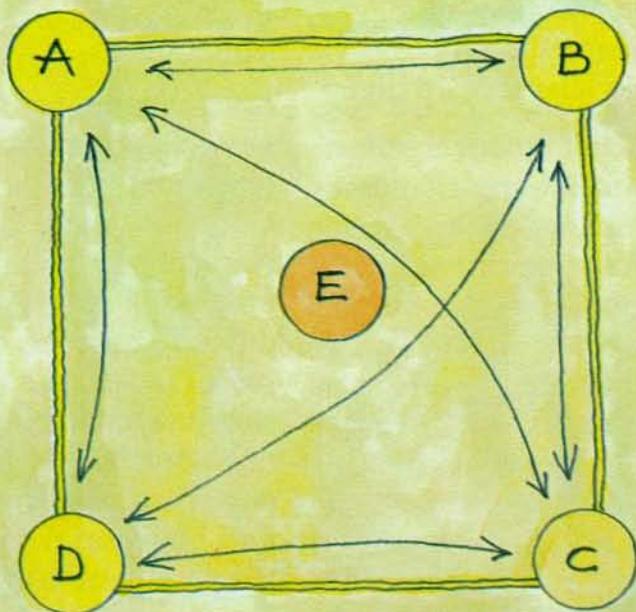
*Napoleone
dichiara
guerra a...*

Si estrae a sorte chi sarà "Napoleone" e tutti gli altri disegneranno per terra con il gesso la propria nazione (esempio: Polonia, Italia, Germania, etc.). Quando Napoleone dichiara guerra a una nazione, quel giocatore dovrà fuggire: se viene preso, la sua nazione ed egli stesso saranno di proprietà di Napoleone. Napoleone deve cercare di conquistare tutti i territori nemici nel tempo prestabilito.



i quattro cantoni

E' un bellissimo gioco di abilità e di lettura psicologica del pensiero degli altri giocatori. Fatta la conta, il prescelto va al centro di una piazza e gli altri 4 giocatori vanno uno a ogni angolo. Abbiamo così A, B, C, D, che sono gli angoli ed E che è il centrale. A, B, C, D dovranno cercare di scambiarsi il posto ed E cercherà di inserirsi negli scambi per occupare un angolo lasciato vuoto. Gli scambi più pericolosi sono quelli trasversali del tipo A-C e D-B. Quando un giocatore decide di cambiare angolo deve stare attento a eventuali trappole di altri: se per esempio, colui che propone il cambio è molto amico di E, bisogna pensarci bene prima di correre verso il suo angolo.



i cani da pastore

Il campo da gioco è molto grande, ai quattro lati si trovano le stalle delle pecore. Il cane è rappresentato da tre giocatori che si danno la mano senza mai lasciarla. Il cane corre alla cattura delle pecore che sono sparse nel campo. Quando una pecora è presa, cioè toccata alla schiena, viene condotta nella stalla.

Quando nella stalla ci sono tre pecore, si prendono per mano e diventano un altro cane che aiuta nella caccia. Il gioco finisce quando tutte le pecore hanno trovato casa.





GIOCANDO A SQUADRE

i serpenti



Ogni squadra formata almeno da dieci giocatori forma un serpente, cioè tutti i ragazzi si tengono per mano o per la cintura, uno dietro l'altro.

E' bene segnare in qualche modo il ragazzo che rappresenta la testa di uno dei due serpenti, con un berretto sulla testa, un fazzoletto al collo o una foglia alla cintura. Ogni serpente deve riuscire a prendere con la testa, cioè con il primo della sua fila, la coda dell'altro, cioè l'ultimo della fila avversaria. Ogni volta che una delle teste "acchiappa" la coda, si stacca e va a mettersi in coda al serpente che l'ha presa. Vince il serpente - cioè la squadra - che nel minor tempo risulta più lungo. **VARIANTE:** i 24 giocatori di ciascuno dei 4 gruppi corrono in fila indiana a distanza ravvicinata, ma senza mai toccarsi formando così un serpente. Al principio della partita diversi serpenti sono dunque in movimento. Il loro obiettivo è quello di riuscire a tagliare in due gli altri serpenti evitando a propria volta di essere tagliati dagli altri. Evidentemente il taglio si può fare soltanto quando fra due giocatori della stessa fila si apre un varco sufficientemente largo. Chi sta in testa dirige i movimenti del serpente avanzando, indietreggiando, voltando, rincorrendo e fuggendo in modo da evitare di essere tagliato in due. Quando un serpente è tagliato i suoi componenti si pongono al seguito del vincitore, aumentandone così la lunghezza.

I giocatori sono ripartiti in due campi (A e B). Ciascun campo dispone di una serie completa di numeri, i relativi cartoncini sono distribuiti ai giocatori che se li mettono in tasca. Il decimo giocatore, senza cartoncino, è l'aviatore.

Un giocatore del campo A, per esempio, cerca di toccare, inseguendolo, un avversario. Se ci riesce, lo provoca chiedendogli il suo numero. Se questo è più basso del suo, l'avversario ha perso; se i numeri sono uguali, l'incontro è nullo. Il numero 1, che può essere preso da tutti, è però il solo che abbia diritto di presa sull'aviatore 9. L'aviatore può attaccare qualsiasi avversario (ad eccezione dell'uno) e quindi chiedergli il numero. Si preoccuperà allora di darne comunicazione ai compagni.

il gioco dell'aviatore



tiro alla fune

Si fanno due squadre dello stesso numero di giocatori, che si sfideranno nel tirare la corda. C'è un capogioco che traccia una linea centrale; alla sua altezza sta il centro della corda e le squadre si pongono a destra e a sinistra tendendo la corda.

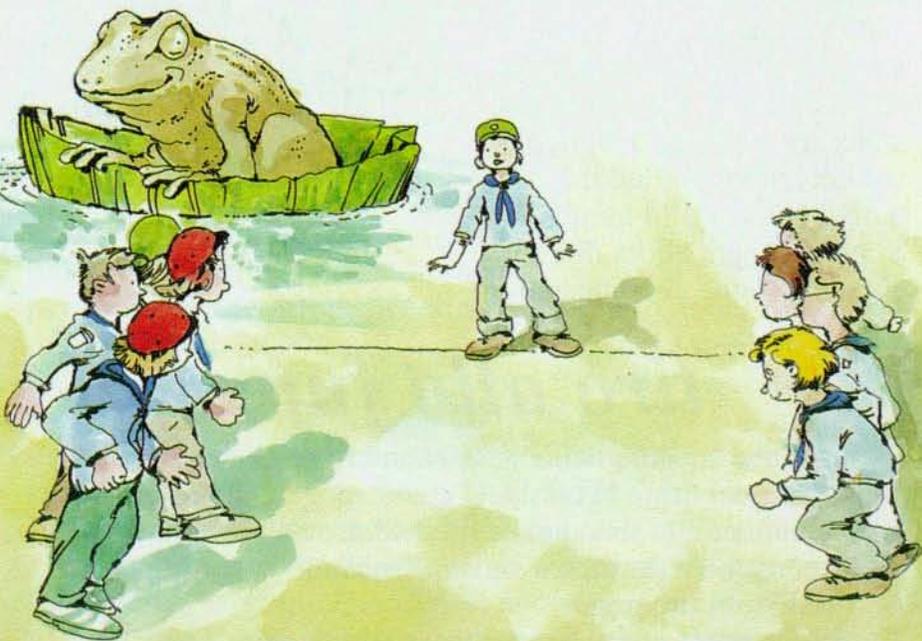
Al "Via!" tutti tireranno.

Perde la squadra che si fa trascinare oltre la linea centrale.



rane e ranocchie

Si formano due squadre e si traccia un campo: da una parte ci saranno le “rane”, dall'altra le “ranocchie” e al centro un “raccontafavole”. Quello al centro racconta una storia e quando pronuncia la parola “rane”, queste dovranno inseguire le altre e catturarle prima che si salvino dietro la linea. Ovviamente, la storia va raccontata lasciando il dubbio, ogni volta, se il “raccontafavole” vuole dire “rane” o “ranocchie”. Chi viene preso passa alla squadra avversaria, quindi si può cambiare squadra diverse volte durante la stessa partita. Si termina quando i giocatori diventano tutti “rane” o “ranocchie”.



combattimento dei galli

I giocatori sono divisi in due gruppi uguali: i galli rossi e i galli blu. Ogni giocatore porta legato alla caviglia sinistra un filo di lana (lo sperone) del colore del suo gruppo. L'area del combattimento deve essere delimitata in modo ben visibile e i galli dei due gruppi sono sparpagliati al suo interno. Per tutta la durata del combattimento o galli stanno piegati sulle ginocchia e tengono la mano destra dietro la schiena. Al segnale, ogni gallo cerca saltellando di avvicinarsi all'avversario per strappargli, con la mano sinistra, lo sperone.





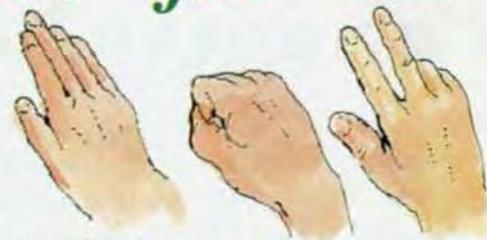
INDOVINA GIOCHI

il film muto

Un berretto contiene dei bigliettini, dove sono scritte delle situazioni comiche come: “la mamma cerca gli occhiali che ha sul naso”; “Giovanna vestita di un bell’abito bianco si è seduta su una panchina verniciata di fresco e se ne va senza capire perché la gente sia così allegra”; “Carletto va all’emporio a comprare del pelo da grattare”. I gruppi, uno dopo l’altro, pescano un bigliettino e mimano la scena; gli altri devono indovinare il soggetto del film.



ciu - fiu - mi



Il meccanismo di questo gioco è analogo a quello della morra classica con la differenza che non si basa sui numeri, bensì sul significato dei gesti.

Pronunciando contemporaneamente la formula “Ciu-Fiu-Mi”, alla terza sillaba il giocatore mostra la mano in una di queste tre posizioni:

la mano tesa e le dita strette che significano la carta;
la mano stretta a pugno che significa la pietra;
la mano chiusa eccetto l’indice e il medio aperti a “V” che rappresentano le forbici.

Per stabilire a quale dei due giocatori vada attribuito di volta in volta il punto, ci si attiene alle seguenti convenzioni: se hanno fatto tutti e due lo stesso gesto non viene assegnato alcun punto;

la carta vince sulla pietra perché può avvolgerla;

le forbici vincono sulla carta perché la possono tagliare;

la pietra vince sulle forbici perché queste non sono in grado di tagliarla.

VARIANTE: se giocano 8 o più giocatori, ripartiti in due gruppi, al segnale i due gruppi si girano le spalle e si accordano sul gesto da eseguire, quindi il capogioco conta fino a tre e tutti i giocatori si voltano alzando le mani in alto facendo il gesto convenuto. Se i due gruppi fanno lo stesso gesto il risultato è nullo; ogni volta che un gruppo compie un gesto che è più forte di quello dell’altro gruppo, quest’ultimo deve cedergli uno dei giocatori.



chi è l'assassino?

Prendete da un mazzo di carte qualsiasi tante carte quanti sono i giocatori, facendo però attenzione che vi siano un asso di quadri e un fante di picche.

Una volta mescolate, ogni giocatore riceve una carta, la guarda e - in segreto - se la mette in tasca. Il giocatore che ha ricevuto il fante di picche sarà l'Assassino. Se non avete un mazzo di carte a portata di mano, potete servirvi di bigliettini che distribuirete piegati e in cui sta scritto rispettivamente "Assassino" e "Commissario". Qualcuno spegne la luce e i giocatori inizieranno a muoversi nel buio.

Improvvisamente l'Assassino - di cui nessuno conosce l'identità - afferra per le spalle uno dei presenti. Pochi secondi dopo l'urlo della vittima, si riaccende la luce.

Il giocatore che aveva preso l'asso di quadri si qualifica come Commissario, ordinando ai presenti di non muoversi dalla propria postazione. Ora è compito suo scoprire chi ha commesso il delitto, indagando fra i giocatori. Ognuno (tranne ovviamente l'assassino che deve fare attenzione a non tradirsi) è tenuto a dire la verità quando il commissario lo interroga sui suoi spostamenti all'interno della stanza.

Terminata l'indagine, il Commissario deve incriminare la persona in cui crede di aver identificato l'Assassino. Se sbaglia - e il giocatore ingiustamente accusato lo dimostra mostrando la propria carta - gli viene concesso un supplemento d'inchiesta. Al secondo errore gli altri giocatori possono chiedere il "pensionamento" del Commissario e obbligarlo ad abbandonare l'incarico.



lo schiaffo del soldato

Un giocatore sorteggiato fra i partecipanti si appoggia a un albero o a qualsiasi altro sostegno, coprendosi gli occhi con una mano e posando l'altra sul dorso a palmo in fuori. A turno un giocatore qualsiasi dà un solenne ceffone sulla mano del sorteggiato. Questi si volta e deve indovinare che è stato. Se lo scopre, lo schiaffeggiatore dovrà prendere il suo posto. In caso contrario deve rimettersi in posizione e attendere, ahimè, il prossimo ceffone.





*“giro, giro tondo
cavallo impero tondo
centocinquanta,
la gallina canta,
canta sola sola,
non vuole andare a scuola,
gallina bianca e nera,
ci dà la buona sera,
buona sera, buona notte,
il lupo dietro la porta,
la porta caca giù
e il lupo non c'è più,
è salito sulla montagna,
ha trovato una castagna,
la castagna è tutta mia,
buona notte alla compagnia!”*

