

# 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.

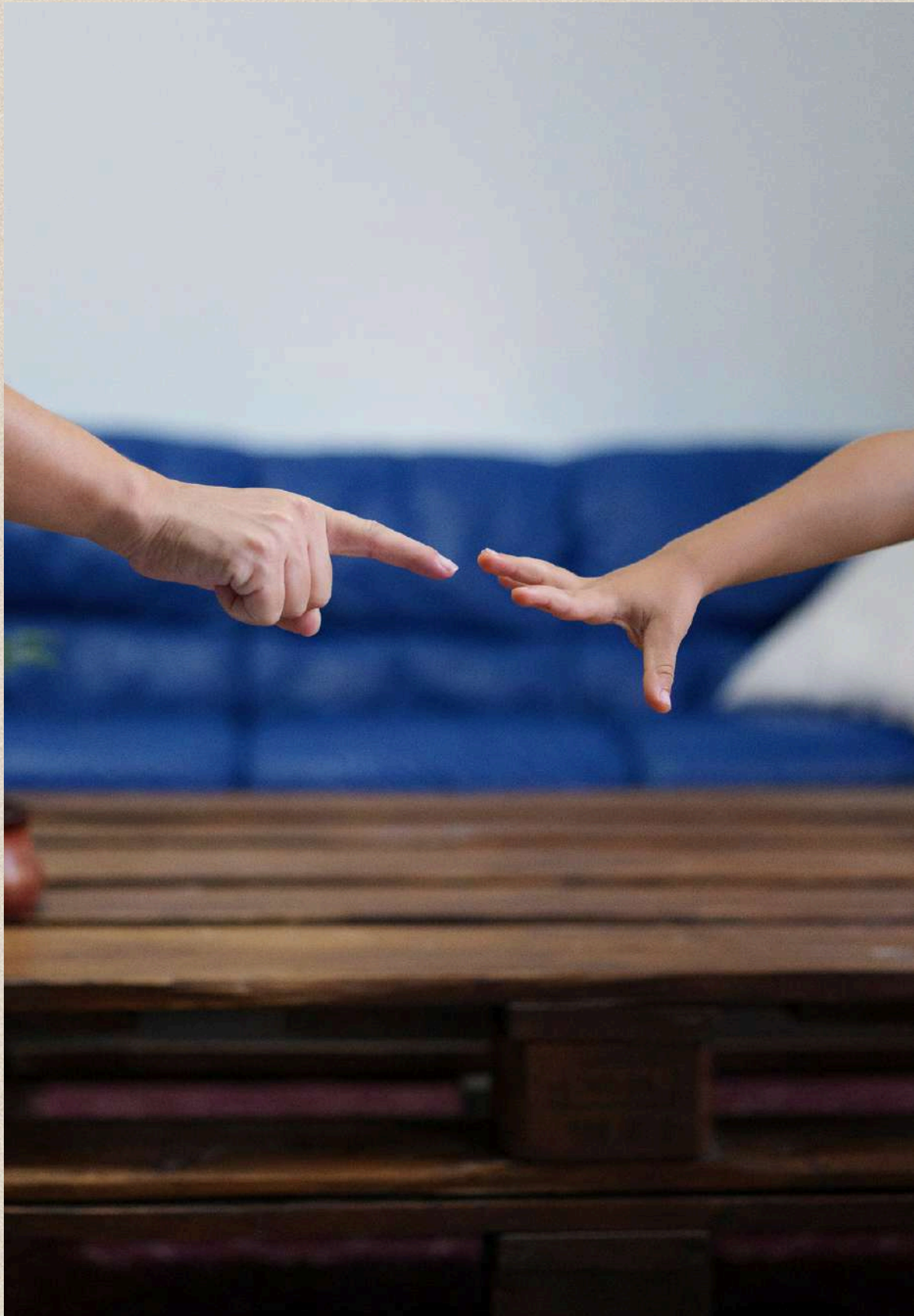
## SA MURRA

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

Si podit biri sa genti jogai 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 si 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 jogat

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

Si sceberant unu jogadori po squadra, e ònnia jogadori, 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 jogat contras a su segundu jogadori 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)**





# 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'indixi in artu fadendiddu girai.

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

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.





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.

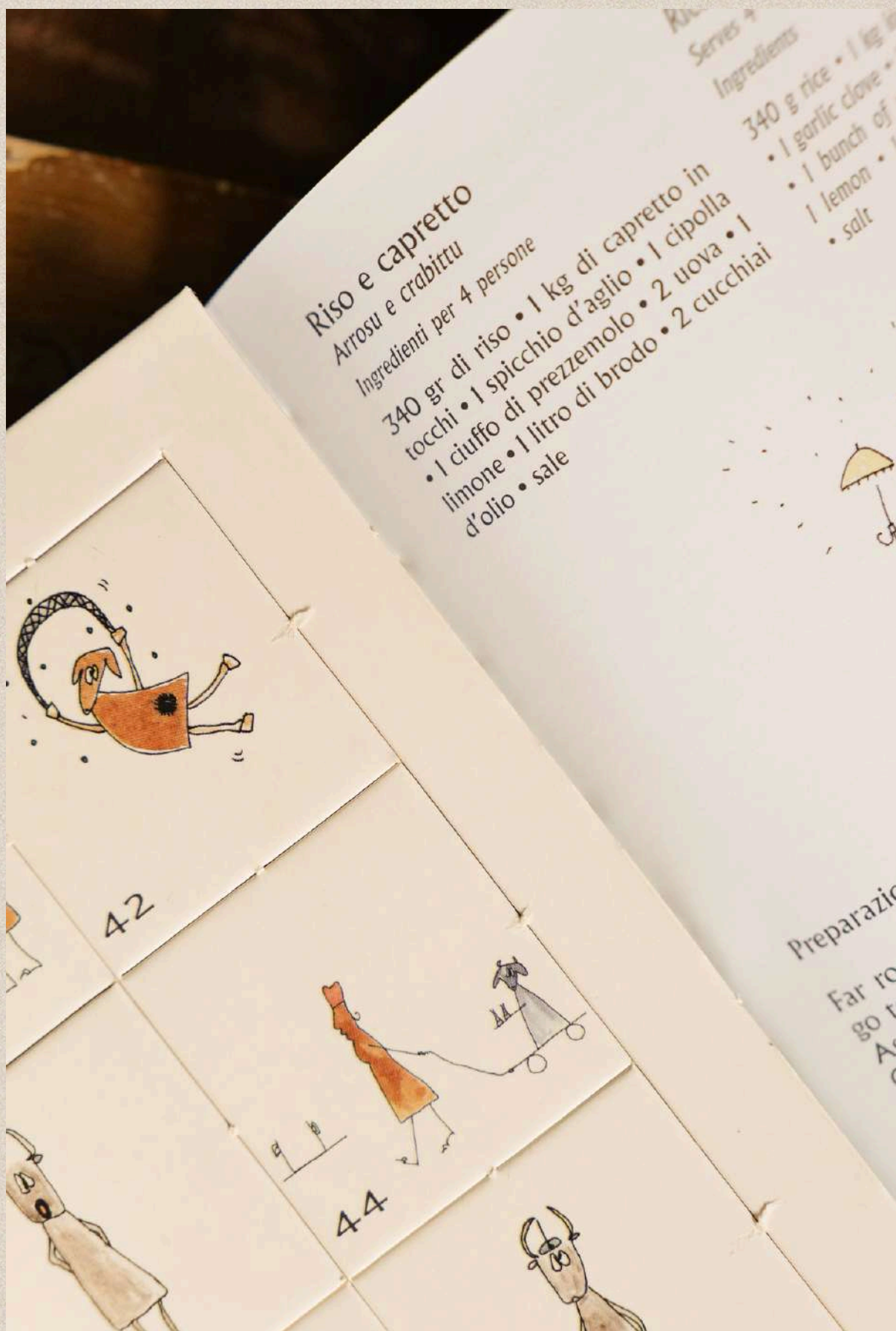
# PINCAREDDU

Custu giogu est meda connotu e ddoi funt variantis diversas.

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

Ònnia jogadori 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 difficili:

1. ònnia jogadori depit fai su caminu cun sa pedra asuba de unu didu;
2. ònnia jogadori 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, cument chi fessit poderendi una candela;
5. sa pedra andat asuba de sa fronti cun sa conca artziada;
6. su jogadori depit fai andai sa pedra in ònnia casella fadendidda strisiai cun corpixeddus de su pei.



# 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'agatat in una cartella, su giogadori ddu coberrit cun pasta, gentilla o cìxiri o àteru materiali.

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

- 2 nùmerus in sa pròpriu riga (ambu)
- 3 nùmerus in sa pròpriu riga (terna)
- 4 nùmerus in sa pròpriu riga (cuaterna)
- 5 nùmerus in sa pròpriu riga (cinquina)

Candu unu at prenu totu sa cartella fait tòmbola.

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.





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
T = 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 pitichedda chi si fait girai cun is didus, a cuàturu faciadas cun una lítera iscrita:

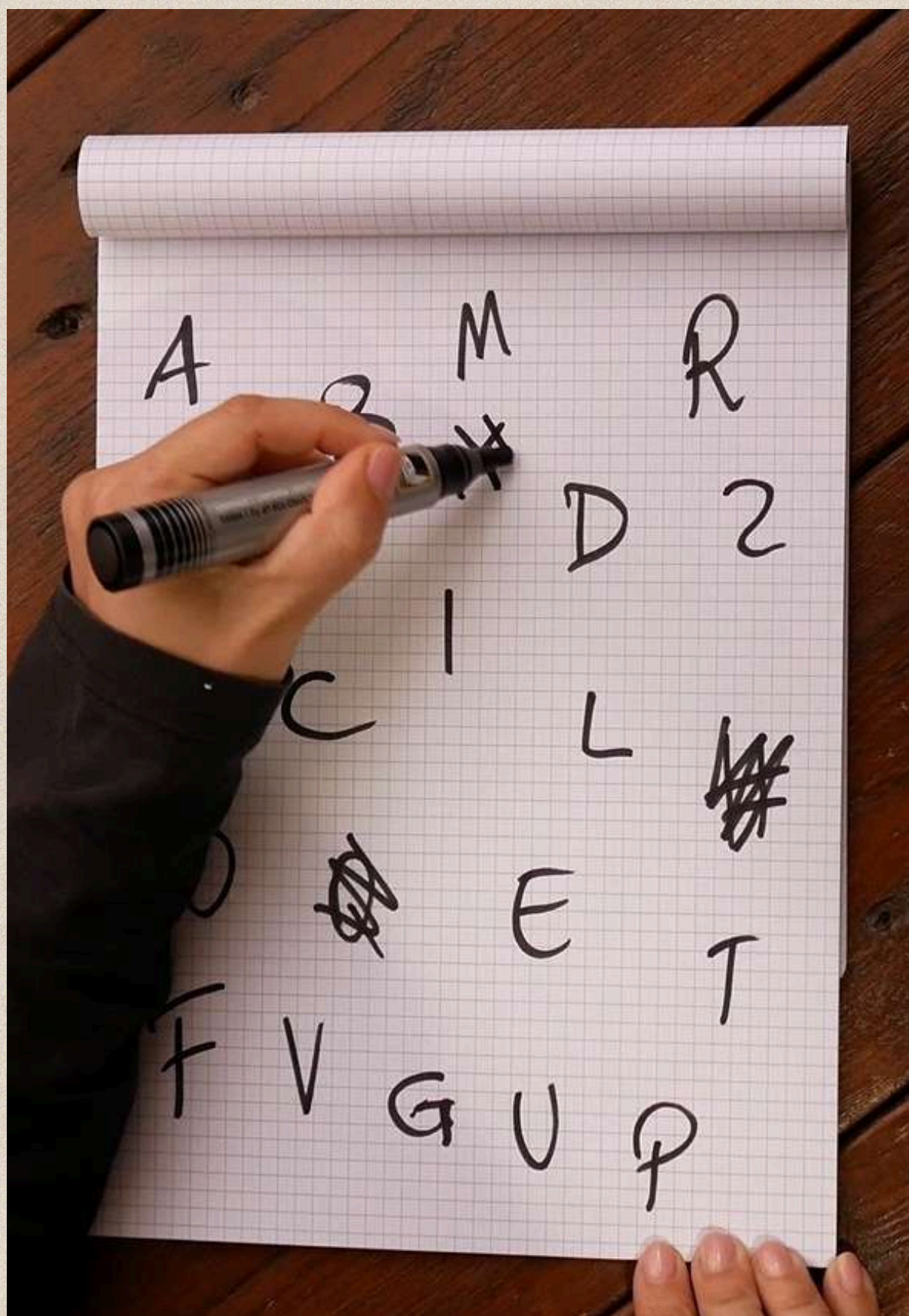
M = mesu	P = poni
T = totu	N = nudda

Ònnia giogadori ponit in sa mesa sa posta cuncordada, chi podit essi dinai o cosa de papai, cumentì 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 aciùngi 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 jogadori 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 columna.

In unu àteru arrogu de paperi si scriint, amesturadas, is literas de s'alfabetu. Unu jogadori 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 pròpriu fueddu;

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

Candu totu is literas 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-SEMPlicitA-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)