



COMUNE DI ONANO



Quest'anno le ristrettezze di bilancio hanno indotto l'Amministrazione Comunale a fare il calendario del 2017 in una forma più semplice e quindi più economica. Vi sono esclusivamente delle foto che ritraggono alcune parti del paese con alcuni avvenimenti. Per la stesura di questo calendario 2017 dobbiamo ringraziare Alfredo Bellumori per le foto che ci ha prestato e Luigi Giuliani per la trascrizione dei giochi antichi che i bambini eseguivano ad Onano. Mi auguro che le foto ed i giochi qui riportati ci facciano riflettere su Onano come era e come è attualmente.

Colgo l'occasione di questo calendario per augurare a nome mio personale e di tutta l'Amministrazione Comunale un Buon Natale 2016 ed un Felicissimo 2017.

Auguri a Tutti!!!

Il Sindaco
Giovanni Giuliani



COMUNE DI ONANO



1 dom.

2 lun.

3 mar.

4 mer.

5 gio.



6 ven. *Epifania*

7 sab.

8 dom.

9 lun.

10 mar.

11 mer.

12 gio.



13 ven.

14 sab.

15 dom.



16 lun.

17 mar.

18 mer.

19 gio.



20 ven.

21 sab.

22 dom.

23 lun.

24 mar.

25 mer.

26 gio.

27 ven.

28 sab.



29 dom.

30 lun.

31 mar.

UNO "MONTA" LA LUNA

Sarebbe il salto della cavallina. Normalmente la giocavano i ragazzi. Si faceva la conta a chi doveva stare sotto. Il prescelto doveva mettersi chino e gli altri gli saltavano sopra e gli lasciavano vari ricordini che andavano dalla tirata dei capelli a qualche scappellotto. Veniva detta la seguente filastrocca: uno monta la luna, due 'l bue, tre la fiia de'rre, quattro la fiia de'rre fa le prove ecc.. Giunti all'ultimo, dopo avergli anche lui lasciato i vari ricordini, concludeva: "Ti lascio 'n cagge 'n culo e me la squaio. Saltava e scappava. Il sotto rincorreva quelli fuggiti e chi veniva preso andava sotto.



COMUNE DI ONANO



1 mer.

2 gio.

3 ven.

4 sab. 

5 dom.

6 lun.

7 mar.

8 mer.

9 gio.

10 ven.

11 sab. 

12 dom.

13 lun.

14 mar.

15 mer.

F
E
B
B
R
A
I
O

16 gio.

17 ven.

18 sab. 

19 dom.

20 lun.

21 mar.

22 mer.

23 gio.

24 ven.

25 sab.

26 dom. 

27 lun.

28 mar.

MUSA

Per giocare a musa occorre due squadre con un minimo di cinque componenti ciascuna e di un cuscinetto. Si faceva la conta a chi sarebbe stato sotto e si incominciava. Il cuscinetto, che non è un cuscino bensì un ragazzo, si posizionava con la schiena al muro e il primo di coloro che dovevano stare sotto metteva la testa sulla pancia del cuscinetto e gli altri chinati dietro al primo formavano una catena. Gli altri, uno dopo l'altro, saltavano loro sopra. L'ultimo gridava Musaaaa! E saltava. Quelli sotto non dovevano "sbracare" e quelli sopra non dovevano cadere altrimenti le parti si sarebbero invertite.



COMUNE DI ONANO



1 mer.

2 gio.

3 ven.

4 sab.

5 dom. 

6 lun.

7 mar.

8 mer.

9 gio.

10 ven.

11 sab.

12 dom. 

13 lun.

14 mar.

15 mer.

M
A
R
Z
O

16 gio.

17 ven.

18 sab.

19 dom.

20 lun. 

21 mar.

22 mer.

23 gio.

24 ven.

25 sab.

26 dom.

27 lun.

28 mar. 

29 mer.

30 gio.

31 ven.

LA LIPPA

La lippa era un gioco per ragazzi anche se qualche maschiaccia non disdegnava di parteciparvi. L'attrezzatura per giocare consisteva in un bastone di circa 50/60 cm detta Lippa e un altro pezzo di legno dello stesso diametro della lippa di circa 25 cm detto Lippetto. Questo era appuntito da una parte mentre dall'altra era a taglio, tipo ancia de ciuffolo. Si poteva giocare ovunque ci fosse uno spiazzo un pò ampio, però le zone più frequentate erano la piazza della Chiesa sbracata, dove c'è la statua della Madonna o il Pianello. La partita si giocava a squadre. Occorrevano due sassi su cui poggiare la Lippa; chi comandava il gioco metteva il lippetto per terra, lo colpiva ad una delle due estremità, il lippetto si alzava in aria e prima che ricadesse a terra lo ricolpiva con tutta la forza per mandarlo il più lontano possibile. Si contava quindi con La lippa la distanza fino ai due sassi, si posizionava la lippa sui sassi e l'altro concorrente, tirando il Lippetto, cercava di buttare a terra la Lippa. Se non riusciva il battitore colpiva ancora il Lippetto, si ricontava e se non si riusciva entro un certo numero stabilito prima, si veniva eliminati.



COMUNE DI ONANO



1 sab.

2 dom.

3 lun.



4 mar.

5 mer.

6 gio.

7 ven.

8 sab.

9 dom.

10 lun.

11 mar.



12 mer.

13 gio.

14 ven.

15 sab.



16 dom. *Pasqua*

17 lun. *Lunedì dell'Angelo*

18 mar.

19 mer.



20 gio.

21 ven.

22 sab.

23 dom.

24 lun.

25 mar. *Liberazione*

26 mer.



27 gio.

28 ven.

29 sab.

30 dom.

II CURSAVELLO

Era molto in voga tra i ragazzi. Il "Cursavello" è un pezzo di legno a forma di pera e aveva nella parte più larga un'appendice rialzata al centro. Alcuni avevano la punta rinforzata di ferro inserito a vite. Vi erano tre tipi: il "Cursavello" propriamente detto, la "Perazza" che era più larga e più schiacciata e il "Pittolo" che era più piccolo. Per giocare veniva fatto un cerchio per terra, si faceva la conta a chi avrebbe messo il pittolo al centro del cerchio e poi con il cursavello bisognava colpirlo. Chi riusciva se lo prendeva. Nel lancio il cursavello non doveva oltrepassare il cerchio; dopo alcune volte si poteva anche perderlo. Per lanciarlo occorreva dello spago grosso con un cappio in cima. Veniva passato il cappio intorno all'appendice della parte più grande, si scendeva dritti verso la punta e quindi arrotolando il filo si risaliva fino alla parte larga. Una volta giunti alla curvatura la parte restante del filo era arrotolata intorno al palmo della mano. Si afferrava quindi il cursavello tra l'indice e il pollice e si lanciava. Vi erano due tipi di lancio: il diritto e il sottomano. I "Cursavelli" fatti al tornio erano più belli e migliori. Li faceva "Napulione" che aveva la bottega lungo la salita della Porta Nova sotto la Funicolare.



COMUNE DI ONANO



1 lun. *Festa del Lavoro*

2 mar.

3 mer.



4 gio.

5 ven.

6 sab.

7 dom.

8 lun.

9 mar.

10 mer.



11 gio.

12 ven.

13 sab.

14 dom.

15 lun.



16 mar.

17 mer.

18 gio.

19 ven.



20 sab.

21 dom.

22 lun.

23 mar.

24 mer.

25 gio.



26 ven.

27 sab.

28 dom.

29 lun.

30 mar.

31 mer.

RUBA BANDIERA

Per la ruba bandiera bisognava avere a disposizione uno spazio lungo, spazioso e per questo veniva giocata nelle vie di Onano. Potevano partecipare sia maschi che femmine. Occorreva formare due squadre di 6\7 concorrenti. Veniva tracciata una linea per terra e ad un lato si posizionava l'arbitro con un fazzoletto in mano. Le squadre erano posizionate alla stessa distanza dalla linea tracciata. Un concorrente per squadra si avvicinava alla striscia, cercava di prendere il fazzoletto e correndo cercava di portarlo in zona franca senza essere stato raggiunto dall'avversario. Se veniva preso era eliminato se invece riusciva ad arrivare in zona franca senza essere toccato era l'altro ad essere scassato. Naturalmente non si poteva oltrepassare la riga fatta senza che la bandiera fosse stata presa e se uno metteva piede sulla linea "bruciava" e quindi veniva eliminato.



COMUNE DI ONANO



1 gio. ☾
2 ven. *Festa della Repubblica*
3 sab.
4 dom.
5 lun.
6 mar.
7 mer.
8 gio.
9 ven. ☺
10 sab.
11 dom.
12 lun.
13 mar.
14 mer.
15 gio.

G
I
U
G
N
O

16 ven.
17 sab. ☾
18 dom.
19 lun.
20 mar.
21 mer.
22 gio.
23 ven.
24 sab. ●
25 dom.
26 lun.
27 mar.
28 mer.
29 gio.
30 ven.

LA PALLA AL MURO

Era un trastullo per le femmine. Consisteva nel lanciare una palla di gomma non tanto grande contro una parete e riprenderla aumentando via via le difficoltà della presa. La complicazione andava dal battere una o due volte le mani alla piroetta ripetendo questa filastrocca: l'acqua sorgente, la beve il serpente, la beve lo zio, la bevo anch'io.



COMUNE DI ONANO



1 sab.



2 dom.

3 lun.

4 mar.

5 mer.

6 gio.

7 ven.

8 sab.

9 dom.



10 lun.

11 mar.

12 mer.

13 gio.

14 ven.

15 sab.

L
U
G
L
I
O

16 dom.



17 lun.

18 mar.

19 mer.

20 gio.

21 ven.

22 sab.

23 dom.



24 lun.

25 mar.

26 mer.

27 gio.

28 ven.

29 sab.

30 dom.



31 lun.

LA RUZZALA

La ruzzala è stata praticata sino alla fine degli anni cinquanta ed è stata anche considerata gioco d'azzardo. I luoghi dello scontro erano generalmente o la strada dritta verso la Cantoniera oppure da "ZZannetro" "C fino a "Cagginaccio". Consisteva in una ruzzola di legno del diametro di circa 30 cm e spessa 6\7 cm. I più abili giocavano anche con le forme di cacio pecorino. Veniva fissata la distanza di gara e chi arrivava alla meta con meno lanci vinceva il premio che spesso consisteva in una forma di formaggio. Per lanciare la ruzzala si fissava del nastro di corda, ma anche di pelle, intorno al polso e lo stesso si girava intorno alla ruzzala e sottomano si lanciava. Il lancio doveva essere equilibrato cercando di farlo deviare il meno possibile dalla direzione scelta.



COMUNE DI ONANO



1 mar.

2 mer.

3 gio.

4 ven.

5 sab.

6 dom.

7 lun.

8 mar.

9 mer.

10 gio.

11 ven.

12 sab.

13 dom.

14 lun.

15 mar. *Assunzione M.V.*



A
G
O
S
T
O

16 mer.

17 gio.

18 ven.

19 sab.

20 dom.

21 lun.



22 mar.

23 mer.

24 gio.

25 ven.

26 sa.

27 dom.

28 lun.

29 mar.



30 mer.

31 gio.

GIOCO COLE TAPPINE

Con le tappine si incominciò a giocare quando cominciarono ad arrivare le prime bottigliette di gazzosa e di campari soda con il tappino rosso. Si segnavano delle piste per terra e come i corridori di biciclette si effettuava anche il "Giro d'Italia". Le piste maggiormente frequentate erano la Piazza Liscia e nel capisotto. Le parti lisce erano la pianura mentre quelle "brutozzolose" erano le montagne dolomitiche. Ognuno aveva un tiro a disposizione; vinceva chi arrivava primo alla meta. Si giocava con le tappine con dentro incastonata la figurina di un ciclista. A volte però, per fargli tenere meglio la strada, veniva appesantito con dell'altro sughero preso da un altro tappino oppure sopra la foto del corridore si metteva del vetro per abbellirlo e renderlo più guidabile.



COMUNE DI ONANO



1 ven.

2 sab.

3 dom.

4 lun.

5 mar.

6 mer. ☺

7 gio.

8 ven.

9 sab.

10 dom.

11 lun.

12 mar.

13 mer. ☾

14 gio.

15 ven.

S
E
T
T
E
M
B
R
E

16 sab.

17 dom.

18 lun.

19 mar.

20 mer. ●

21 gio.

22 ven.

23 sab.

24 dom.

25 lun.

26 mar.

27 mer.

28 gio. ☾

29 ven.

30 sab.

LE PALLINE

Negli anni cinquanta vennero fuori le palline di vetro, bellissime e variopinte. Si poteva giocare a pista o a buca. La pista aveva le curve contornate da mattonelle in modo che le palline non uscissero dalla traiettoria. Vinceva chi tagliava per primo il traguardo. La buca consisteva nello scavarne una nel terreno, tracciare una linea ad una certa distanza e da questa bisognava mandare la pallina in buca. Chi la centrava poteva cercare di colpire le altre palline partendo da un palmo dalla buca. Nel caso fosse riuscito a centrarne una, se la prendeva.



COMUNE DI ONANO



1 dom.

2 lun.

3 mar.

4 mer.

5 gio.



6 ven.

7 sab.

8 dom.

9 lun.

10 mar.

11 mer.

12 gio.



13 ven.

14 sab.

15 dom.

**O
T
T
O
B
R
E**

16 lun.

17 mar.

18 mer.

19 gio.



20 ven.

21 sab.

22 dom.

23 lun.

24 mar.

25 mer.

26 gio.

27 ven.



28 sab.

29 dom.

30 lun.

31 mar.

BOCA

La boca è un gioco autunnale e si faceva quando si "scotevano" le noci.

A quei tempi la raccolta delle noci sulle strade provinciali veniva data in appalto dalla Provincia a chi ne facesse domanda e ad Onano questo appalto lo prendeva molto spesso una famiglia ed i ragazzi andavano alla ricerca di qualche noce, invero molto poche, lasciate dai battitori "scotatori". Il luogo dove avveniva la competizione era quasi sempre la "Strada Romana" che quei tempi non era asfaltata e più precisamente tra "L'Agnesse della Ceca" e il ponte de "ZZannetro". Una volta raccattate le noci si faceva la così detta "Ribustina" che consisteva in una buca fatta sotto le "prote" per mettervi e conservarvi le noci che non si portavano a casa. Il gioco era molto semplice. Si prendevano tre o quattro noci, una "accostata" all'altra e vi si poneva sopra un'altra noce. Si contavano i passi per segnare la distanza dalla quale tirare, veniva fatta la conta per sapere chi avrebbe battuto per primo, poi si lanciava. Naturalmente il mucchietto di noci non era tanto vicino. Colui che riusciva a colpire il mucchietto prendeva le noci. Alcuni ragazzi erano bravissimi. Sforza Nicola aveva come soprannome "Bochetta" proprio perché era bravissimo a giocare a Boca.



COMUNE DI ONANO



1 mer. *Tutti i Santi*

2 gio.

3 ven.

4 sab.



5 dom.

6 lun.

7 mar.

8 mer.

9 gio.

10 ven.



11 sab.

12 dom.

13 lun.

14 mar.

15 mer.

N
O
V
E
M
B
R
E

16 gio.

17 ven.

18 sab.



19 dom.

20 lun.

21 mar.

22 mer.

23 gio.

24 ven.

25 sab.

26 dom.



27 lun.

28 mar.

29 mer.

30 gio.

BUSSETTO

Il bussetto è venuto fuori quando sono uscite le figurine con sopra le foto di calciatori e di ciclisti. Il gioco era molto semplice. Si faceva la conta a chi tirava per primo, si "caricavano" un certo numero di figurine, tante per uno, si piegavano un pò e poi, con la mano concava, si batteva con violenza il palmo vicinissimo al mucchietto. L'aria che produceva il colpo poteva rovesciare anche tutto il mucchio. E lì stava la bravura. Le figurine che si ribaltavano venivano prese dal battitore.



COMUNE DI ONANO



1 ven.

2 sab.

3 dom.



4 lun.

5 mar.

6 mer.

7 gio.

8 ven. *Immacolata Concezione*

9 sab.

10 dom.



11 lun.

12 mar.

13 mer.

14 gio.

15 ven.

D
I
C
E
M
B
R
E

16 sab.

17 dom.

18 lun.



19 mar.

20 mer.

21 gio.

22 ven.

23 sab.

24 dom.

25 lun. *Natività del Signore*

26 mar. *Santo Stefano*



27 mer.

28 gio.

29 ven.

30 sab.

31 dom. *San Silvestro Papa*

BATT'AMMURO

Era un gioco in cui erano abilissime le femmine. Per giocarlo occorre una parete liscia su cui poter sbattere una monetina. Il primo giocatore vi sbatteva la sua e la lasciava stare. Il secondo battendo la sua cercava di farla cadere il più vicino possibile all'altra. Se la distanza era inferiore al palmo della mano del concorrente, la moneta veniva presa altrimenti restava in terra e si facevano altri tiri.