

*patini e Far ai fraccurradi, V. BURATIN e PERICHINKA — ZOGAR AI BURATINI O A LE PIAVOLE, Fare a' fraccurradi; Bamboleggiare; Far bambine, dicesi figur. di Chi non attea al proposito.*

*ZOGAR AI BUSSOLOTTI, Giocolare; Giocar di mano, V. BUSSOLOTTI — Detto metaf. Menar le mani come un berrettai, Esser facile a rubar di soppiatto, V. LADIN.*

*ZOGAR AI DADI, Giocare o Fare ai dadi, Sorta di giuoco notissimo, che non è però più in uso fra noi, i cui termini sono i seguenti. Due medesimi numeri si chiamano *Pariglia*. Quando due hanno scoperto gli assi, dicesi *Aver fatto ambassi*; se i due, *Duino*; se i tre, *Terno*; se i quattro, *Quaderno*; se i cinque, *Cinquino*; se i sei, *Seino o Sino*.*

*ZOGAR AI LADELI, V. ZOGAR A CHIÒ.*

*ZOGAR AI OSSII, V. Giocare a' noccioli, cioè con ossi di pesca, e si giuoca in più modi, come segue:*

*ZOGAR AI SCHIAVI, V. ZOGAR A CHIÒ.*

*A CASTELETO, For alle caselle o a castelline o a capannelle o alle camponelle. Mettono sopra ad un piano tre noccioli in triangolo e sopra di essi un altro nocciuolo, e questa massa dicono *Casella o Capannelle*; e fatto di esse il numero tra loro convenuto, ed allontanatisi nella distanza concordata, tirano a dette caselle un altro nocciuolo, e colui che tira e coglie, vince tutte quelle caselle che fa cascare al colpo.*

*A CHI FA UN FA DO, Giocare alla serpe, Fanno una casella che qui chiamasi *Castelto*, la quale figura il capo della serpe, e da quella fanno partire un filare di noccioli che figurano il resto del corpo della serpe, e poi vi tirano dentro con un altro nocciuolo, che qui volgarmente è detto *Boto*, ed alle volte è piombato acciocchè sia più grave, e chi fa col tiro scappare uno o più noccioli del tutto fuori del detto filare, vince tutti li noccioli che sono dalla rottura in giù verso la coda di detta serpe, e durano così fino a che sia rovinata da un di loro quella casella che figura il capo della serpe.*

*A CHI FA UN FA TUTI, Giocare a cavalca. S'accordano due o più e tirano sopra un piano i noccioli a un per uno; e tanti ne seguivano a tirare quanto stieno a far salire sopra gli altri tirati un nocciuolo che sopra vi resti e si regga senza toccare altro che noccioli; e colui che ha tirato il nocciuolo rimasto sopra, vince e leva via tutti i noccioli tirati.*

*A LE BUSE, For alle buche, Fanno diverse buche in terra in giro, formandone come una rosa, nelle quali tirano i noccioli, e colui che entra in una di dette buche, vince quella somma ch'è prezzata quella buca nella quale entrò il suo nocciuolo. Per esempio le buche sono sette; la prima ch'è volta verso donde si tira, ch'è la più facile a entrarvi, non fa vincere non essendo tassata in cosa, e dai ragazzi è detta *la Buca del nifo*, forse da *Nihil*, e delle altre una vince tre, una quattro ec. E perciò ho detto*

che vince chi v'entra quanto è prezzata la buca, e poi va cogli altri ad aiutar a condurre il nocciuolo nella buca a colui che al primo tiro v'entrò e spingelo di dove è alla volta delle buche col dito indice ripiegato, e ciò dicono *Limare*, o col buffare o col soffiare nel nocciuolo: nel che adoprano ogni arte per difficultare all'avversario il condurre il nocciuolo dentro alle dette buche. E così facendo a una volta per uno a limare, buffare e soffiare, colui vince che ha la fortuna di condurre il nocciuolo dentro a una delle buche, ancorchè il nocciuolo sia degli avversarii. Fanno questo giuoco anche con una palla e giuocano danari.

*A MANÈTA, Fare a ripigliño o a sbrescia. A ripigliño, pigliano quella quantità di noccioli che convengono e tirandoli all'aria, gli ripigliano colla parte della mano opposta alla palma, e se in tal atto sopr' alla mano non resta alcun nocciuolo, colui perde la gita e tira quello che segue; così si va seguitando fino che resti sopra il detto luogo della mano qualche nocciuolo, e questo al quale è rimasto il nocciuolo dee di quivi tirarlo all'aria e ripigliarlo colla palma, e non lo ripigliando perde la gita. Se ne restasse più d'uno sopr' alla mano, può colui farne scappare quanti gli piace; purchè ne resti uno; che se non restasse perde la gita. Ripigliato il nocciuolo la seconda volta, dee costui tirarlo all'aria e in quel mentre pigliar per aria quello che tirò, e non seguendo, posa i noccioli presi e perde la gita, e se ne ha pigliato qualcheduno senza fare errori, restano suoi, e si seguita il giuoco fino a che sieno levati tutti — *Sbrescia* poi è lo stesso che *Ripigliño*, se non che nella terza ripigliata devonsi ripigliare que' noccioli che casarono in terra la seconda volta, non a uno o due per volta ma tutti a un tratto; il che si dice *Fare sbrescia*. E lasciandovene perde la gita; e così si va seguitando fin che uno pulitamente li raccolga tutti.*

*A PONTICHÌ, Giocare a pari e casso o a sbricchi quanti. Occultano dentro al pugno o dentro ad ambe le mani quella quantità di noccioli che vogliono, poi domandano ad altri che indovinino il numero se è pari o casso; e chi si appone vince tutti i noccioli occultati, chi no, perde altrettanta somma.*

*A RAFA, A truccino, Uno tira un nocciuolo in terra e l'altro tira un nocciuolo a quello ch'è in terra, e cogliendolo vince; se no, quegli che tirò in terra il primo raccoglie il suo nocciuolo e lo tira a quello che tirò l'avversario, e così continuano, e chi coglie vince il nocciuolo che coglie, o quello che sieno convenuti — *A paletto e A truccino* è lo stesso giuoco: se non che il nocciuolo in terra ha sopra una moneta, la quale si vince cogliendo in esso.*

*ZOGAR AI PASSARINI, V. ZOGAR A CAORIO.*

*ZOGAR AI SCACI, V. SCACO.*

*ZOGAR AI SETE CANTONI, V. ZOGAR A CHIÒ.*

*ZOGAR AI VOVI O A CUCA O A FAR CUCA, Battere o Picchiattar la punta delle uova cotte una contro l'altra, e l'uovo ch'è rotto per-*

de. Il Vocabolario Padovano dice *Giocare a scocchiella*, ma non ne sappiamo l'autorità.

*ZOGAR AI ZONI, Fare o Giocare ai rulli o ai rochetti. In questo giuoco si pigliano otto o più pezzi di legno torniti e si pongono ritti in terra circolarmente, con uno nel mezzo che chiamasi *Matto* ed ha più valore degli altri: vi si tira dentro o con uno zoccolo di legno grave, tondo, che dicesi *Rullo*, o con una palla di legno, e chi più ne fa cadere, vince.*

*ZOGAR AI ZUCOLI, Fare al maglio o al pallamaglio. Si fa questo giuoco con palle grossissime di legno dette *Palle a maglio*, le quali si muovono con una specie di palette (*Zucolo*) per trucciarle una contra l'altra, e far passare per entro un cerchio di ferro mobile piantato in terra perpendicolarmente o la propria palla dalla buona parte, o quella dell'avversario della contraria.*

*ZOGAR A LA BALA, Fare o Giocare alla palla, Giuoco assai conosciuto — ZOGAR A LA BALA PER SPASSO, Palleggiare, Dar alla palla per baia o trattenimento — ZOGAR UNO A LA BALA, detto figur. Fare alla palla d'uno, vale Bistrattarlo, strapazzarlo, vilipenderlo per giuoco, Giostrare alcuno vuol dire Aggirarlo o ingannarlo con arti e malignità.*

*ZOGAR A LA BANDIERA, Giocar di bandiera è l'Arte di saper ben maneggiar una bandiera; e ciò si fa ora in alto balzandola, ora rasente in terra, tra l'una e l'altra gamba passandola, ora aggirandola dalle spalle al petto, in guisa che se ne fa sovente stupir chi vede.*

*ZOGAR A LA BASSETA, V. ZOGAR A FARAÒN.*

*ZOGAR A LA COMARETA, Fare alle zie o alle comari. È trattenimento di fanciullette, che mettono una di loro in un letto con un bamboccio fatto di ceneci, e fingendo che questa abbia partorito, le fanno ricevere le visite di altre fanciulle, con quelle cerimonie ed accompagnature che si costumano in occasione di vere partorienti.*

*ZOGAR A LA LOTA, Lottare o Fare alle braccia, Esercizio ginnastico che serve a fortificar il corpo, e fassi tra due persone, le quali pigliandosi per la mano destra, a braccio opposto, e spingendosi a vicenda, cercano l'un l'altro di far cadere l'avversario; con che quello che sta ritto in piedi vince il giuoco.*

*ZOGAR A LA MORA, Giocare alla mora, Giuoco che si fa in due, alzando le dita di una delle mani e cercando d'apporsi cho numero sieno per alzare fra tutti due.*

*ZOGAR A LA MUSSÈTA, Fare a salincerbio, Giuoco nel quale uno de' ragazzi si china con appoggiare il capo a qualche luogo alquanto rilevato, ed un altro gli monta dita e lancia sul groppone. Questi alzate quante dita ei vuole, lo interroga del loro numero, ed il chinato non si alza finchè non si appone: nel qual caso l'interrogante entra sotto e ricominciassi il giuoco.*

*ZOGAR A L' ANÈLO, Giocare o Fare al-*