

# AJÒ A GIOGAI IN BIBLIOTECA

## ARREGORTA DE GIOGUS SARDUS DE FAI IN BIBLIOTECA ISTADI 2025



### RACCOLTA DI GIOCHI SARDI DA FARE IN BIBLIOTECA - ESTATE 2025

La murra è un gioco di abilità antico, serio e difficile, giocato da giovani e adulti.

Si può veder giocare quando ci son le feste di paese, della tosatura, quando si marchiava il bestiame o durante i matrimoni.

Ogni anno ci sono gare regionali, le più conosciute sono il "Campionau Sardu de sa Murra" di Urzulei, "Sa Murra" a Mandas e sa "Murra Sarda" di Muravera.

### SA MURRA

Sa murra est unu giogu de abilidadi antigu, sèriu e dificili, ddu giògant is giòvunus e is bècius puru.

Si podit biri sa genti giogai candu ddoi funt is festas de bidda, is tundidroxus, sa marcadura de su bestiàmini, o una coja.

Ònnia annu si tenint garas regionalis, is prus connotas funt su "Campionau Sardu de sa Murra" de Orthullè, "Sa Murra" in Mandas e sa "Murra Sarda" in Murera.





I giocatori solitamente sono quattro, due contro due messi di fronte, e un *contadori*, colui che conta i punti.

Si sceglie un giocatore a squadra, e ogni giocatore, chiamato *murreri*, allunga il braccio e mostra un numero con le dita, dicendo a voce alta un numero, che dovrebbe indicare la somma delle dita mostrate, da due a dieci.

Dieci non si pronuncia mai ma di dice ‘murra’. Chi indovina la somma vince un punto e gareggia contro il secondo giocatore della coppia avversaria finché perde e lascia la mano al compagno.

Il *contadori* tiene il conto del punteggio con le dita. Vince chi arriva per primo a 16 punti.

## Cumenti si giogat

Is giogadoris a su sòlitu funt cuàturu, duus contras a duus, postus a faci de pari, e unu contadori.

Si sceberant unu giogadori po scuadra, e ònnia giogadori, chi si narat murreri, ghetat su bratzu e ammostant is didus de sa manu narendu a boxi arta unu nùmeru, circhendi de intzertai sa suma de is didus ammostaus, de duus a dexi.

Dexi non si narat mai ma si narat ‘murra’. Chini intzertat sa suma bincit unu puntu e giogat contras a su segundu giogadori de s’àtera pariga fintzas a candu perdit e lassat sa manu a su cumpàngiu.

Su contadori contat is puntus e tenit su contu cun is didus. Bincit chini arribbat po primu a 16 puntus.

**VÌDEO:**  
[HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=MTGVFYFNADO&T=61S](https://www.youtube.com/watch?v=MTGVFYFNADO&t=61s)





In questo gioco bisogna saper fingere per nascondere la verità.

Si sceglie un giocatore che si mette di spalle agli altri, si copre gli occhi con una mano, e mette l'altra mano sotto il braccio opposto, col palmo aperto.

Uno dei giocatori, a sorte, da un colpo alla mano del giocatore che non può guardare. Lui poi si gira e deve indovinare chi gli ha dato il colpo, nel mentre gli altri sollevano l'indice e lo fanno roteare.

Se indovina, chi ha dato il colpo deve andare a bendarsi gli occhi e prendere il colpo a sua volta.

## TZACA E PONI

In custu giogu serbit sciri fingi po cuai sa beridadi.

Si sceberat unu giogadori chi si ponit de palas a is àterus, si crobexit is ogus cun una manu, e ponit s'àtera manu asuta de su suircu de s'àteru bratzu, cun su parmu abertu.

Unu de is giogadoris, a sorti, tzacat sa manu cosa sua cun sa manu de su giogadori chi non podit castiai. Apustis issu si girat e depit intzertai chini est su chi at tzacau sa manu, is àterus depint totus parai s'ìndixi in artu fadendiddu girai.

Si intzertat, chini at tzacau sa manu depit andai a pigai sa tzacada.





Questo gioco è molto conosciuto e ci sono diverse varianti.

A Cagliari si giocava così: serve una pietra piatta, con un pezzo di gesso o carbone si fa un rettangolo con dieci numeri, due caselle possono essere vicine. Ogni giocatore deve tirare la pietra in ogni casella e andare a prenderla saltando con un piede dove c'è una casella e 2 piedi quando ce ne sono 2 (uno per ogni casella). Chi sbaglia fa una penitenza. Poi il gioco diventa più difficile:

1. ogni giocatore deve fare il percorso con la pietra sul dito;
2. ogni giocatore deve fare il percorso con una pietra sopra il piede;
3. la pietra va sopra la testa
4. la pietra va messa sopra il pugno, come se stesse tenendo una candela;
5. la pietra messa sopra la fronte con la testa sollevata;
6. il giocatore deve far andare la pietra in ogni casella facendola strisciare con un colpetto del piede.

## PINCAREDDU

Custu giogu est meda connotu e ddoi funt variantis diversas.

In Casteddu si giogàt aici: serbit una pedra lada, cun unu arrogu de ghixu o de carboni, si fait unu retàngulu mannu cun dexi nùmerus, nci podint essi una o duas casellas acanta de pari.

Ònnia giogadori depit tirai sa pedra in ònnia casella e andai a dda pigai, sartendi cun unu pei innui ddoi at una casella e cun duus peis si ddoi at duas casellas (unu pei in ònnia casella). Chini sbàlliat, depit fai una penitèntzia. Apustis su giogu si fait prus dificili:

1. ònnia giogadori depit fai su caminu cun sa pedra asuba de unu didu;
2. ònnia giogadori depit fai su caminu cun sa pedra asuba de unu pei;
3. sa pedra andat asuba de sa conca;
4. sa pedra si depit ponni asuba de sa manu serrada, cumenti chi fessit poderendi una candela;
5. sa pedra andat asuba de sa fronti cun sa conca artziada;
6. su giogadori depit fai andai sa pedra in ònnia casella fadendidda strisiai cun corpixeddus de su pei.



Un giocatore ha a disposizione un tabellone con i numeri scritti da 1 a 90, e un sacchetto con 90 pedine corrispondenti.

Il giocatore prende un numero dal sacchetto e dice a voce alta il numero uscito, col numero può venire associato un detto o una ricetta.

Gli altri giocatori prendono 1, 2 o 3 caselle con soldi o frutta secca, in ogni casella sono contenute 3 righe con 5 numeri ciascuna.

Ogni volta che il numero uscito si trova in una cartella, il giocatore lo copre con pasta, lenticchie o ceci o altro materiale. Con il denaro o la frutta raccolti si preparano i premi:

2 numeri nella stessa riga (ambo)  
3 numeri nella stessa riga (terna)  
4 numeri nella stessa riga (quaterna)  
5 numeri nella stessa riga (cinquina)  
Tutta la cartella piena è tombola.

## TÒMBOLA

Unu giogadori tenit unu tabelloni cun is nùmerus scritus de 1 a 90, e una sachita cun 90 pedinas chi corrispundint. Su giogadori pigat unu nùmeru de sa sachita e narat a boxi arta su nùmeru bessiu, cun su nùmeru podit essi associau unu dìciu o una retzeta.

Is àterus giogadoris pigant is 1, 2 o 3 cartellas cun dinai o fruta sicada, in ònnia cartella ddoi funt 3 rigas, in onniuna ddoi funt 5 nùmerus.

Ònnia borta chi su nùmeru bessiu s'agatit in una cartella, su giogadori ddu coberrit cun pasta, gentilla o cixiri o àteru materiali.

Cun su dinai o sa fruta coberada si faint is prèmios:

2 nùmerus in sa pròprietà (ambu)  
3 nùmerus in sa pròprietà (terna)  
4 nùmerus in sa pròprietà (quaterna)  
5 nùmerus in sa pròprietà (cinquina)

Candu unu at prenu totu sa cartella fait tombola.





Su *barrallicu* è una sorta di trottola a forma di cubo che si fa girare con le dita, le quattro facce sono contraddistinte dalle seguenti iniziali:

M = mesu                    P = poni  
P = totu                    N = nudda

Ogni giocatore mette al centro del tavolo la posta concordata, possono essere soldi o cibo, come noci, noccioline, mandarini, caramelle. A turno, ogni giocatore fa ruotare su *barrallicu*, e quando si ferma, il giocatore dovrà comportarsi secondo l'iniziale uscita: se esce la P dovrà aggiungere quota alla posta; se esce la M porterà via metà della posta; se esce la T porterà via l'intera posta; se esce la N non porterà via e non metterà niente.

Ogni volta che esce la T ogni giocatore dovrà rimettere la posta.

## BARRALLICU

Su *barrallicu* est una genia de badrùnfula pitchedda chi si fait girai cun is didus, a cuàturu faciadas cun una lìtera iscrita:

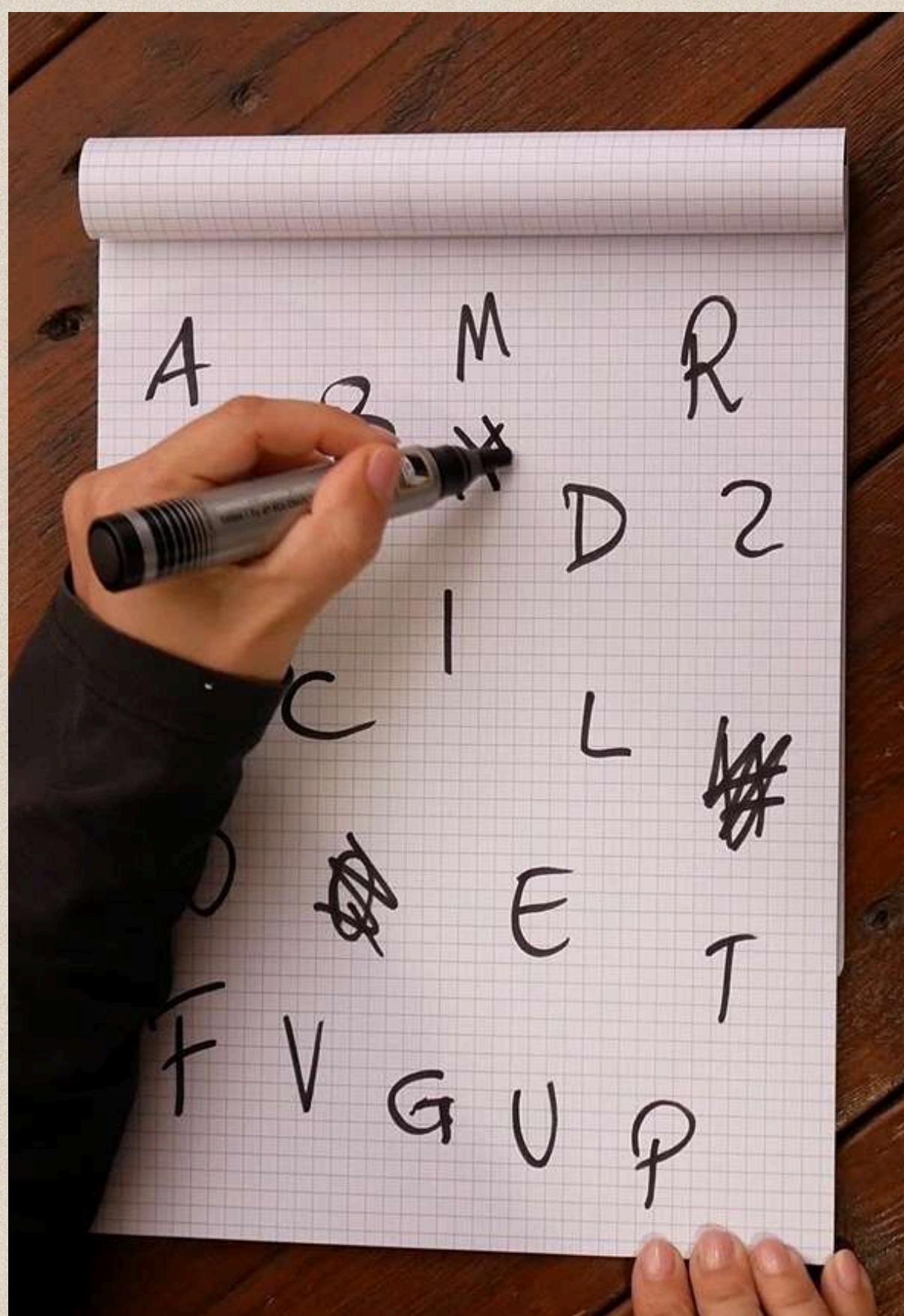
M = mesu                    P = poni  
T = totu                    N = nudda

Ònnia giogadori ponit in sa mesa sa posta concordada, chi podit essi dinai o cosa de papai, cumenti nuxi, nuxedda, mandarinus, caramellas.

Apustis, a turnu, ònnia giogadori fait girai su *barrallicu* fintzas a candu si firmat, e su giogadori depit fai su chi narat sa lìtera chi est bessida: P pònni bolit nai aciúngi àteru a sa posta, M bincit sa metadi, T bincit totu, N non bincit nudda.

Ònnia borta chi bessit sa T, ònnia giogadori depit torrai a ponni sa posta.





Questo gioco aiuta a allenare la memoria.

Ogni giocatore prende un pezzo di carta e scrive uno schema con le categorie scelte (cibo, parole, verbi, nomi, cognomi, paesi, ecc...) e li mette in colonne.

In un altro foglio si scrivono, in disordine, le lettere dell'alfabeto. Un giocatore sceglie una lettera a occhi chiusi e fa una croce con la penna. Con quella lettere devono iniziare tutte le parole di ogni categoria.

Chi finisce per primo deve dire "stop!" e gli altri non possono più scrivere.

I punti si mettono così:

10 punti se la parola è diversa da tutte le altre scritte;

5 punti se una o più persone hanno scritto la stessa parola;

0 punti se la parola non esiste o non si è scritto nulla.

Quando tutte le lettere sono state scelte, vince chi ha fatto più punti.

## FRUTA, CANTANTIS, CITADIS / BIDDAS

Custu giogu agiudat a allenai sa memòria.

Ònnia giogadori pigat unu arrogu de paperi e scriit unu schema cun is categorias chi bolit sceberai (cosa de papai, fueddus, verbus, nòminis, sangunaus, biddas, etc..) e ddus ponit in colonna.

In unu àteru arrogu de paperi si scriint, amesturadas, is lìteras de s'alfabetu. Unu giogadori sceberat, a ogus serraus, una lìtera, e fait una cruxi cun sa pinna. Cun cussa lìtera depint incumentzai is fueddus de ònnia categoria.

Chini acabat po primu narat "stop!" e is àterus depint acabai de scriri.

Is puntus si ponint aici:

10 puntus chi su fueddu est diversu de totu is àterus scritus;

5 puntus chi 2 o prus personas scriint su pròprietu fueddu;

0 puntus chi su fueddu no esistit o non si scriit nudda.

Candu totu is lìteras funt sceberadas, bincit chini at fatu prus puntus.

## BIBLIOGRAFIA:

M.G. VIOLANTE, P. ZARBO, 2005, AJÒ A GIOGAI. GIOCHI DELLA CAGLIARI DI UNA VOLTA.

UN'INFANZIA DI GIOIA E SEMPLICITÀ: DAL "PINCARO" A "SA MURRA", COME SI DIVERTIVANO I BAMBINI SARDI DI UNA VOLTA:

[HTTPS://WWW.SHMAG.IT/INSARDEGNA/11\\_12\\_2021/UNINFANZIA-DI-GIOIA-E-SEMPLICITA-DAL-PINCARO-A-SA-MURRA-COME-SI-DIVERTIVANO-I-BAMBINI-SARDI-DI-UNA-VOLTA/](https://www.shmag.it/insardegna/11_12_2021/uninfanzia-di-gioia-e-semplicità-dal-pincaro-a-sa-murra-come-si-divertivano-i-bambini-sardi-di-una-volta/)

GIOCHI E INTRATTENIMENTI VARI, P. 12 SA MURRA:  
[HTTPS://WWW.MAMOIADA.ORG/\\_PDF/\\_LAGENTE/\\_COMERAVAMO/I%20GIOCHI.PDF](https://www.mamoiada.org/_PDF/_LAGENTE/_COMERAVAMO/I%20GIOCHI.PDF)

TOMBOLA:  
[HTTPS://IT.WIKIPEDIA.ORG/WIKI/TOMBOLA](https://it.wikipedia.org/wiki/Tombola)