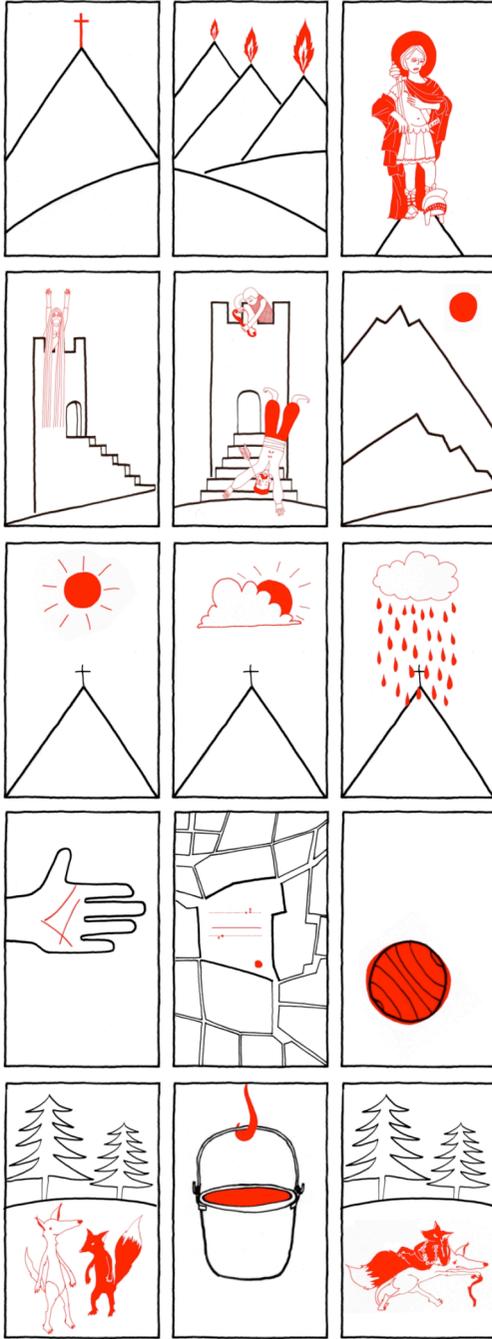
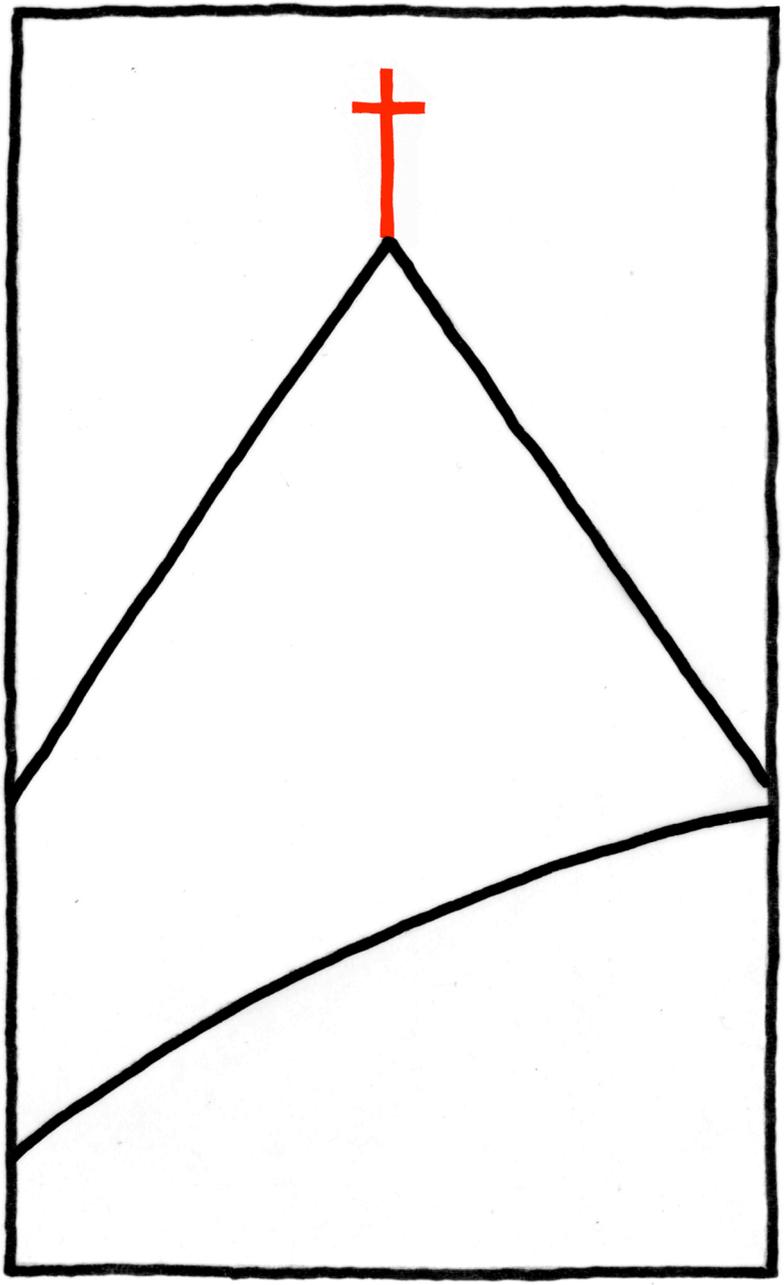


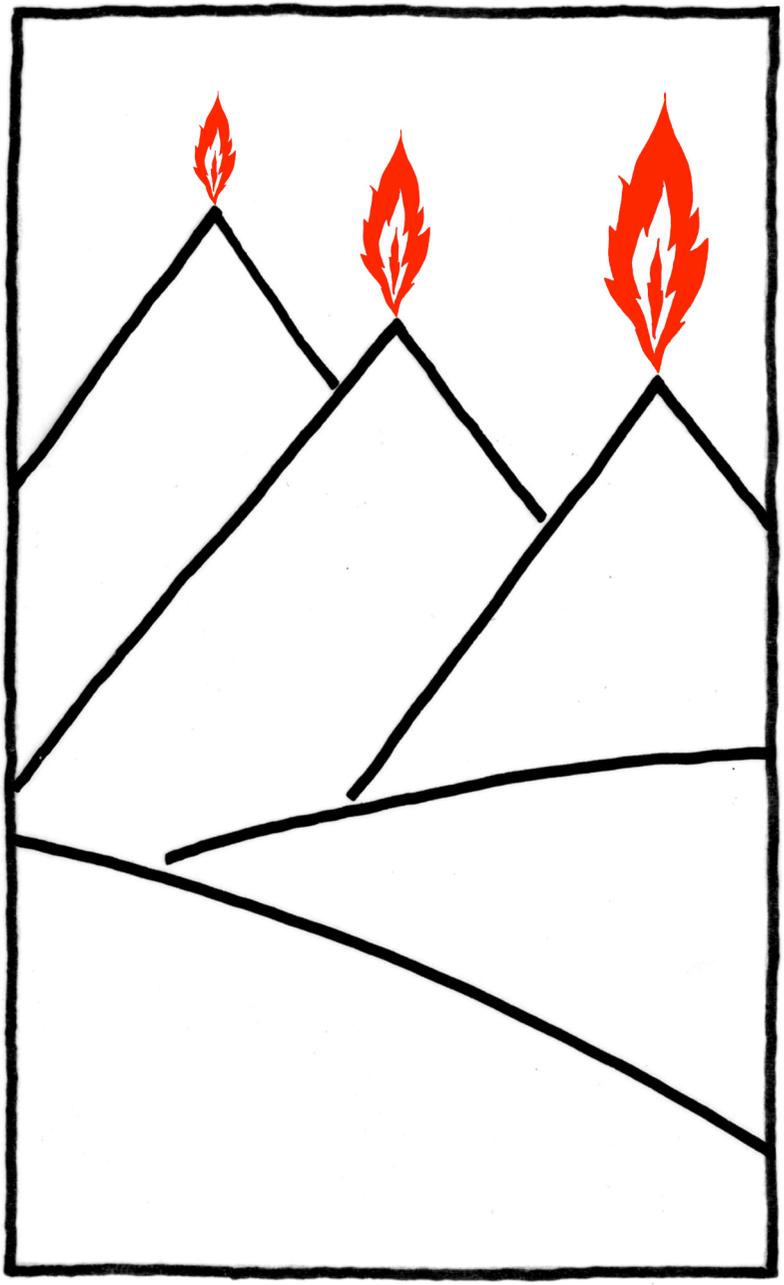
Panchine racconta-storie

di Francesca Cogni e Donatello De Mattia / TooA, 2011 per ECOMUSEO delle Grigne e Vestire i paesaggi



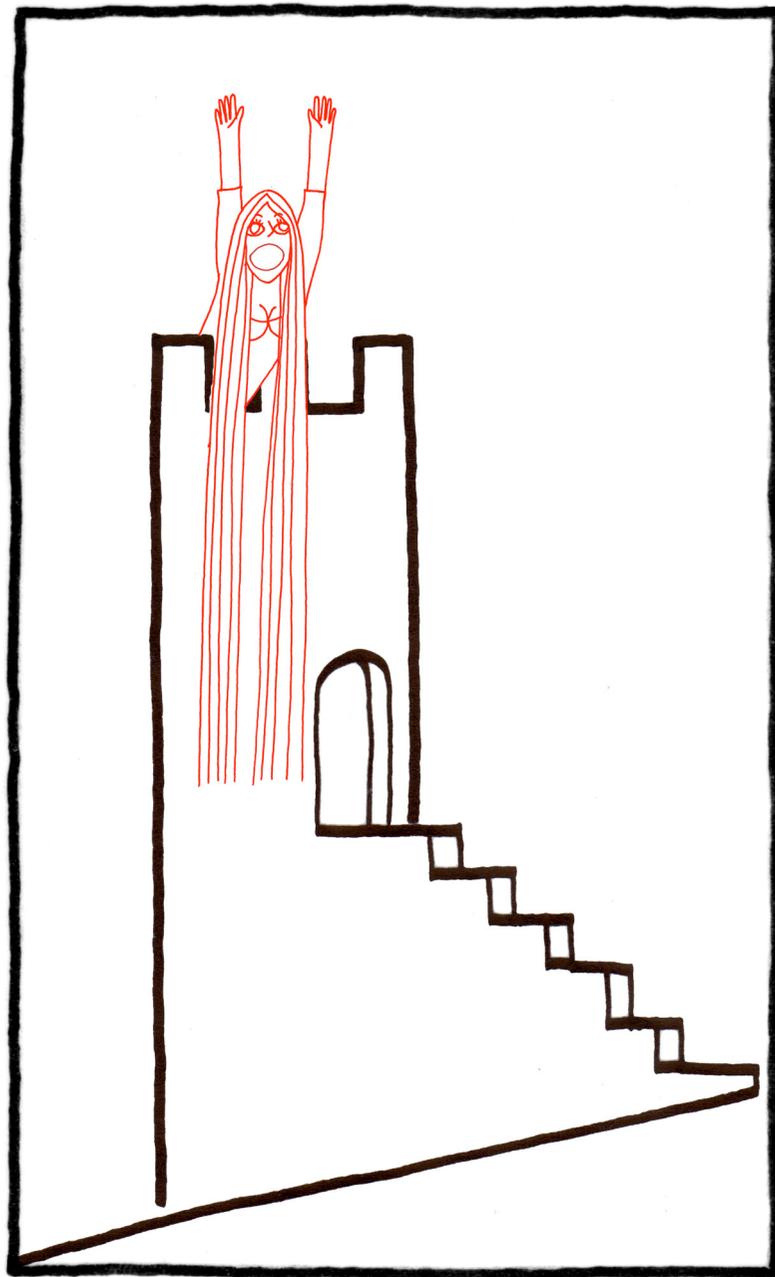
i Santi della Montagna

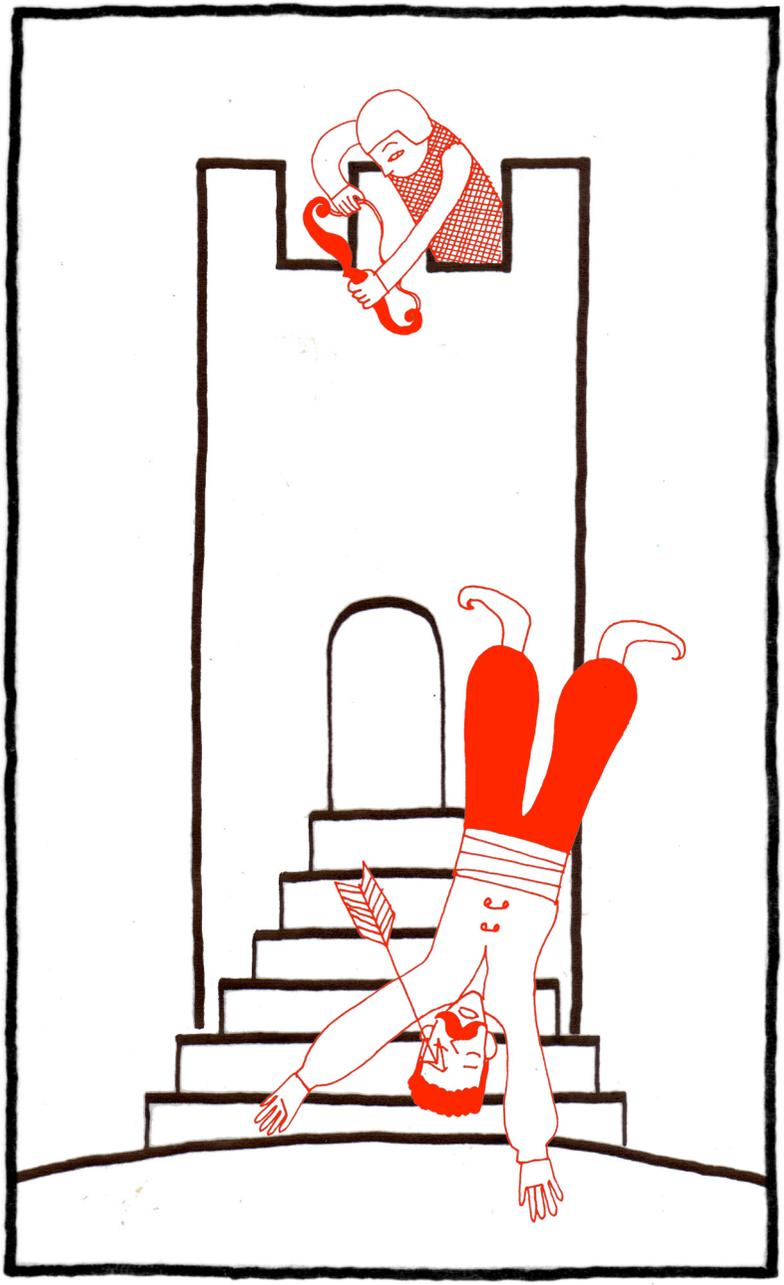


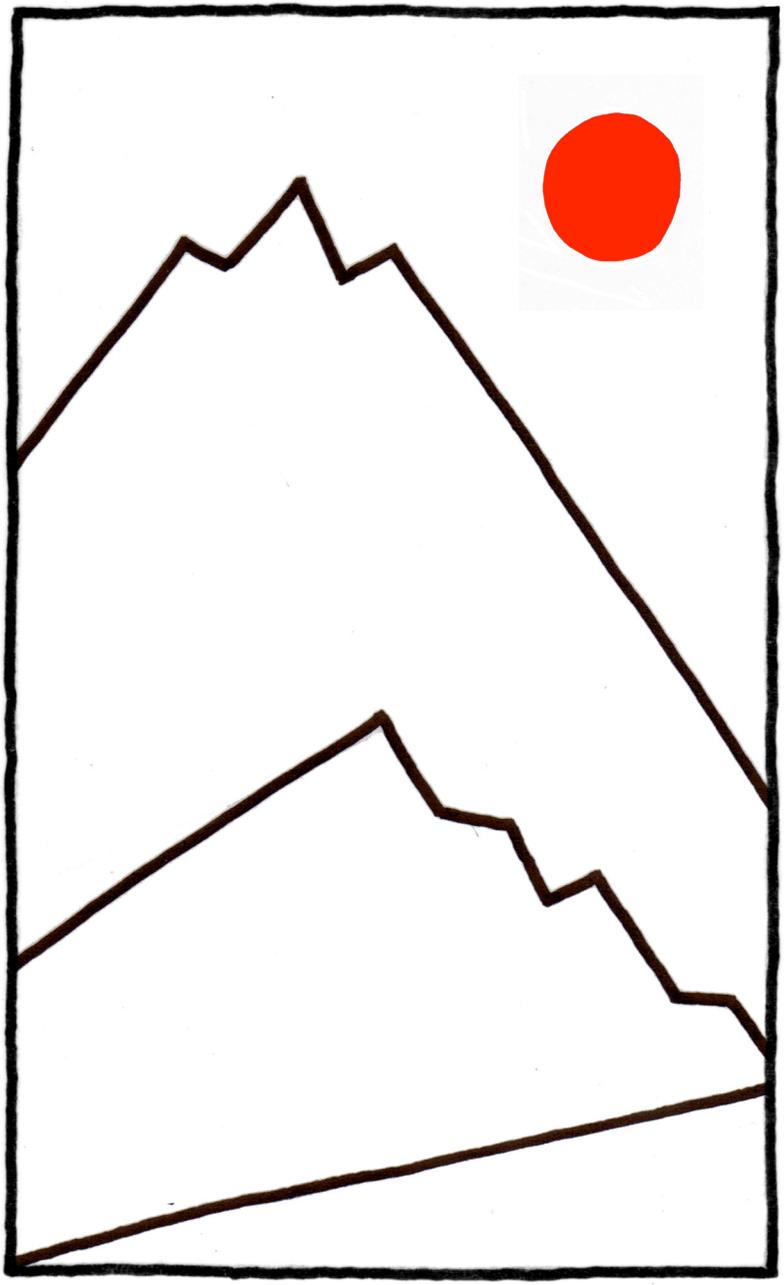




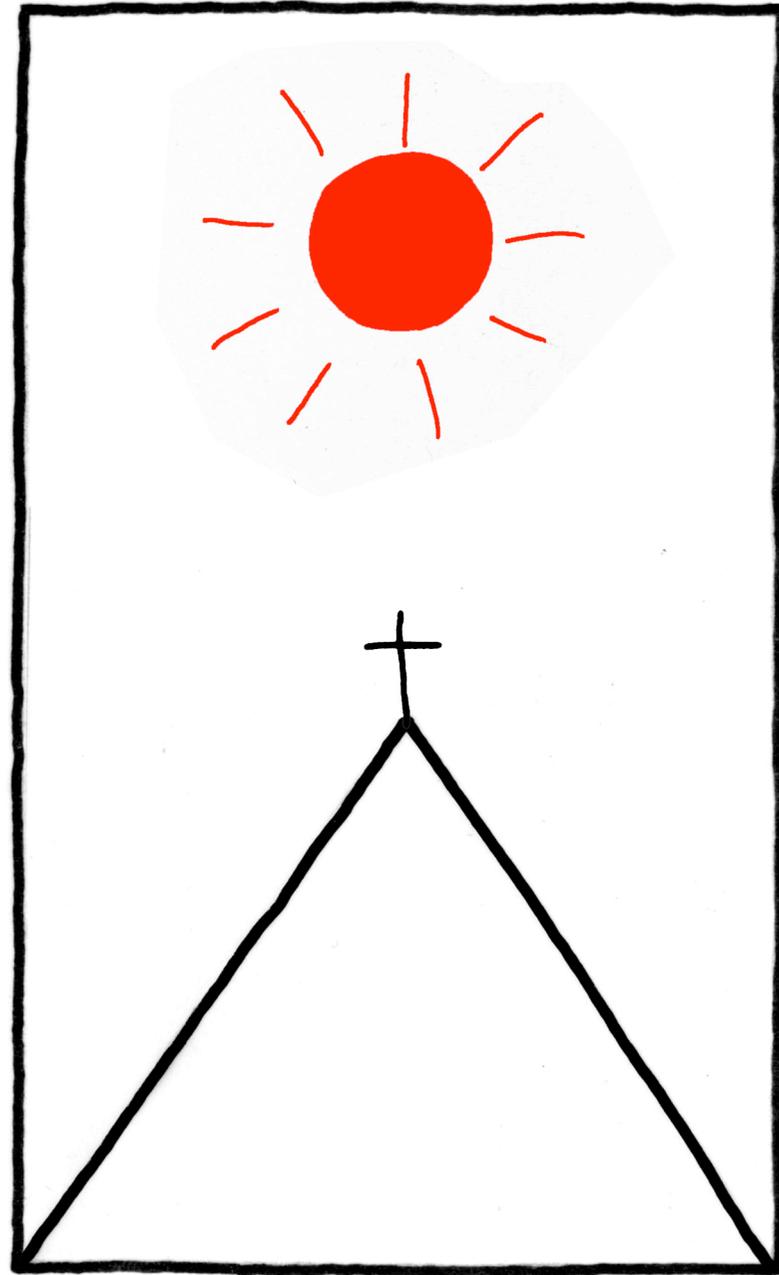
la Leggenda della Grigna

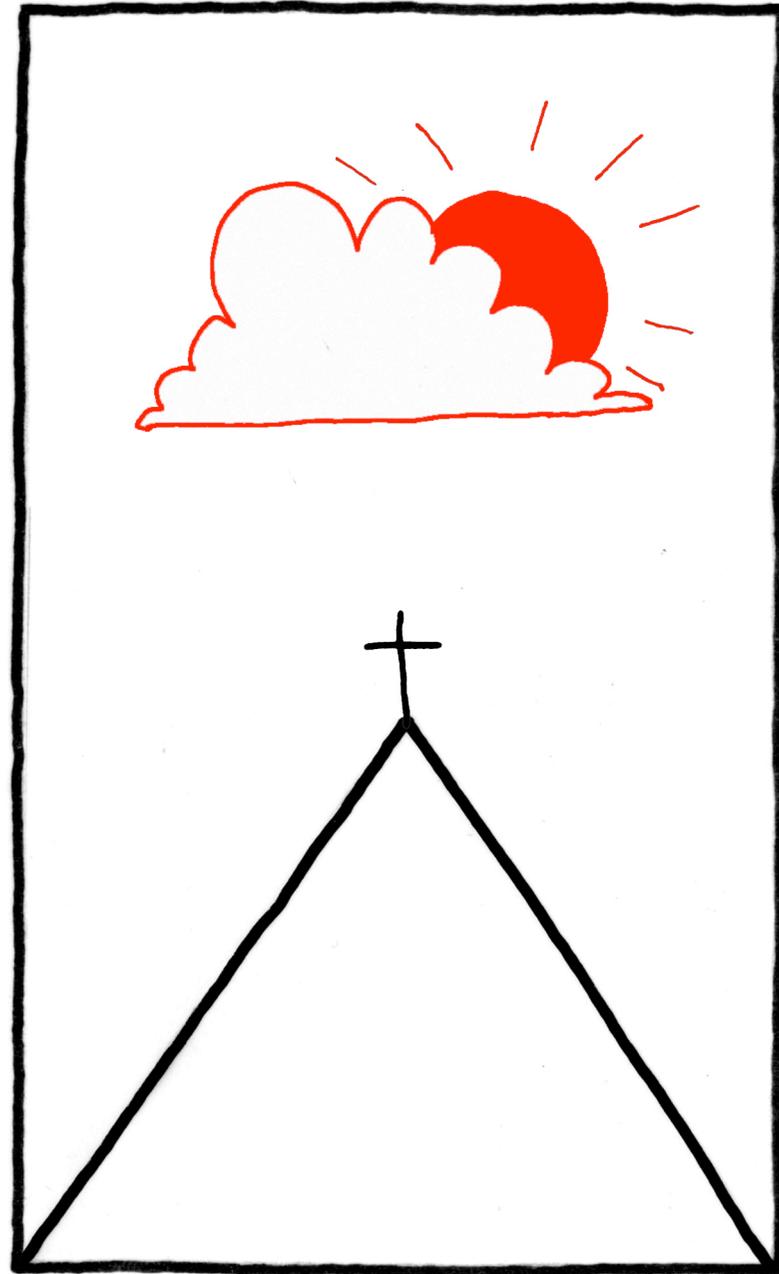


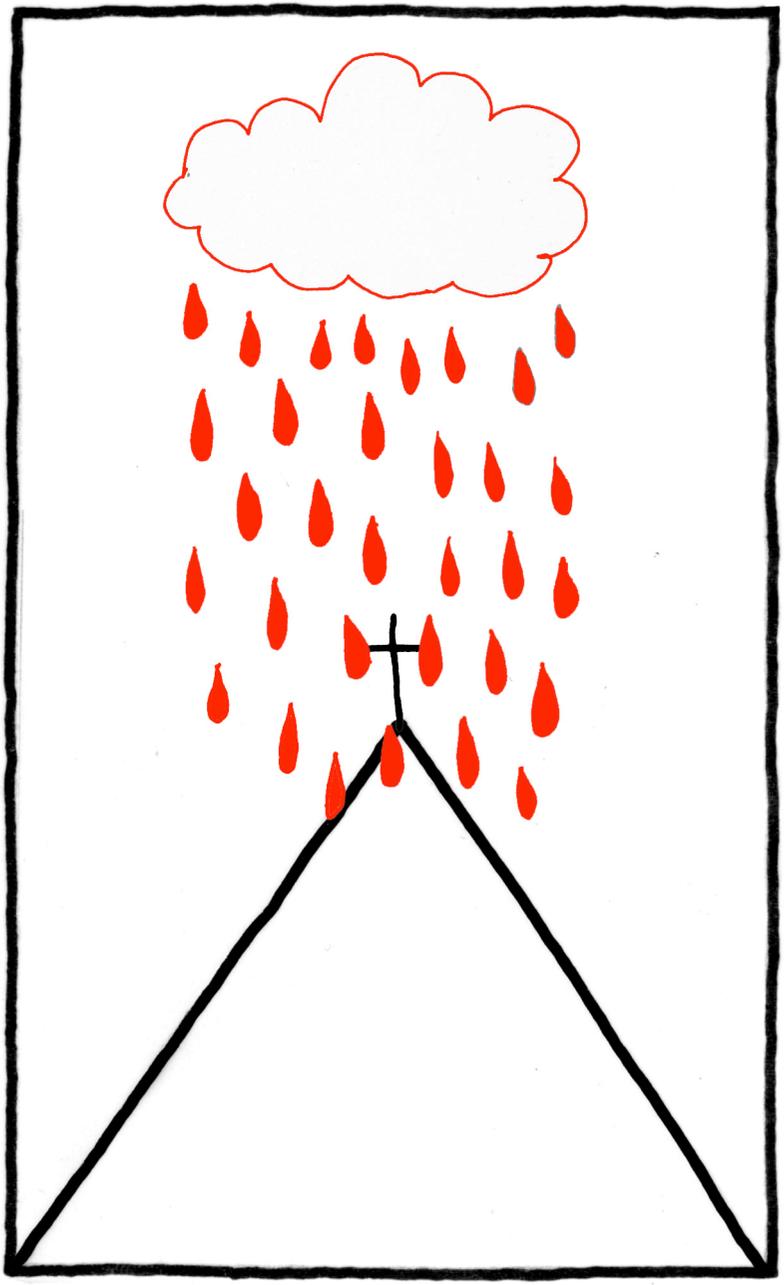




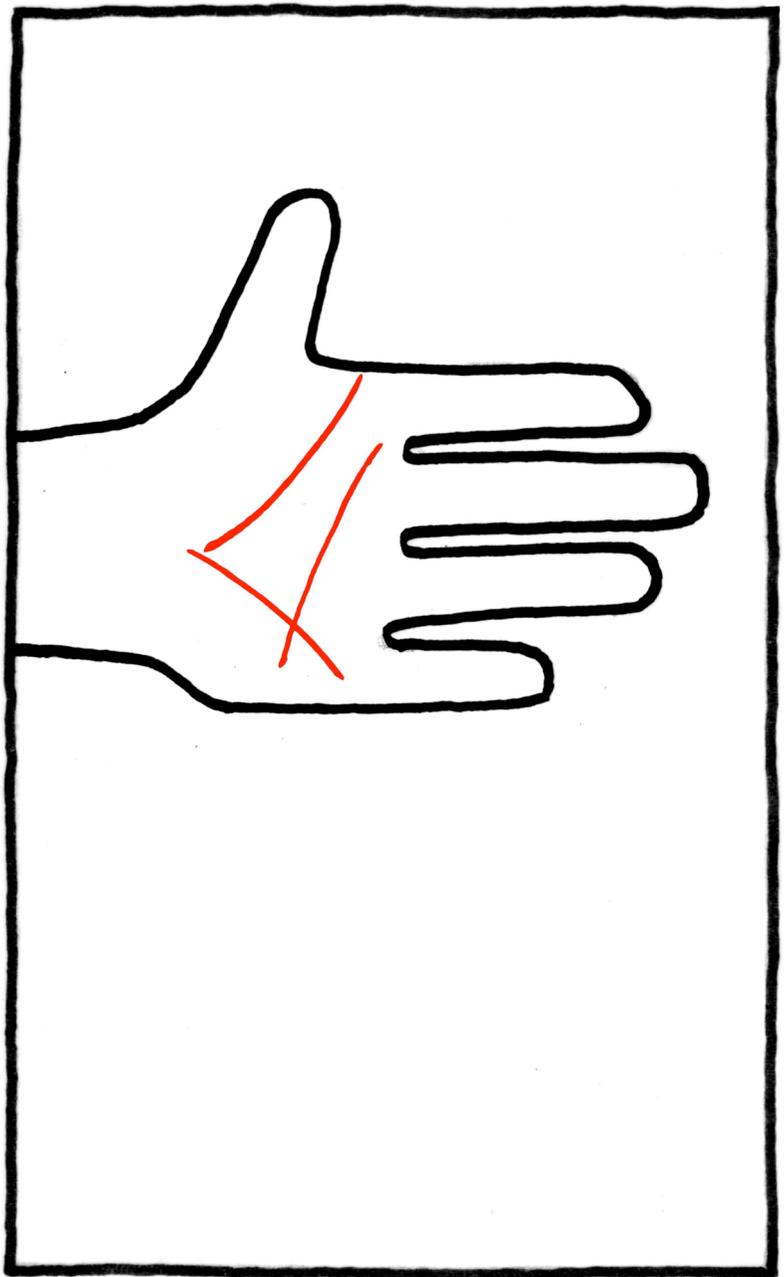
le Previsioni del Tempo

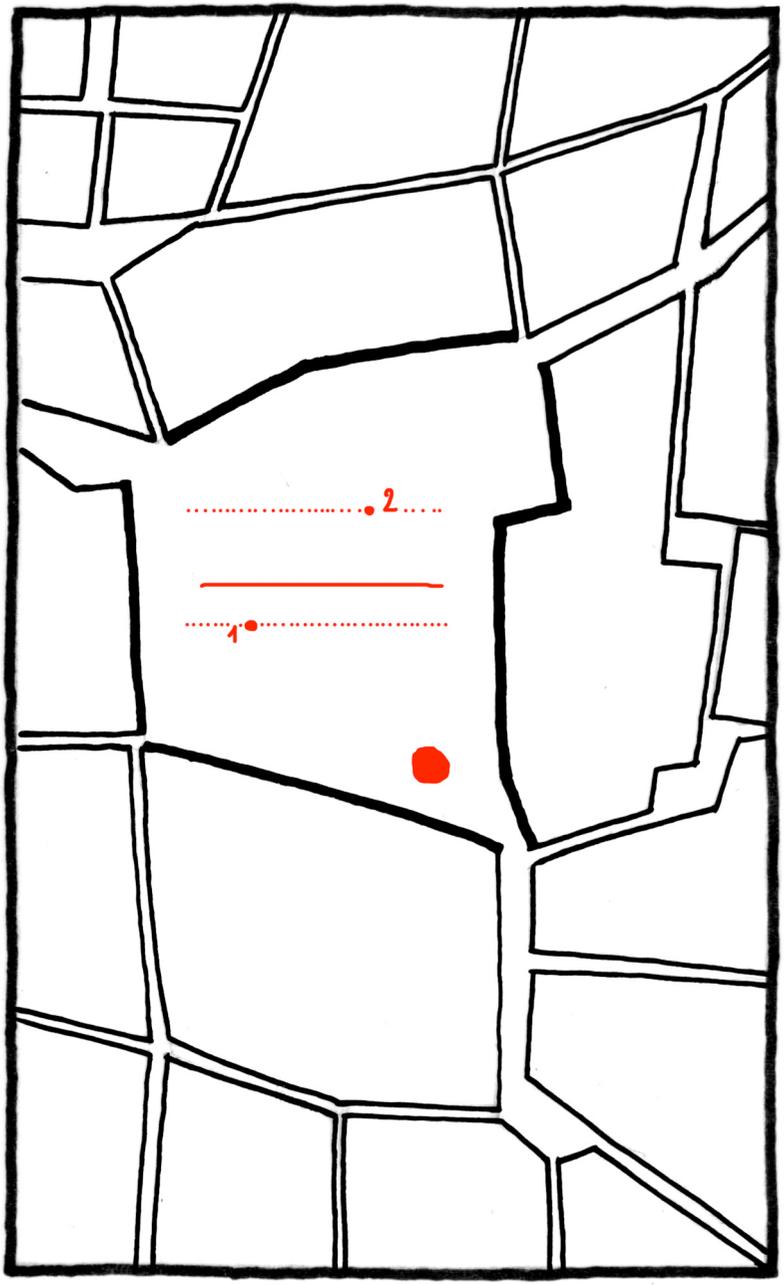


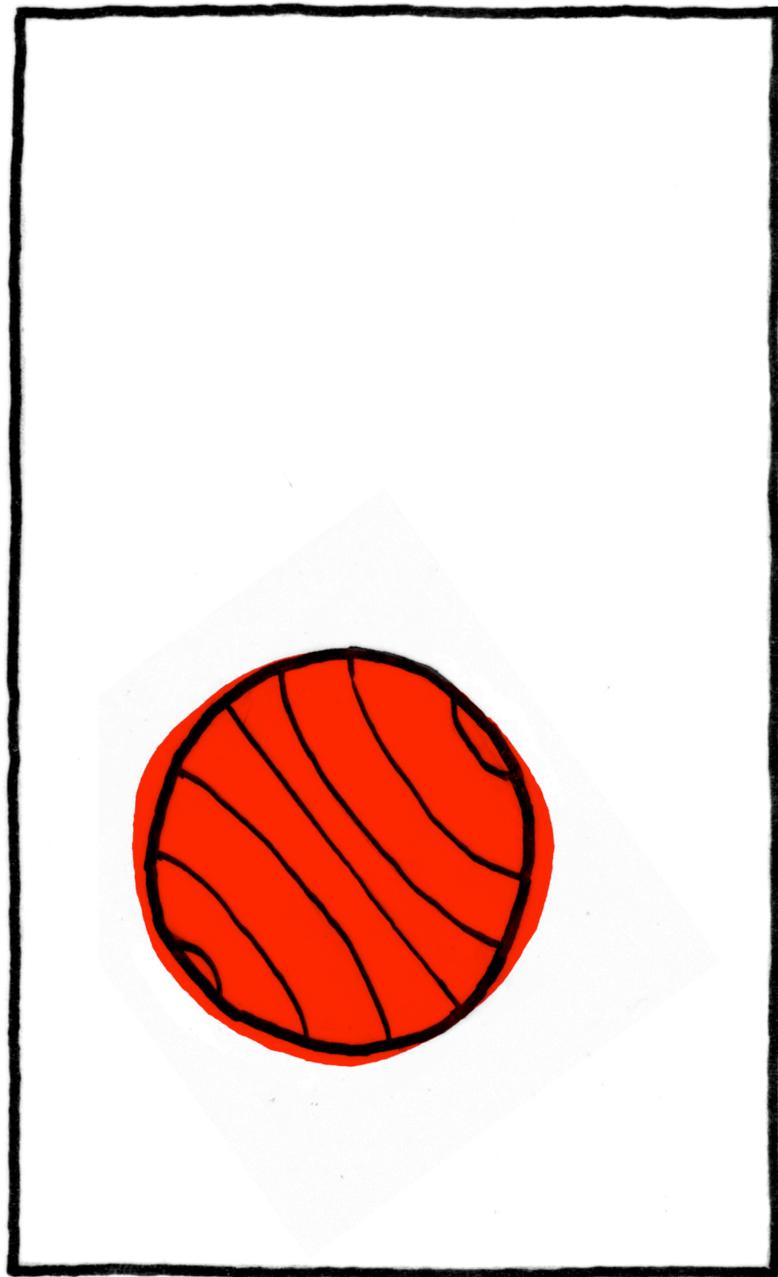




il Gioco della Baletta

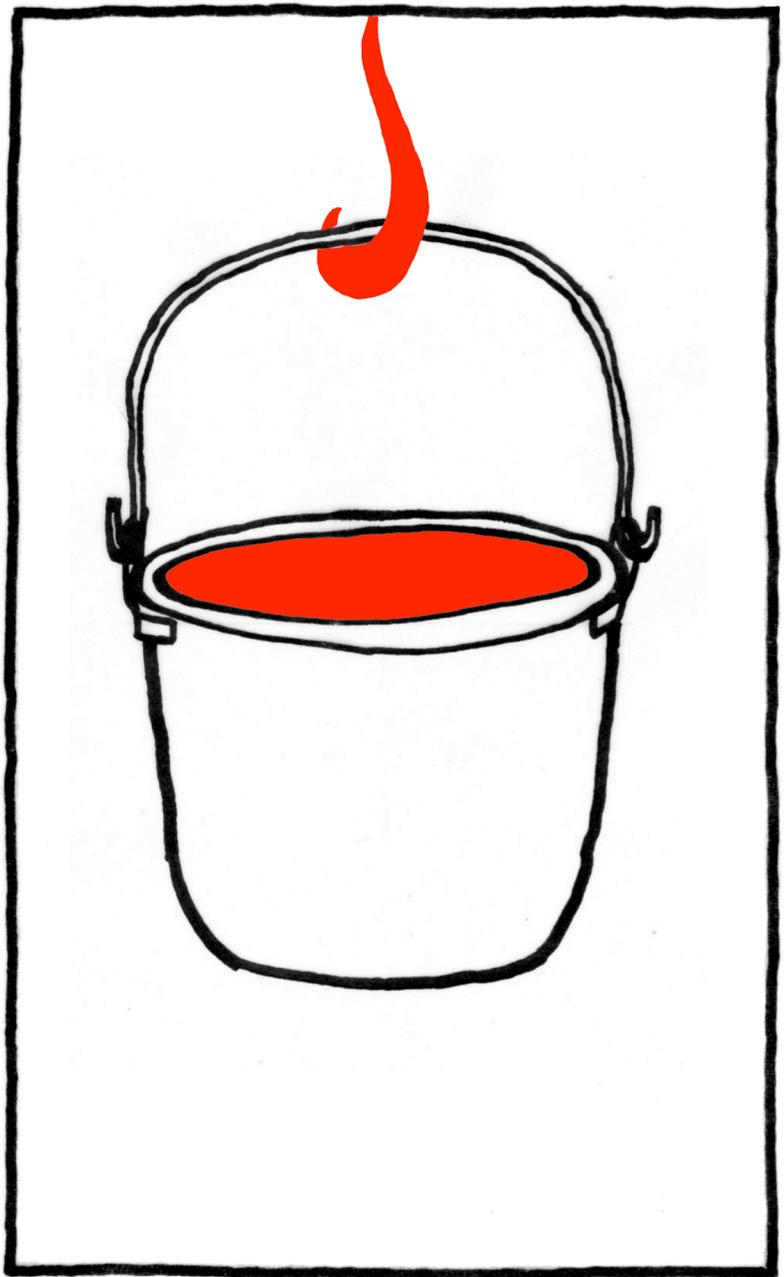




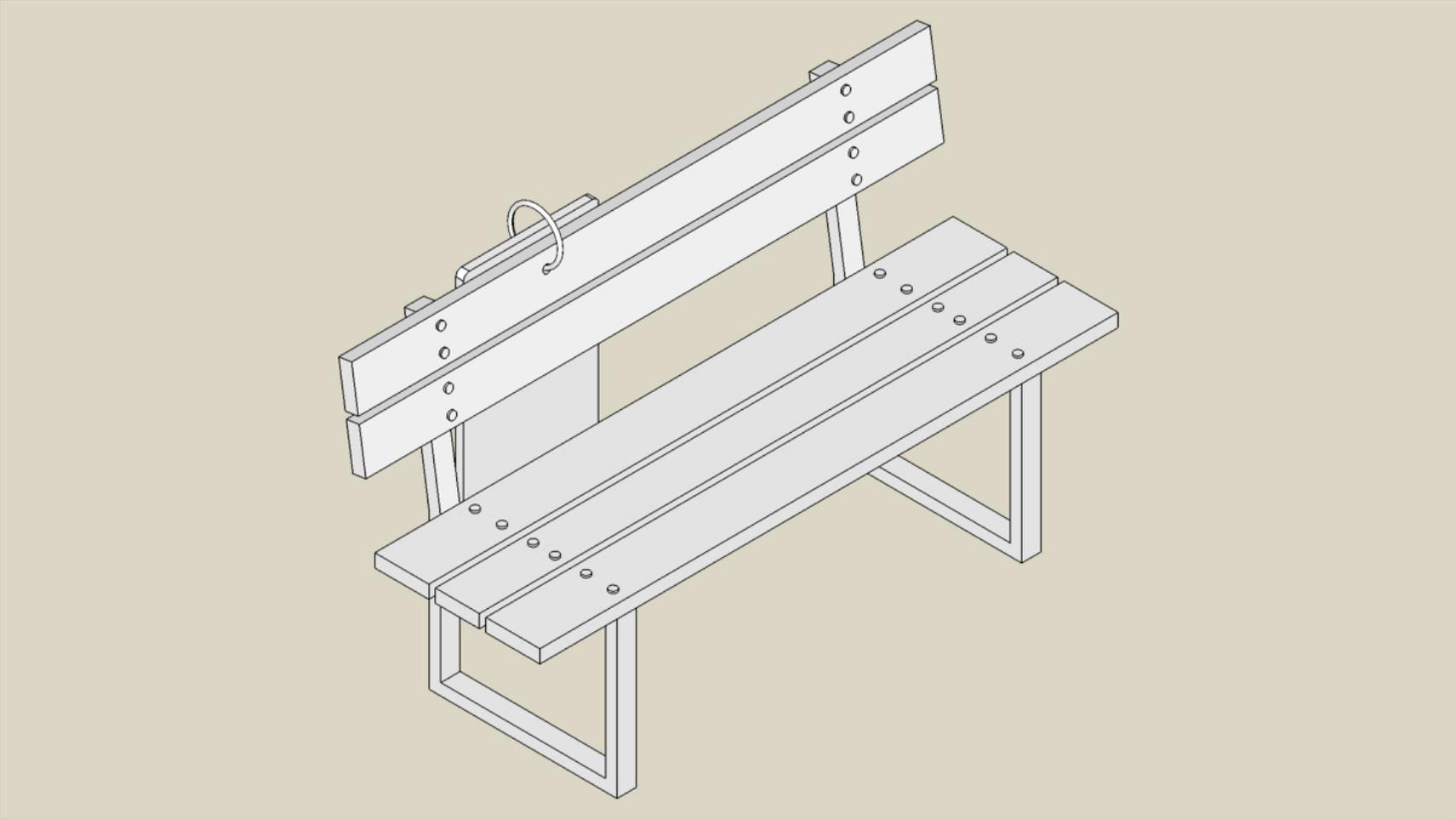


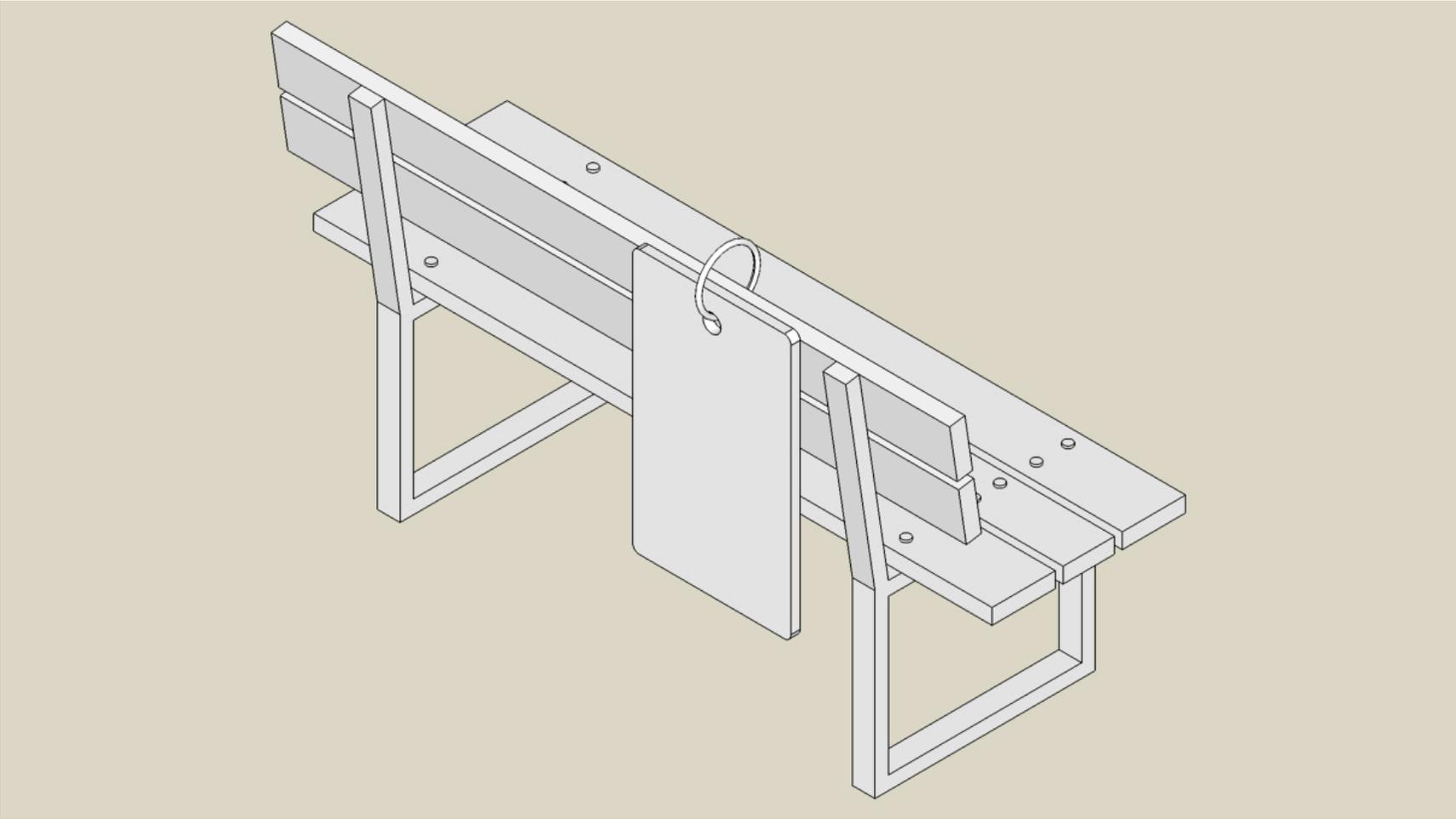
*la Storia del Lupo e della Volpe
che rubarono il latte*

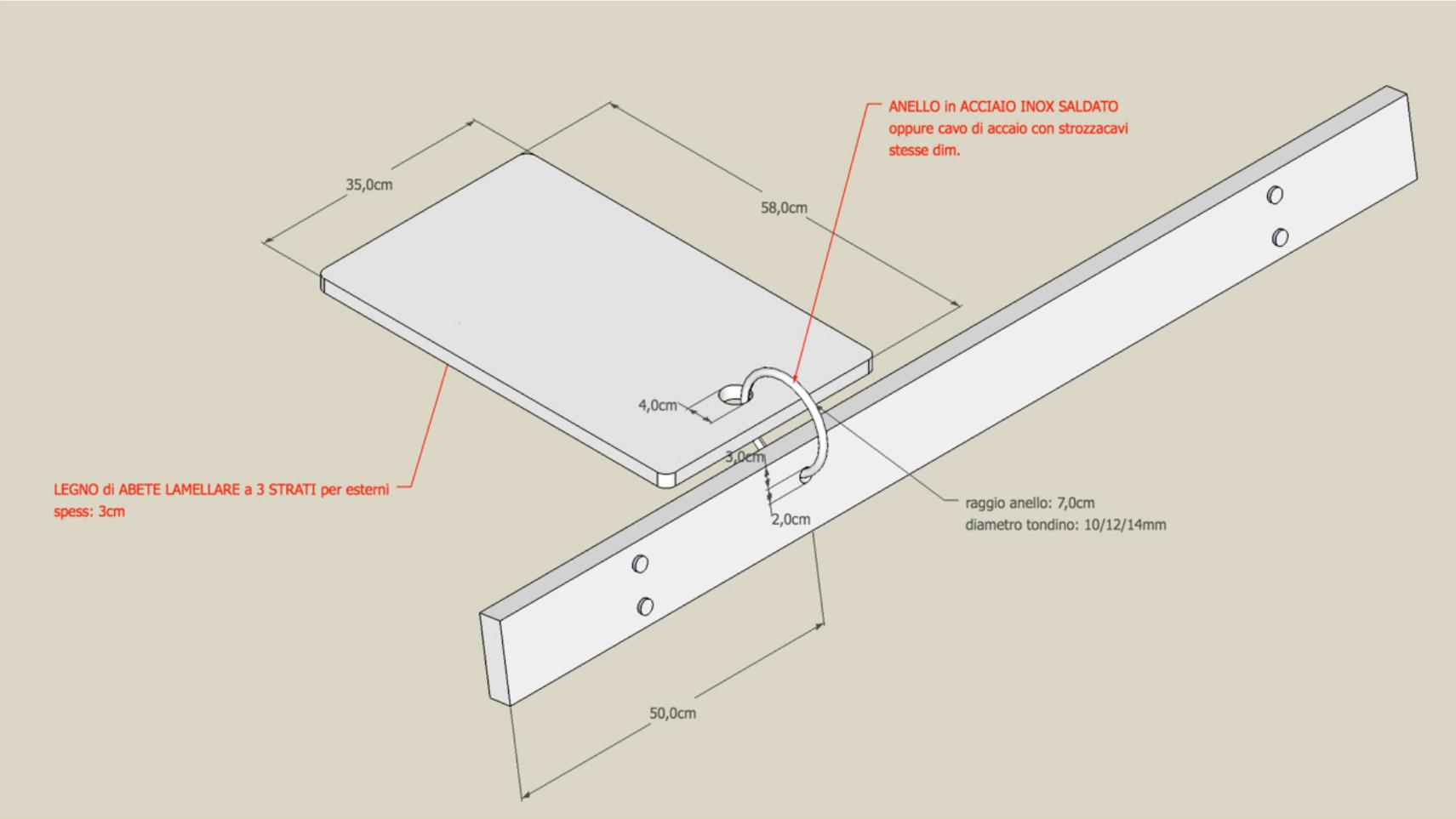












Villa Clotilde, Esino Lario

i Santi della Montagna

→ **VILLA CLOTILDE , Esino Lario**

CAINALLO
VIA DELLA CHIESA , Esino Lario
PIAZZA CAPRERA , Esino Lario
ORTANELLA



i SANTI della MONTAGNA

Narra la leggenda che vissero in Valsassina una ragazza, Margherita, con i suoi otto fratelli. Abitavano in una piccola casa tutti insieme, ed erano molto poveri. Ben presto dovettero cominciare a vendere una per una le poche cose che avevano: una capretta, un piccolo terreno, la casa.

Arrivò il giorno in cui si ritrovarono a possedere unicamente una piccola nocciola. Dopo essersi consultati stabilirono di dividerla in nove parti, ma uno di loro, ridendo dell'inezia che gli spettava, rifiutò la sua parte e poco dopo morì di fame. Gli altri fratelli invece, dopo aver mangiato la loro parte di nocciola decisero di separarsi per ritirarsi in preghiera.

Margherita si trasferì in una stanzetta vicino Casargo e i sette fratelli si arrampicarono ciascuno sulla cima di un monte. La posizione dei fratelli faceva sì che potessero comunicare fra di loro e con Margherita attraverso dei fuochi. Ogni sera, il fratello eremita posto sul monte più alto accendeva un fuoco di saluto, che veniva ritrasmesso di monte in monte da ciascuno dei fratelli, fino a raggiungere la sorella nella valle. In questo modo Margherita sapeva che i suoi fratelli stavano bene e attendeva fiduciosa l'arrivo di quello che, a turno, scendeva a trovarla. Sempre con i fuochi, gli eremiti chiedevano aiuto ai fratelli vicini per salvare i montanari in difficoltà e proteggere i villaggi.

I fratelli eremiti che diedero il nome ai monti che abitavano erano San Fedele, San Sfirio, San Calimero, Santo Ulderico, San Defendente (**la vetta qui di fronte**), San Grato e San Girolamo.

Se però chiedete nei paesi del Lario, probabilmente il nome dei fratelli sarà diverso in ogni posto e troverete a comporre la famiglia, in formazione variabile, anche San Primo, Santo Amate, San Lucio, San Domenico, San Bernardino, San Bernardo, Santa Eufemia, San Gottardo e Santa Eurosia, Santo Jorio, Santo Eusebio, San Miro. La leggenda dei Santi della Montagna infatti incorpora le vette con il nome di santo (chiamate così generalmente per la presenza di qualche chiesa o cappella, o per il passaggio di qualche santo in pellegrinaggio) sia della parte occidentale che di quella orientale del lago di Como. La lista dei nomi si è arricchita nel tempo, aggiungendo via via le chiesette che venivano costruite e creando una rete di santi custodi che dall'alto delle loro vette cingono e proteggono il lago.

La storia di Margherita e dei suoi fratelli percorre tutta la zona lariana, ma la composizione della famiglia varia a seconda del luogo in cui ci si trova: i fratelli di Margherita avranno il nome delle pie vette che da lì si riescono a vedere.

testo rielaborato a partire da Pietro Pensa, *Noi gente del Lario*, ed. Cairoli, Como, 1981

Panchine racconta-storie di Francesca Cogni e Donatello De Mattia / TooA per COMUSSE delle Grigne e Vestire i paesaggi

Capifila



Partner



Con il contributo di



Con la partecipazione di







Cainallo

la Leggenda della Grigna

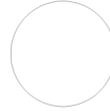
VILLA CLOTILDE , Esino Lario

→ **CAINALLO**

VIA DELLA CHIESA , Esino Lario

PIAZZA CAPRERA , Esino Lario

ORTANELLA



la LEGGENDA della GRIGNA

- canzone popolare -

testo di Luigi Santucci, musica di Vincenzo Carniel



1. Al - la guer - rie - ra bel - la e sen - za a - mo - re ____
2. Il ca - va - lie - re cad - de ful - mi - na - to ____
3. Noi pur - t'a - mia - mo d'un a - mor fe - de - le ____



1. un ca - va - lie - re an - dò ad of - fri - re il co - re ____
2. Ma Id - dio pu - ni l'or - ri - bile pec - ca - to ____
3. mon - ta - gna che sei bel - la e sei cru - de - le ____



1. can - ta - va: A - ve - re te vo - glio o mo - ri - re ____
2. e la guer - rie - ra di - ven - tò la Gri - gna ____
3. e sa - len - do as - col - tia - mo la cam - pa - na ____



1. Lei dal - la tor - re lo ve - dea sa - li - re ____
2. una mon - ta - gna ri - pi - da e - fer - ri - gna ____
3. d'u - na chie - set - ta che a pre - gare chia - ma ____



1. Disse al - la sen - ti - nel - la che sta - va so - pra il pon - te ____
2. Anche la sen - ti - nel - la che sta - va so - pra il pon - te ____
3. Noi ti vo - gli - amo bel - la che di - ven - tas - ti un mon - te ____



1. Ti - ra u - na frec - cia in fron - te a quel - lo che vien su ____
2. fu tras - for - ma - ta in mon - te e la Gri - gnet - ta fu ____
3. fac - ci am la cro - ce in fron - te non ci fa - rai mo - rir ____

1. Alla guerriera bella e senza amore
un cavaliere andò ad offrire il core,
cantava: Avere te voglio, o morire!

Lei dalla torre lo vedea salire.
Disse alla sentinella
che stava sopra il ponte:
Tira una freccia in fronte
a quello che vien su.

2. Il cavaliere cadde fulminato:
Ma Iddio punì l'orribile peccato
e la guerriera diventò la Grigna
una montagna ripida e ferrigna.

Anche la sentinella
che stava sopra il ponte
fu trasformata in monte
e la Grignetta fu.

3. Noi pur t'amiamo d'un amor fedele,
montagna che sei bella e sei crudele,
e salendo ascoltiamo la campana
d'una chiesetta che a pregare chiama.

Noi ti vogliamo bella
che diventasti un monte;
facciam la croce in fronte,
non ci farai morir.

Panchine racconta-storie di Francesca Cogni e Donatello De Mattia / ToòA per ECOMUSEO delle Grigne e Vestire i paesaggi

Capofila



Partner



Con il contributo di



Con la partecipazione di













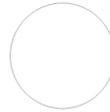
Via della Chiesa, Esino Lario

le Previsioni del Tempo

VILLA CLOTILDE , Esino Lario
CAINALLO

→ **VIA DELLA CHIESA , Esino Lario**

PIAZZA CAPRERA , Esino Lario
ORTANELLA



le PREVISIONI del TEMPO

Quans la Crüz al gh'ha sù el capel
punda la ranza e ciapa el restel!
*Quando il monte Croce ha il cappello
deponi la falce e prendi il rastrello!*

Quand i nùvar i g'ha furma de pan
s'al piöf miga incòo al piöf duman
*Quando le nuvole hanno forma di pani
se non piove oggi piove domani*

Quand al gallo al canta prima de scena
s'al piöf al sa riserena
*Quando il gallo canta prima di cena
se piove si rasserena*

Nùvar ross
vent a sbroff
*Nuvole rosse
vento a soffi*

Aria de Brev
de acqua l'è greva
*L'aria di Brev
è greve d'acqua*

Nebia basa
bel temp la lasa
*Nebbia bassa
lascia bel tempo*

Quant el sul el turna indrée
a la matina s'ga l'acqua ai péé
*Quando il sole torna indietro
al mattino arriva la pioggia*

Quant che i nioi ai va in colomane
ol di drée al piovane
*Quando le nuvole vanno a colombe
il giorno che segue viene la pioggia*

Oi vent frecc
l'è mai mort de la sée
*Il vento freddo
non è mai morto di sete*

Quand ch'ol ciel al spand la lane,
ol piöf ol di e dan la semane
*Quando il cielo sparpaglia nuvolette
piove il giorno e anche la settimana*

Quand el tempurale el ven de la muntagna
ciapa la ranza e va in campagna!
*Quando il temporale viene dalla montagna
prendi la falce e va in campagna!*

testi tratti da Pietro Pensa, *Noi gente del Lario*, ed. Cairoli, Como, 1981

Panchine racconta-storie di Francesca Cogni e Donatello De Mattia / ToA per ECONOMICO della Grigne e Vestire i paesaggi

Capofila



Partner



Con il contributo di



Con la partecipazione di











Piazza Caprera, Esino Lario

il Gioco della Baletta

VILLA CLOTILDE , Esino Lario
CAINALLO
VIA DELLA CHIESA , Esino Lario

→ **PIAZZA CAPRERA , Esino Lario**

ORTANELLA



il GIOCO della BALETTA

Si gioca in due squadre da 6 persone, più un arbitro (detto *caschin*) che urla i punti durante la partita. La palla da usare è di gomma dura, del diametro di circa 10 cm. La palla può essere colpita unicamente dalla mano aperta.

Tirare una riga a terra a metà della piazza, chiamata *fal*, che delimita i due spazi di gioco delle due squadre. Porre in testa a uno dei due spazi una pietra larga tondeggiante per la battuta, chiamata *piodel*.

Prima di giocare si stabilisce a fondo campo la *pasade*, cioè la metà dove deve arrivare la palla per fare punto. In questa piazza la *pasade* sarà all'interno delle contrade che vi si affacciano.

I **punti** si ottengono:

- mandando la palla in *pasade*
- con un *fal* della squadra avversaria
- vincendo la *casce*

I **fal** si fanno:

- se un giocatore colpisce la palla dopo il primo rimbalzo
- se un giocatore tocca la palla con qualsiasi parte del corpo che non sia la mano
- se la palla è battuta oltre i limiti della *pasade* e se è battuta oltre i limiti del campo
- se la palla è battuta al di qua della linea di *fal*

COME SI GIOCA

1) Segnare la *casce prima* e la *casce seconda*

La squadra A si mette alla battuta, la squadra B è alla risposta. Il battitore batte la palla facendola rimbalzare sul *piodel* e i giocatori delle due squadre colpiscono alternativamente la palla, al volo o dopo un rimbalzo, cercando di spingerla il più lontano possibile nella metà campo opposta. Quando la palla tocca terra per la seconda volta, bisogna lasciarla fermare da sola o fermarla (tattica di gioco): in corrispondenza del punto di arresto verrà definita la linea della *casce prima*. La squadra A torna poi alla battuta e nello stesso modo, dopo alcuni passaggi si arriva a segnare segnare una seconda linea, la *casce seconda* e si fa cambio campo. Durante tutto il gioco le squadre contano i punti anche delle *pasade* e dei *fal*: l'azione sarà spesso interrotta e ripresa con una nuova battuta prima di arrivare a segnare le due *casce*.

2) Vincere le *casce*

Le due *casce* definiscono le mete di gioco della fase successiva. La squadra B passa alla battuta. Nei vari passaggi tra le due squadre, la squadra B deve cercare di far fermare la palla oltre la linea definita dalla *casce prima*. Se la palla si ferma prima di questa linea, è punto invece della squadra A, che vince la *casce*. Lo stesso viene fatto per la *casce seconda*. Anche qui si procede parallelamente con il conteggio dei punti (e le relative interruzioni e riprese) date dai *fal* e dalle palle in *pasade*. Se il punteggio delle due squadre è 40 pari, si gioca una sola *casce* e non due e quest'ultima è detta *casce vedova*.

3) Punteggio e giochi successivi

I punti si calcolano come il tennis secondo la progressione 15 – 30 – 40 – *gioch*.

La squadra che vince il *gioch* va alla battuta nel gioco successivo. Si prosegue così come nelle prime due fasi. Per vincere la partita la squadra deve totalizzare 6 *gioch*, a cui seguono la rivincita ed eventualmente la "bella".

questa ricostruzione del gioco della Baletta è basata sugli appunti di Pietro Pensa custoditi nell'archivio di Villa Clotilde e da un documento scritto da Costante Grassi. Qualsiasi correzione, ricordo o ulteriore interpretazione sarà volentieri integrato.

Panchine racconta-storie di Francesca Cogni e Donatello De Mattia / Toòk per ECOMUSEO delle Grigne e Vestire i paesaggi

Capofila



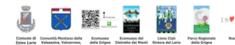
Partner



Con il contributo di



Con la partecipazione di









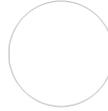




Ortanella

*la Storia del Lupo e della Volpe
che rubarono il latte*

VILLA CLOTILDE , Esino Lario
CAINALLO
VIA DELLA CHIESA , Esino Lario
PIAZZA CAPRERA , Esino Lario



→ **ORTANELLA**

la STORIA del LUPO e della VOLPE che RUBARONO il LATTE

C'erano una volta un lupo e una volpe che abitavano nei boschi della Grigna. Camminando per i monti, un bel giorno si imbarcarono in un *munt* (una cascina) in cui il pastore aveva dimenticato la porta socchiusa. In un lampo i due si infilarono nella stretta fessura e all'interno, accanto ad un rivo d'acqua, videro un gigantesco paiolo di rame ricolmo di latte.

Il lupo si stava già leccando i baffi quando la volpe, furba, lo fermò: «Aspetta amico mio. Non vedi che sono cadute foglie e rametti, sporcando tutto il candore del latte? Lascia che lo ripulisca per te! Così potrai bere tutto il latte, io non ho fame» «Ma che gentile!» si disse il lupo ingordo, felice che la compagna si accontentasse di così poca cosa e lasciasse a lui tutto il resto.

La volpe leccò quindi meticolosamente tutta la panna, concentrata sulla superficie del latte, senza far intendere al lupo quanto fosse squisita. Quando ebbe finito e nel paiolo non restò altro che del latte scremato si scostò, e come una furia il lupo si gettò sul paiolo, bevendo tutto il latte in un sol fiato. La sua pancia cominciò a gonfiarsi e a crescere finché non sembrò sul punto di scoppiare, ma bevve tutto fino all'ultima goccia.

In quel momento sopraggiunse il pastore che aveva notato le impronte dei due animali sul terreno umido della valletta. Lesta, la volpe sguscì via infilandosi nel pertugio dal quale erano entrati. Ma il lupo era troppo lento e soprattutto troppo gonfio per poter passare da quella fessura. Il pastore lo acchiappò per la coda, e lo bastonò talmente tanto da renderlo pellaccia.

La volpe intanto si era nascosta nel boschetto vicino e per ingannare il tempo aveva fatto una collana con i gusci delle nocchie che aveva appena mangiato. Stava lì sdraiata sotto un albero a sonnecchiare quando ecco apparire il lupo.

Tutto macilento e zoppicante, il lupo si avvicinò alla volpe stremato e disse: «Cara amica, non sai cosa ho passato! Il pastore me le ha date di santa ragione, guarda come mi ha ridotto! Perché non mi hai aiutato a fuggire insieme a te?» e la volpe, con un filo di voce «Ma come potevo, amico mio! Cercando di aiutarti sono stata catturata dalla moglie del pastore, che mi ha bastonata tanto che non riesco più a muovermi» e aggiunse, scuotendo la collana di gusci «Non senti come mi scricchiano le ossa?».

«Povera amica! Perdonami se ho dubitato di te!» disse il lupo preso da compassione «Ma tu non puoi camminare allora. Monta a cavalcioni sulla mia schiena, e ti accompagnerò io a casa!».

Detto fatto, la volpe con un agile balzo si accomodò a cavalcioni del povero lupo credulone, che zoppicando la accompagnò fino alla sua tana, lontano nel bosco.

E ancora oggi per queste montagne si sente mormorare:

Are are per ol pian / ol maláa al porta ol san!

Vai vai per il piano / il malato porta il sano!

testo rielaborato a partire da Pietro Pensa, *Noi gente del Lario*, ed. Cairoli, Como, 1981

Panchine racconta-storie di Francesca Cogni e Donatello De Mattia / Tool per ECOSISTEMA delle Grigne e Vestire i paesaggi

Capofila



Partner



Con il contributo di



Con la partecipazione di

