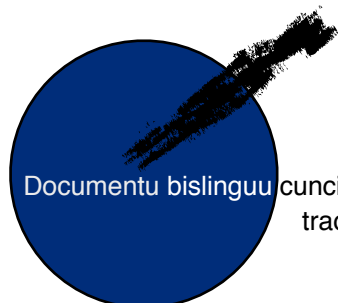


U SOLDU TUFUNATU



...O A PEZZETTA



I - A PEZZETTA O U SOLDU TUFUNATU COSA HÈ?

Prisentazione generale :

Hè un ghjocu popolare è di spartera, è forse un' attività spurtiva, chì hè natu dopu guerra. Ci si ghjucava cù una pezza di muneta tufunata nantu à un spaziu limitatu à a lestra.

Stu ghjocu, chì adopra pezze tufunate, si ritrova nantu à u circondu mediterraniu, in Algeria, in Tunisia, à u Libanu.

À Algeru, si chjama u « sfolet », u « dagau » in Marseglia, u « pilou » ind'è l'Alpe Maritime...

In Corsica, pare chì a pratica di stu ghjocu sia situata dopu à a guerra di 39/45, quandu chì e pezze di 25 centimi tufunate, à l'origine di « a pezzetta », sò state smunetizzate.

À « A PEZZETTA » ci si ghjucava guasi dapertuttu in Corsica, per u più in e cità maiò cum'è Bastia, Aiacciu, Corti, etc...

Pocu à pocu, è pè raggiò diverse (ghjunta di a televisiò, demucratizzazione di i sporti cullettivi, etc...), hè sparitu issu ghjocu ind'è l'anni 65/70.

Hè a pezzetta o u soldu tufunatu, cum'è u « pilou » nizzardu, attempu un ghjocu à volante è un ghjocu à ghuculera. Ci dice André Giordan in u so libru « et vive le pilou » chì : « »

I zitelli è i zitelloni di Corsica, i mascii è à le volte e femine ghjucavanu ore sane. Hè un ghjocu creattivu è di spartera. Hè dinò un ghjocu senza viulenza. Ùn c'hè altru da vince cà esse u più forte di a partita, di u ghjornu, lascendu una parte maiò à a macagna.

II - CHÌ CI VOLE PÈ GHJUCÀ?

U materiale :

Un ghjocu di pezzetta ch'ùn costa una baiocca !

A pezza :

A primura pè ghjucà hè di truvà una pezza di muneta tufunata di 10 o 25 centimi di l'anni di dopu guerra. Ma una rundella di circa 2 cm di diametru pò fà l'affare.



U vulante :

Da pudè assicurà una certa stabbilità è un equilibriu à u spiazamentu di a pezzetta, era armata d'un vulante fattu di carta di seta o di a carta chì impacchittegghja i frutti (arance, pere).

Si pudia dinù aduprà a carta di e scatule di scarpi o a carta pè i cabbinietti chì era à quelli tempi bella più sticchita cà quella d'oghje.

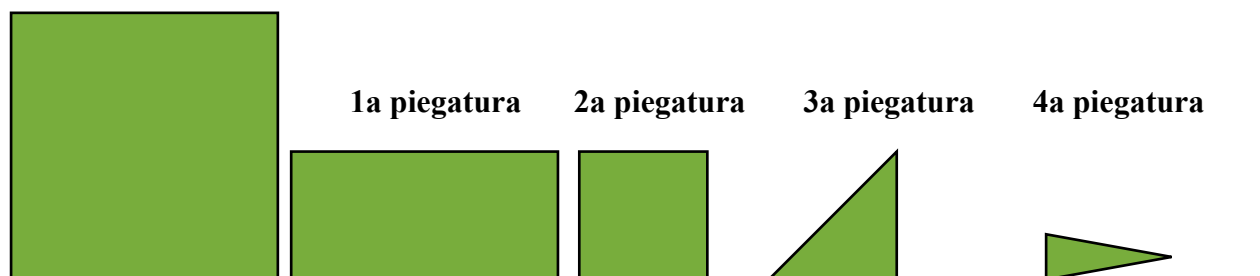
U fogliu di carta da impacchittà di 30x30 cm era scumpartutu in 4 ciò chì permettia di fà 4 vulanti.

A piegatura elementaria era fatta di quattru piegature à u centru di seguitu, ma ognunu avia a so minichichja da migliurà l'equilibriu è a riescita di u vulante.

A punta di a carta passava nentru à u tufone di a pezza, nantu à omancu 1 cm da bluccalla, po era spiegata è inciaccata da fissà l'inseme.

Nanzu di principià à ghjucà, l'equilibriu di u vulante era pruvatu cù precisione (cù a manu o u dinochju) da verificà l'aerudinamisimu di u vulante.

Carta 15 x 15 cm



À i ghjorni d'oghje, si pò dinò fà u vulante cù un pezzu di saccu di plasticu di recuperazione. Ci vulerà tandu à scaldà a punta di u vulante cù un accendinu da saldalla à a pezza.

Piegatura di u vulante fattu cù a carta da impacchittà à i frutti

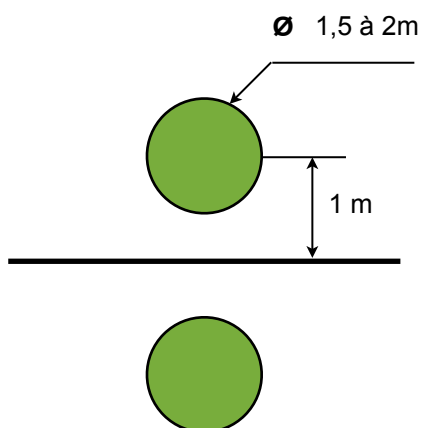


III - INDUVE SI GHJUCAVA?

u terranu e u traciamentu

Ci vulia un locu pianu assai chì spessu era fattu di terra. Cù un arnese pinzutu (legnu o petra) si tracciava una linia dritta di circa 3 m di longu chì dimezava u terrenu in duie zone di ghjocu. In ogni zona à 50 cm di a linia (un passu di zitellu) si facia un chjerchju di 1,5 à 2 m di diametru dendu a manu à u so partenariu è girendu. I dui chjerchji eranu uguali. Nantu à u terrenu intichjatu o cimentatu (astraccatu) pè traccià i chjerchji s'aduprava un pezzucciu di calcinella, di carbone, di mattone o un pezzu di petra sbrigiulevule culurita.

Si pò vede chì u materiale adupratu era di i più semplice, ma tuttu era fattu cù minuzia da ottene aghje di ghjocu pare à u più.



IV - CUME SI GHJOCA ?

U ghjocu

Ogni ghjucadore si spiazava nentru à un chjerchju è u principiu di u ghjocu era statu decisu sia d'un accunsentu cumunu, sia tiratu à l'imbuscu cù ghjochi cum'è « zim bù bà » o « testa o cigliu ».

Ma si sà chì l'immaginazione di i zitelli hè tamanta è accadia chì a messa in ghjocu si fessi cù una seria di ghjuculare cù i pedi è / o i dinochji.

Si facia a messa in ghjocu mandendu cù a manu u soldu à u contra (1) chì devia ricevelu è rimandallu da marcà un puntu.

Cum'è pè u ghjocu à ballò, ci vole à marcà un puntu ghjuculendu è mandendu a pezzetta in u chjerchju di l'adversariu cù tutte e parte di a persona fora di e mani.

Quellu chì perdia u puntu rimandava u soldu à l'adversariu è cuntinuvava a partita.

Tutte e fantasie è l'acrubbazie sò pussibule. À l'incuntrariu di i ghjochi oghjinchi, a macagna (per un dettu torce l'attenzione di l'adversariu da marcà un puntu...) ùn hè micca cunsiderata cum'è un sbagliu ma cunsigliata da veru.

A durata

Hè più o menu longa a partita segundu u numeru di ghjucadori. U vincitore cuntinuvava forse à ghjucà cù un antru adversariu chì l'ordine ne era statu stabbilitu capunanzu (Zim bù bà o testa o cigliu...)

U vincitore era quellu chì avia marcatu u più punti (u risultatu da ottene era definitu nanzu di principià a partita segundu u numeru di ghjucadori).

Mentre a partita ufficiale, l'altri ghjucadori s'esercitavanu soli ghjuculendu, o a parechji fendusi passe.

E penalità

Sì un ghjucadore face una manu o sì certi punti sò difficiule à cuntabilizà (a pezzetta hè cascata nantu à a linia), a penalità si ghjucava cusì : era posta a pezza nantu à u pede chì era nantu à a linia mezana. Ci vulia tandu mandalla in u chjerchju oppostu.

Qualsiasi a forma di u terrenu, era difesu di trapassà a linia mezana, di puntà l'adversariu è ben intesu di tuccà a pezzetta cù i mani. Osinò c'era una penalità cum'è pè u ghjocu nizzardu di u « pilou ».

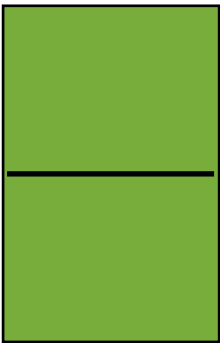
A vincita

Si ghjucava pè u piacè di ghjucà, chì ùn c'era nunda da vince... s'ell'ùn hè a partita è a fiertà d'esse l' « eroe » di u ghjornu.

(1) Si a messa in ghjocu ùn era micca bona l'adversariu dumandava di rifalla

Casi particolari è variante

- Si pudia dinù ghjucà cù squatte di 2 ghjucadori in u stessu chjerchju più grande tandu.
- Accadia chì a pezza caschessi mentru à i vestiti di u ghjucadore è tandu ci vulia à rimettela in ghjocu senza tuccala cù e mani...
- In A Ghisunaccia, c'anù dettu ch'ellu si pudia dinò aduprà u bracciu piegatu è rinvià u soldu cù i ghjoviti.
- In u rughjone bastiacciu, c'era un' antra manera di traccià u terrenu. Si facia un rettangulu di 6m di longu è di 3m di largu cù una linia dimezendulu. Tandu i ghjucadori eranu posti nentru à 2 quatratu.



È oghje ?

Oghje si sente un interessu novu pè a pezzetta è hè cusì chì stu documentu cerca à fà u puntu nantu à a storia è a pratica di stu ghjocu di a stretta chì s'assumiglia à un'attività spurtiva. Una prima iniziativa hè stata lanciata à a festa di u ghjocu d'Aghjone, u 30 d'ottobre 2011. L'organisatori avianu inviatu l'associu Nissa pilou.

Una chjama à e nostre mimorie serà fatta da discità i ricordi da dà un soffiu novu à a pratica di u soldu tufunatu.

Al dilà di l'aspettu patrimoniale di salvà un ghjocu passatu, ci pare di primura di sottulineà chì l'interessu di stu ghjocu hè chjaru è pè raggiò diverse :

Prima hè faciule da fabricà, permette u piacè d'esse in seme, ùn costa nunda (mancu un eurò). Dopu, si pò ghjucà faciule in e corte di e scole etc... è po, ùn si tratta micca d'un ghjocu virtuale cum'è a maiò parte di i ghjochi oghjinchi.

Pè pruvà à rilancià stu ghjocu, emu da sceglie u tracciatu di a linia cù i dui chjerchji chì s'assumiglia à u tracciatu di u « pilou » è chì permette d'organizà scontri cù ghjucadori fresteri.

Festa di u Ghjocu - Aghjone 10/2011



Pè via di u fattu di a pratica di u soldu tufunatu ind'è l'Alpe Maritime, pensemu ch'è, in Corsica, stu ghjocu di u passatu hà forse un avvene sicuru.

In Nizza

U Pilou

A pratica di stu ghjocu cù certe mudifiche si perpetueghja oghje ghjorni in l'Alpe Maritime pè via di u travagliu d'André Giordan è di l'associu Nissa Pilou. Si sò primurati di fà “rinasce u pilou micca cum'è un ricordu di u passatu...micca cum'è un ecumuseu purtatu da l'aiutu di e suvvenzione...ma cum'è una pratica viva, autonoma spartuta.”

Bibliografia è documentazione

Et vive le pilou - André Giordan, José Maria - Ed Serre

<http://www.andregiordan.com/nissa/pilou.html>

<http://sitedepilou.free.fr>

Cuntatti :

A VEGHJA - Dumè Gambini
20250 RIVENTOSA

ECONATURA - Toni Pieri
U Casone
20270 AGHJONE

<http://www.econatura.fr>

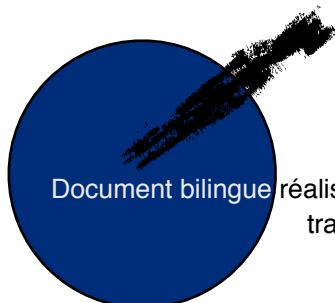
mel : econatura@free.fr



U SOLDU TUFUNATU



...O A PEZZETTA



I - A PEZZETTA O U SOLDU TUFUNATU COSA HÈ?

Présentation générale

C'est un jeu populaire et convivial, voire un sport qui date des années d'après-guerre. Il se jouait avec une simple pièce de monnaie trouée sur un espace délimité sommairement.

On retrouve ce jeu utilisant des pièces trouées sur le pourtour méditerranéen, en Algérie, Tunisie, Liban. On l'appelle le "Sfolet" à Alger, le "Dagau" à Marseille, le "Pilou" dans les Alpes-Maritimes...

La pratique en Corse semble se situer après la guerre 39/45 alors que les pièces de 25 cts trouées à l'origine de ce jeu sont démonétisées.

On jouait à A PEZZETTA dans une grande partie de l'île, surtout dans les cités importantes, Bastia, Aiacciu, Corti...etc.

Progressivement, pour diverses raisons (arrivée de la télé, démocratisation des sports collectifs...etc) ce jeu a disparu dans les années 65/70.

A pezzetta o u soldu tufunatu, est, comme son homologue niçois **le pilou**, un jeu de volant et un jeu de jonglage à la fois. André Giordan dans son livre [et vive le pilou](#), nous dit que: "*ces jeux sont des pratiques très très anciennes...Les premiers jeux de volant par lequel des personnes se lancent une petite boule munie d'un panache, le plus souvent constitué de plumes, se rencontrent déjà vers l'an 1000 avant Jésus Christ. Tous proviennent d'Asie.*"

Les gamins et les ados de Corse, les garçons et parfois les filles le pratiquaient régulièrement des heures entières. A Pezzetta est un jeu créatif, et de partage. C'est également un jeu non-violent. Il n'y avait rien d'autre à gagner que d'être le meilleur de la partie, ou du jour, tout en laissant une grande place à la macagna.

II - CHÌ CI VOLE PÈ GHJUCÀ?

Le matériel

un jeu "d'argent" qui ne coûte pas un rond !

LA PIECE

L'essentiel pour ce jeu est de trouver une pièce de monnaie trouée de 10 ou 25 cts des années d'après-guerre. Rassurez-vous, une rondelle d'environ 2cm de diamètre fera aussi bien l'affaire.



LE VOLANT

Pour assurer une certaine stabilité et un équilibre au déplacement de la pièce, on l'équipait d'un volant réalisé avec du papier de soie ou d'emballage de fruits (oranges, poires).

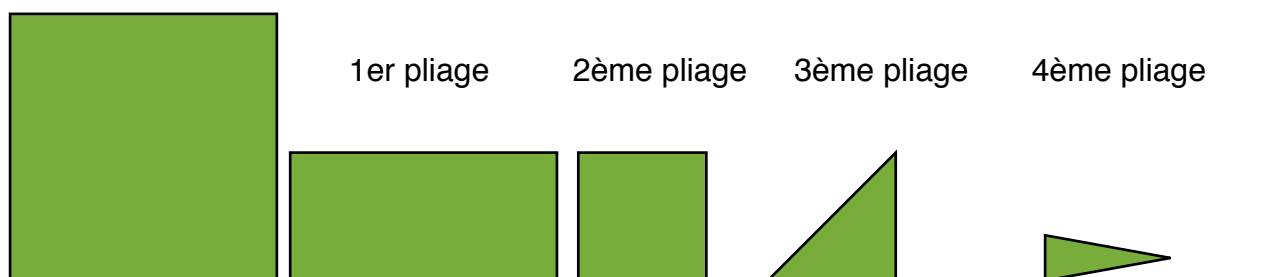
On pouvait aussi utiliser du papier de boîtes à chaussures ou du papier toilette, à l'époque bien plus rigide que le double ou triple épaisseur actuel.

La feuille d'emballage de 30x30cm environ était partagée en 4, ce qui permettait la fabrication de 4 volants.

Le pliage élémentaire consistait en 4 pliages successifs au centre, mais chacun avait sa variante ou son astuce pour améliorer l'équilibre et la performance du volant. La pointe de papier était introduite dans le trou de la pièce, en la tirant d'un cm environ pour la bloquer, puis dépliée et écrasée afin de fixer l'ensemble.

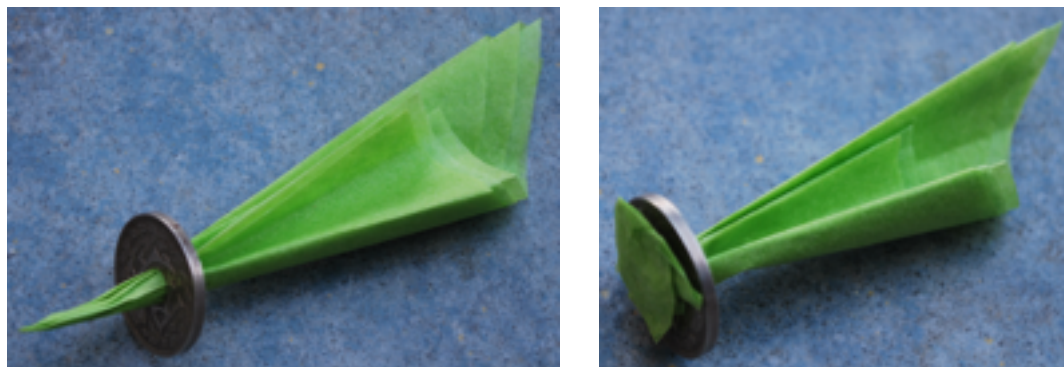
Avant de l'introduire dans le jeu, l'équilibre de U SOLDU était testé avec précision (à la main ou sur le genou) afin de valider l'aérodynamisme du volant.

Papier 15x15cm



De nos jours, on peut aussi réaliser ce volant avec un bout de sac plastique de récupération. Il faudra alors chauffer avec un briquet la pointe du plastique, afin de la souder à la pièce.

pliage du volant réalisé avec du papier d'emballage de fruits

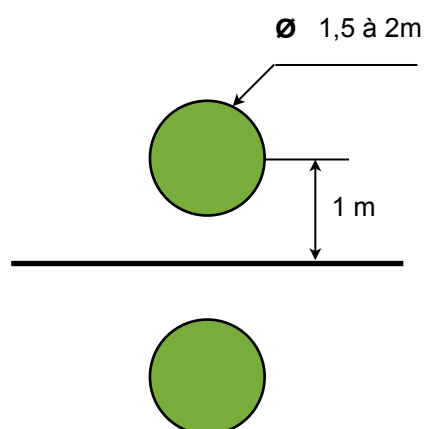


III - INDUVE SI GHJUCAVA?

u terranu e u traciamentu

LE TERRAIN

Il fallait un lieu assez plat qui était le plus souvent en terre. Avec un objet pointu (bois ou pierre) on traçait une ligne droite de 3 m de long environ qui délimitait les deux zones de jeu. Dans chacune d'elles à 50 cm de la ligne (un passu di zitellu), on dessinait un cercle de 1,5 à 2 m de diamètre en tendant la main à son partenaire et en tournant pour réaliser deux cercles identiques.



Sur un terrain dallé ou bétonné, on utilisait pour le traçage un petit bout de craie, de charbon de bois, de brique rouge ou une quelconque pierre colorée friable. Comme on peut le voir, le matériel de traçage était des plus rudimentaires, mais les tracés étaient réalisés avec minutie ce qui permettait d'avoir des aires de jeux pratiquement égales.

IV - CUME SI GHJOCA ?

LE JEU

Chaque joueur s'installait dans un cercle et le départ du jeu était soit décidé d'un commun accord, soit tiré au sort avec des jeux tels que Zim bù ba* o Testa o cigliu*. Mais l'imagination des enfants étant débordante, il arrivait que la mise en jeu se fasse aussi par une série de jonglages avec les pieds et/ou les genoux.

La mise en jeu se faisait en envoyant à la main u soldu au joueur d'en face (1) qui devait le réceptionner et le renvoyer afin d'essayer de marquer un point.

Comme au football, le jeu consiste à marquer un "but" en jonglant et en envoyant A PEZZETTA dans le cercle adverse avec toutes les parties du corps, sauf les mains. Celui qui perdait le point renvoyait u soldu à l'adversaire et la partie se poursuivait.

Toutes les fantaisies et gestes acrobatiques sont possibles. Contrairement à tous les jeux pratiqués actuellement "la macagna" (par exemple distraire l'adversaire pour marquer un point...) n'est pas considérée comme une faute mais vivement conseillée.

LA DURÉE

Suivant le nombre de joueurs la durée de la partie était plus ou moins longue. Le gagnant continuait de jouer éventuellement avec un autre adversaire dont l'ordre était pré-établi (Zim bù ba o Testa o cigliu...).

Le gagnant était celui qui avait marqué le plus de points (le score à atteindre était défini avant d'engager la partie en fonction du nombre de joueurs).

Pendant que la partie officielle se déroulait les autres joueurs s'entraînaient individuellement en jonglant, ou collectivement en se faisant des passes.

LES PÉNALITÉS

En cas de faute de main d'un des joueurs ou de points difficiles à compter (Pezzetta tombée sur les tracés) la pénalité se jouait de la manière suivante: on posait la pièce sur le pied qui était sur la ligne médiane et il fallait envoyer a pezzetta dans le cercle adverse.

Quelle que soit la forme du terrain, il était interdit de dépasser la ligne médiane, de bousculer l'adversaire, et bien sûr de toucher a pezzetta avec les mains. Sinon, il y avait une pénalité comme d'ailleurs dans le jeu niçois du [pilou](#).

LE GAIN

On jouait pour le plaisir de jouer, car il n'y avait rien à gagner... si ce n'est la partie et avoir la fierté d' être le "héros" du jour.

(1) si la mise en jeu n'est pas conforme l'adversaire demandait de la refaire.

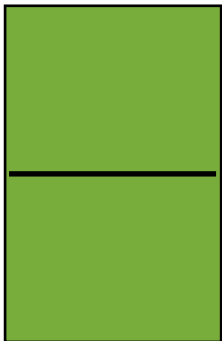
Cas particuliers et variantes :

-On pouvait jouer aussi deux par deux par équipes dans chaque cercle en l'agrandissant.

-Il arrivait que la pièce tombe dans les habits du joueur (le cou, les vêtements...) et il fallait arriver à la remettre en jeu sans la toucher avec les mains...

-A Ghisonaccia, on nous a rapporté que l'on pouvait également utiliser le bras replié et renvoyer u soldu avec les coudes.

-Une autre manière de tracer le terrain dans la région bastiaise, était de faire un rectangle de 6m de long et 3m de large avec une ligne le partageant en deux, donnant ainsi deux carrés dans lesquels se positionnaient les joueurs.



AUJOURD'HUI?

A pezzetta recommence aujourd'hui à susciter un intérêt, et ce document cherche à faire le point sur l'histoire et la pratique de ce jeu de rue, qui s'apparente à un sport.

Une première initiative a été lancée au cours de la Festa di u ghjocu qui s'est déroulée à Aghjone le 30 octobre 2011, à laquelle a été invitée l'association Nissa Pilou.

Un appel à nos mémoires sera lancé afin de réveiller des souvenirs et un renouveau des pratiques di **u soldu tufunatu**.

Festa di u Ghjocu - Aghjone 10/2011



Au delà de l'aspect de préservation d'un jeu du passé, il nous apparaît important de souligner que ce jeu est d'un intérêt évident pour plusieurs raisons:

tout d'abord par sa facilité de fabrication, sa convivialité, son coût plus que modeste, même pas un euro; il peut se pratiquer aisément dans les cours d'écoles...etc, et puis, il ne s'agit pas d'un jeu virtuel comme le sont la plupart des jeux de notre époque.

Pour tenter de relancer ce jeu, nous choisirons le tracé de la ligne avec 2 cercles, qui ressemble au tracé du jeu de pilou, et qui nous permettra d'organiser d'autres rencontres avec des joueurs extérieurs à l'île.

Du fait du renouveau de la pratique du jeu de la pièce trouée dans les Alpes-Maritimes, nous pensons qu'en Corse, ce jeu du passé a encore un bel avenir.

A NICE

LE PILOU

La pratique de ce jeu avec de légères variantes se perpétue de nos jours dans les Alpes- Maritimes grâce au travail d' André Giordan et de l'association Nissa Pilou. Ils se sont efforcés de "faire renaître le pilou non pas comme un souvenir du passé...non comme un écomusée tenu à bout de bras par des subventions...mais comme une pratique vivante autonome partagée".

"Ces dernières années, il (le pilou) rencontre un grand succès auprès des Jeunes. Des étudiants s'y essaient les après-midi dans les parcs des facultés. On y joue le week-end sur la Promenade des Anglais. Des compétitions se déroulent tous les mois et des "Championnats du Monde" se tiennent même chaque année, début juillet, à Coaraze !"

Qu'est-ce que le pilou?

"Une pièce trouée, un peu de papier et un bout de craie !.. Le pilou est un sport qui ne coûte rien; pourtant il rapporte gros. Il développe dextérité, adresse et agilité. Il permet une saine émulation dans la convivialité.

Vieux sport niçois, mais pas seulement puisqu'on lui connaît des cousins partout dans le monde, il va plaire aux Jeunes d'Europe." André Giordan.

Lou Pilo (pilou en français)

Le pilo

Une sorte de volant fabriqué avec une ancienne pièce de 10 centimes trouée et un bout de sac plastique recyclé. On chauffe légèrement dessous la pièce pour coller le plastique.

Le terrain

Un espace de 10m sur 10m

Une croix au milieu tracée à la craie et 4 cercles d'1m de diamètre, dont le centre est situé à 2,5 de la croix.

Le jeu

Une partie de pilo se joue à 4, par équipes de deux en diagonale.

Le but du jeu est de jongler et de se faire des passes entre équipiers pour envoyer le pilo dans les cercles adverses.

Toutes les parties du corps sont admises, à l'exception de la main et du bras.

La partie

On engage le pilo à la main sur son équipier. Pour marquer un pilo (un point), un des équipiers doit envoyer le pilo dans l'un des cercles adverses. Il peut pour cela pénétrer dans l'autre camp. Les défenseurs ne peuvent pénétrer dans l'autre camp, tant que l'un des attaquants n'a pas franchi la limite de son camp. C'est le joueur du camp dans lequel est tombé le pilo qui réengage à la main. On peut jouer le pilo au rebond. On change de camp à chaque pilo.

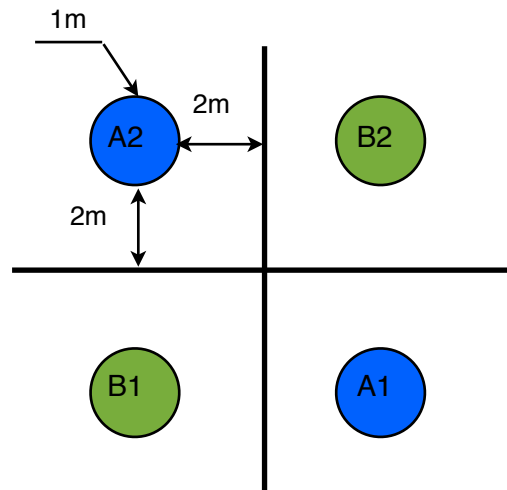
Les pénalités

Un coup de pied arrêté sanctionne soit le toucher du pilo à la main ou au bras, soit un jeu brutal.

Il se joue le pilo posé sur le pied à la limite du camp de l'attaquant, le défenseur étant derrière son cercle.

La durée

On convient de la durée de la partie au préalable. En championnat, elle est de 6 à 10 minutes. On peut jouer également aux points.



Bibliographie et documentation

Et vive le pilou - André Giordan, José Maria - Ed Serre

<http://www.andregiordan.com/nissa/pilou.html>

<http://sitedepilou.free.fr>

Contacts :

A VEGHJA - Dumè Gambini

20250 RIVENTOSA

ECONATURA - Toni Pieri

U Casone

20270 AGHJONE

<http://www.econatura.fr>

mel : econatura@free.fr



A PEZZETTA o U SOLDU TUFUNATU - un jeu "d'argent" qui ne coûte pas un rond !

LA PIÈCE

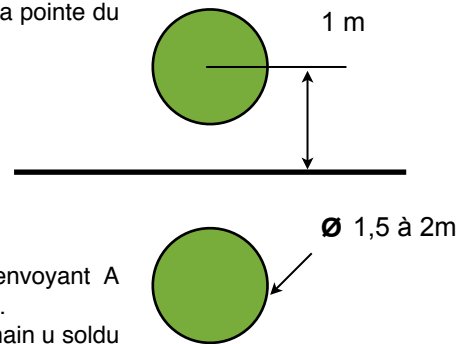
Une pièce de monnaie trouée de 10 ou 25 cts de franc des années d'après-guerre. Mais une rondelle d'environ 2cm de diamètre fera aussi bien l'affaire.

LE VOLANT

Réalisé avec du papier de soie ou d'emballage de fruits. On peut aussi réaliser ce volant avec un bout de sac plastique de récupération. Il faudra alors chauffer avec un briquet la pointe du plastique, afin de la souder à la pièce.

LE TERRAIN

Il faut un lieu assez plat. On trace une ligne droite de 3 m de long environ qui délimite les deux zones de jeu. Dans chacune d'elles à 50 cm de la ligne (un passu di zitellu), on dessine un cercle de 1,5 à 2 m de diamètre.



LE JEU

Comme au football, le jeu consiste à marquer un "but" en jonglant et en envoyant A PEZZETTA dans le cercle adverse avec toutes les parties du corps, sauf les mains.

Chaque joueur s'installe dans un cercle et la mise en jeu se fait en envoyant à la main u soldu au joueur d'en face (1) qui doit le réceptionner et le renvoyer afin d'essayer de marquer un point.

Toutes les fantaisies et gestes acrobatiques sont possibles.

LA DURÉE

La durée est définie avant d'engager la partie: soit aux points, soit minutée.

LES PÉNALITÉS

En cas de faute de main d'un des joueurs ou de points difficiles à compter (pezzetta tombée sur les tracés), la pénalité se joue de la manière suivante: on pose la pièce sur le pied qui se trouve sur la ligne médiane et il faut envoyer a pezzetta dans le cercle adverse.

Il est interdit de dépasser la ligne médiane, de bousculer l'adversaire, et bien sûr de toucher a pezzetta avec les mains.