Leo e i giochi di una volta



Carla Parise

Cap. 1: Leo non ha amici con cui giocare 3
Cap. 2: I gessetti magici 7
Cap. 3: Il sogno diventa realtà 11
Cap. 4: Il chiasso dei bambini non piace 17
Cap. 5: I ricordi della nonna Teresa 23
Cap. 6: Il disegno di Brum 27
Cap. 7: Il discorso di Leo 31
Cap. 8: La grande sorpresa 35

Leo e i giochi di una volta.

© Giugno 2026 Diritti di pubblicazione in Italia: Carla Parise

Collana: Le Storie di Leo e Brum – Vol. 2
International Rights and Contracts Management
(Fergus Parise) – contact: fergus.parise@gmail.com

Tutti i diritti riservati.
Nessuna parte di questa pubblicazione può essere riprodotta, archiviata o trasmessa in alcuna forma senza previa autorizzazione scritta dell'autore.
Quest'opera è un lavoro di fantasia.
Nomi, personaggi, luoghi e avvenimenti sono frutto dell'immaginazione dell'autore e sono utilizzati a scopo narrativo.
Qualsiasi somiglianza con persone reali, vive o defunte, eventi o luoghi esistenti è da considerarsi puramente casuale.

ISBN 9798181885073

Cap. 1 Leo non ha amici con cui giocare

Una luce calda, gentile come un abbraccio, filtrava dalla finestra e svegliò Leo, che a sua volta si rivolse al suo amico orsetto.

«Dai, Brum… forza, svegliati, è mattina.»

Era domenica, non c'era scuola, e questo voleva dire una sola cosa: quel giorno apparteneva solo a loro.

I timidi raggi del sole attraversavano le tende, disegnando sul pavimento tanti quadrati luminosi.

Ogni domenica quei quadrati di luce diventavano il loro campetto preferito, e quello era il momento del loro gioco speciale: il tris.

«Guarda, Brum! I raggi del sole illuminano il pavimento della stanza!» disse Leo con entusiasmo.

Prese un gessetto bianco e, con gesto attento, disegnò la griglia seguendo le linee delle piastrelle e delle ombre proiettate dalla finestra.

Leo scelse le matite colorate per sé; per Brum, invece, prese alcuni gessetti e glieli sistemò vicino alle zampette, così che potesse riempire le caselle con i suoi cerchietti.

Leo disegnò la prima X con un gesto deciso, come un vero campione. Brum inclinò la testa, con l'aria concentrata di chi ha già in mente la mossa perfetta.

«Tocca a te, Brum», disse Leo, prendendo in mano un gessetto.

Con delicatezza guidò la zampetta di Brum verso il quadrato in alto a sinistra.

«Bravo! Ottima mossa, sei sempre il migliore!»

Il gioco continuò, lento e concentrato.



Brum guardava la griglia con un'espressione seria, come se davvero stesse pensando a una piano segreto per vincere.

Leo gli muoveva le zampette piano piano, per non "disturbare" la concentrazione del momento.

Leo sospirò teatralmente: «Oh no... sei troppo forte!». Poi scoppiò a ridere perché, in fondo, gli piaceva farlo vincere.

Quando la griglia fu completa, con tre zeri in fila nel riquadro illuminato, Leo sollevò Brum in aria come il suo campione:

«Hai vinto! Sei imbattibile!».

Il sole avanzava lento sul pavimento, e Leo avrebbe voluto quasi sentire le voci dei bambini chiamarlo:

«Vieni fuori a giocare! Oggi è una bellissima giornata.»

Leo si avvicinò alla finestra con speranza, stringendo Brum al petto. Davanti a lui il vecchio campetto da calcio si apriva silenzioso, immobile… nessuno lo stava chiamando.

Il panorama era malinconico. Il cancello di ferro, incrostato di ruggine, restava chiuso, come se non volesse far entrare nessuno.

La vecchia recinzione di legno stava marcendo: le assi scure, piegate dall'umidità, sembravano stanche di restare in piedi.



Non c'era nessun bambino: nessuna corsa, nessun pallone che rimbalzava. C'era solo il silenzio dell'erba ormai alta, che cresceva indisturbata tra le porte senza rete.

Era un campetto abbandonato e triste, proprio come Leo lo vedeva ogni mattina da molto tempo.

«Vedi, Brum?» disse Leo. «Non viene più nessuno a giocare qui.»

Rimase un istante a fissare la vecchia porta di legno, immaginando come sarebbe stato bello correre lì dentro con gli altri bambini.

Quel giorno sarebbe stato, per il nostro piccolo eroe, l'inizio di una nuova avventura.

Si infilò le scarpe e scese lentamente le scale per andare giù dai genitori a fare colazione. Promise a Brum che quel campetto non sarebbe rimasto vuoto per molto tempo.

Entrò in cucina e, mentre sorseggiava il succo d'arancia, chiese con una punta di malinconia:

«Mamma, papà, perché gli altri bambini non vengono più a giocare nel campetto?»

«Amore, sono cambiati i tempi», rispose la mamma. «I tuoi amici adesso hanno molti impegni. Hanno giochi moderni, pieni di luci e suoni, e così non vogliono più giocare con te.»

Era un giorno di festa e, come faceva sempre, Leo andò a trovare la nonna Teresa, che abitava poco distante.



Cap. 2 I gessetti magici



La nonna lo accolse con un grande sorriso e un vassoio di frittelle appena sfornate: alcune alla crema e altre al cioccolato.

Appena quel profumo gli sfiorò il naso, Leo non perse tempo: tese la mano e ne prese una.

Davanti a quel piatto così delizioso, Leo confessò alla nonna che non aveva più amici con cui giocare ed era molto triste. Poi, curioso le chiese:

«Nonna, a cosa giocavi quando eri piccola?»

La nonna si fermò un istante, come se stesse sfogliando un album di ricordi invisibile. Poi sorrise e disse:

«Mi ricordo ancora alcuni giochi... si giocava a nascondino, e ognuno di noi cercava i posti più strani per non farsi trovare.»

«Eravamo in tanti, uniti da un'amicizia semplice. I genitori ci lasciavano correre liberi, ci sbucciavamo le ginocchia... eravamo felici davvero.»

Le venne in mente, poi, **la campana**, con quei quadrati disegnati per terra e i salti su un piede solo.

Ricordò, inoltre, le corse sfrenate a **ruba-bandiera**: era un gioco pieno di scatti e risate. Due bambini correvano per afferrare un fazzoletto e chi riusciva a tornare indietro senza farsi toccare vinceva un punto per la sua squadra.

Le tornarono alla memoria anche le storiche sfide di classe del **tiro alla fune, la corsa con i sacchi** e, infine, la **lippa**: si usava un bastone lungo per colpire un legnetto più corto che, con un colpo secco, volava lontano nel cielo come un uccellino di legno.

Leo ascoltava con curiosità, con gli occhi pieni di meraviglia. Quando la nonna finì di raccontare, lui rimase in silenzio per un momento, poi chiese:

«Nonna, ma come posso fare per convincere gli altri bambini? Ho provato a invitarli a giocare a casa mia»... aggiunse con un sospiro.

«Ma non vengono mai. Sono sempre molto occupati. Solo Matteo, il mio compagno di banco, viene a trovarmi di tanto in tanto.»

La nonna lo guardò con tenerezza.

«Lo so, Leo, oggi i bambini hanno altre distrazioni. Ma non devi preoccuparti: i giochi non scompaiono mai davvero. Restano lì, come semi sotto terra: aspettano solo qualcuno che li faccia germogliare.»

«Adesso vai, Leo: papà e mamma ti stanno aspettando a casa.»

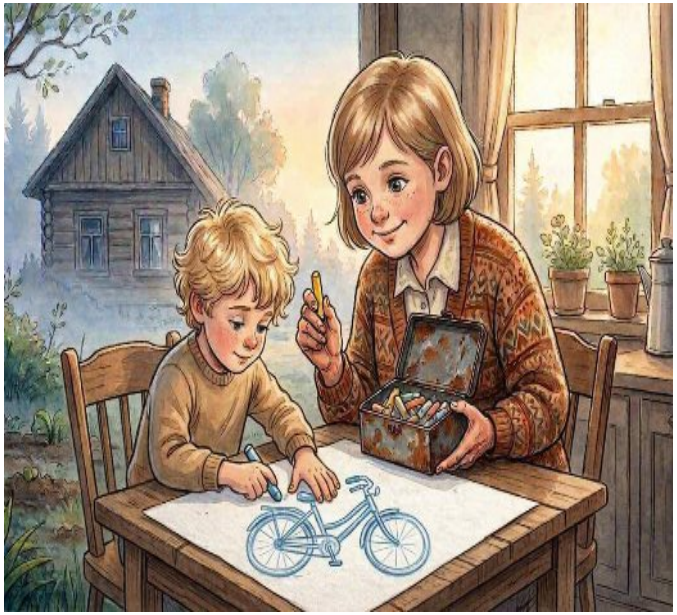
Aveva già fatto qualche passo verso il cancello quando la voce della nonna lo raggiunse:

«**Leo… aspetta un momento!**» Lui si fermò di colpo e si voltò.

«C'è ancora una cosa che devo dirti. Non l'ho mai raccontata a nessuno… ma credo che sia arrivato il momento che tu la sappia.»

Leo fece subito dietrofront e rientrò in casa.

«Quando ero piccola, stavo scavando una buca in giardino per seminare delle piante. La paletta toccò qualcosa di solido: era una piccola cassetta di legno che conteneva dei gessetti colorati.»



La nonna Teresa fece una breve pausa e disse poi con un sospiro:

«Leo, quei gessetti erano magici. Il biglietto diceva che il loro potere poteva essere risvegliato solo da un bambino dal cuore grande.»

«Con me c'era il mio fratellino: lui adorava i gessetti. Appena li vide, prese un foglio e cominciò a disegnare una bicicletta.»

«In quel periodo desideravo fortemente una bicicletta nuova. Pensai fosse stata una coincidenza, così gli chiesi di fare un altro disegno.»

«Io pensai a una bambola di pezza… e lui ne disegnò una identica a quella che volevo per regalo. Dopo qualche giorno mio zio mi regalò la bicicletta, e una amica mi regalò la bambola di pezza.»

«Capii allora che quei gessetti erano davvero magici. Li nascosi di nuovo in giardino, per paura che qualcuno li trovasse.»

«Il giorno dopo partii con mio zio per una breve vacanza e, mentre ero via, i miei genitori incaricarono degli operai di rifare il portico.»

Leo ascoltava a bocca aperta.

«Fecero uno spiazzo di cemento e installarono una nuova fontana.»

«Quando tornai, la cassetta era sparita; la cercai dappertutto, ma purtroppo non l'ho mai più ritrovata.»

«Forse quei gessetti sono ancora lì da qualche parte» disse la nonna. «O forse stanno aspettando un bambino che li trovi.»

«E tu, Leo… desideri davvero vedere i bambini giocare con i giochi di una volta?»

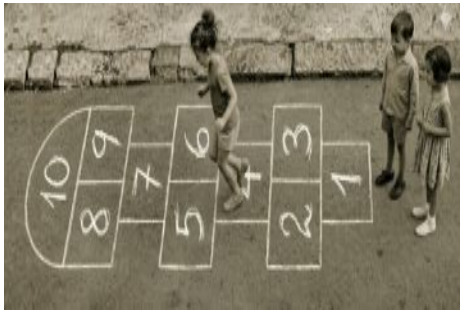
«Certo, nonna. Lo voglio con tutta la forza» rispose Leo.

«Ricorda», disse la nonna, «le cose più speciali sono quelle che scegli di cercare con il cuore.»

Leo ringraziò la nonna per avergli svelato il suo magico segreto e si preparò a tornare a casa.

Come giocavano i nostri nonni.

La campana.



Si disegna il percorso a caselle numerate.
I giocatori devono saltare lungo tutte le caselle seguendo l'ordine, senza mai toccare le linee.
Nelle caselle singole si salta su un piede, in quelle doppie si atterra con due piedi.
Se si perde l'equilibrio, il turno passa all'altro giocatore.

La corsa con i sacchi.



Ogni giocatore entra con le gambe dentro un sacco e lo tiene ben saldo con le mani.
Al via, tutti saltano verso il traguardo senza uscire dal sacco. In caso di caduta ci si può rialzare, ma sempre senza uscire dal sacco.
Chi arriva per primo vince.

La Lippa.



Si usano due bastoni: uno lungo (la mazza) e uno corto e appuntito (la lippa).
Si appoggia la lippa a terra e, con un colpo della mazza, la si fa saltare in aria per poi colpirla al volo e mandarla il più lontano

possibile.
L’altro giocatore prova a “prendere” lippa per annullare il punto. .

I cinque sassi.



Si usano cinque piccoli sassi, oppure dei semi secchi di pesca della stessa grandezza.
Si lancia in aria il primo sasso e, mentre è in volo, si deve raccoglierne un altro da terra prima di riprendere al volo quello lanciato.
Poi la difficoltà aumentava:
bisognava raccogliere tutti i sassi mentre si continuava a lanciarne uno in aria, si poteva cambiare combinazioni, ma sempre senza far cadere quello lanciato.

Il ruba-fazzoletto (o ruba-bandiera).



È un gioco di squadra tradizionale in cui due gruppi si sfidano schierandosi su linee parallele, distanti tra loro.
Al centro si posiziona un "porta-fazzoletto" o un braccio teso con un panno.
Quando viene chiamato un numero, i due giocatori corrispondenti scattano in avanti.
Si afferra il fazzoletto e si scappa.
Il punto si ottiene tornando alla propria

senza essere toccati.
È una sfida che richiede molta velocità e riflessi pronti.



