BREVE NOTA SU ALCUNI GIUOCHI PRATICATI NELLA SOMALIA ITALIANA

CLASSIFICAZIONE DEI GIUOCHI

I giuochi possono dividersi in tre grandi gruppi: giuochi a carattere diremo così sportivo, giuochi sacri e giuochi riflessivi.

Ciascuno di questi gruppi si può suddividere in altre due categorie: giuochi originari e giuochi d'importazione.

Potrebbe aggiungersi ancora il gruppo dei giuochi dei fanciulli, ma essi sono in genere a tipo puramente imitativo (finte guerre, imitazione d'animali, finta caccia, costruzione di piccole capanne, ecc.). Pur presentando alcune particolari caratteristiche, non si differenziano molto da quelli di tutti i ragazzi di ogni tempo e di ogni luogo, e quindi sono privi di rilevante interesse. Ne accenno solo brevemente, trattando poi in particolare, i giuochi sportivi ed i giuochi riflessivi.

Un posto speciale meriterebbe, secondo alcuni, la danza. Essa però per le popolazioni africane, e non solo per queste, ha un carattere più di rito religioso o guerriero, che di vero e proprio passatempo, ed ha quindi altrove la sua sede.

Ugualmente non faccio cenno dei giuochi di recente importazione europea, anche se modificati in parte, essendo privi di originalità.

Oltre a questa classificazione dei giuochi dei popoli primitivi, ne sono state tentate diverse altre.

Il Marin distingue i seguenti gruppi: giuochi di finzione, di agilità, sportivi, di attenzione, di ricerca, di calcolo. Tali categorie però possono facilmente ridursi alla nostra suddivisione, inserendo i giuochi di attenzione e calcolo nella unica categoria « giuochi riflessivi », mentre i giuochi di agi-

lità e di ricerca, per il modo come sono giuocati, agevolmente si inquadrano nei « giuochi sportivi ».

Il Griaule invece di stabilire una esatta classificazione dei vari giuochi, preferisce cedere ad altri la elaborazione dei dati da lui raccolti e procede ad un aggruppamento un po' impreciso, elencando le seguenti categorie: esercizi fisici, giuochi di agilità, di ricerca, combattimenti ed insulti, giuochi con la corda (cat's cradle), indovinelli, scioglilingua, imitazioni, problemi.

Il Puccioni si astiene da ogni classifica, e così il Bottego che ne dà semplici notizie occasionali.

Presso le popolazioni che attualmente abitano le terre della Somalia, sono conosciuti vari tipi di giuochi; alcuni di evidente importazione araba o indiana, altri invece sembrano originari dell'Africa. I primi, oltre a trovarsi sulle coste della Somalia, si riscontrano anche lungo le coste del Kenya, a Zanzibar, lungo tutto il mar Rosso, lungo le coste dell'Arabia e in genere in tutto quel bacino commerciale che un tempo, riunito sotto un'unica dominazione, formò il sultanato di Masqat e che conserva anche oggi molti usi comuni, tenuti vivi dai continui rapporti commerciali, che per secoli hanno alimentato le varie correnti dei traffici che si sono sviluppate lungo queste coste dell'Africa e dell'Arabia.

Lo studio di questi passatempi ha singolare interesse perchè, oltre ad aiutarci a sempre meglio comprendere le popolazioni di queste regioni può servire di indizio per rintracciare — seguendo la via che essi hanno percorso distendendosi dal centro occidentale dell'Africa verso le coste, come il kangiuri, o dalle coste verso l'interno, come il gerà — sia il cammino che le varie popolazioni hanno tracciato l'una a l'altra sovrapponendosi, sia le antiche correnti commerciali.

GIUOCHI DI RAGAZZI

I ragazzi imitano quasi sempre le occupazioni dei grandi: allevare cammelli, capre, pecore, usando pietre rozzamente scheggiate che dovrebbero rappresentare questi animali; cercare nuovi pascoli, ecc. Spesso fanno finta di fare la guerra con lance di legno, o si mettono in agguato per spiare il nemico, qualche volta parlano davanti ad ipotetiche assemblee.

Le ragazze simulano vari lavori domestici: pietre oblunghe sono le loro bambole che rivestono di vecchi cenci; costruiscono le loro piccole capanne con rami e foglie che servono da stuoie; capre e pecore sono rappresentate spesso da due specie diverse di grosse conchiglie.

Le statuette di animali o persone, che frequentemente si trovano scolpite nel legno, hanno scopo più religioso; o commerciale, quali prodotti folcloristici per gli europei, che di veri e propri giocattoli.

GIUOCHI SPORTIVI

Legden - *Lotta* (1). – Scopo del giuoco è quello di fare toccare all'avversario il suolo con qualunque parte del corpo, oltre che con i piedi; questo deve essere compiuto 4 volte per vincere; non vi sono regole fisse o colpi proibiti.

La Montan. – Viene giuocato da bambini sui 7 anni ad 8 anni, che devono percuotersi con dei bastoncini di cui ognuno è armato, colpendo qualunque parte del corpo, eccetto la testa.

La lotta dura finchè uno dei bambini scappa; con altro intendimento, ma molto simile è la « festa delle bastonate » che si tiene una volta all'anno fra le genti di Mogadiscio e quelle di Afgoi, e che in quest'ultima località assurge ad un vero e proprio combattimento sportivo, detto « istunka ».

Dabartan. – Ha più della lotta che del giuoco. Giovani sui 22 anni vi prendono parte e formano due squadre che rappresentano sempre due gruppi etnici differenti. Gli avversari si percuotono con « dabar » (corde che servono a legare i cammelli), finchè una delle squadre è respinta dal suo campo.

Luf - *Giuoco delle piastrelle*. – Viene giuocato da due squadre di ragazzi. Ogni giuocatore a turno sta su di una linea tirata sul terreno e si sforza di gettare una pietra in un fosso scavato poco lontano. Colui che riesce ad avvicinarsi di più al fosso vince la partita per la sua squadra e guadagna il diritto per tutti i vincitori di saltare sul dorso degli altri che diventano i loro asini dovendo imitarne il grido. Ogni « asino » deve raccogliere la propria pietra e quella del suo cavaliere, ma quest'ultimo la rilancia lontano; l'asino per liberarsi può cercare di colpirla con la propria, oppure può sfidare il cavaliere che porta a fare altrettanto. Questa seconda parte del giuoco si ripete due volte, ed ogni volta l'asino ha la stessa alternativa; però quando riesce nell'intento o il suo cavaliere sbaglia, è liberato dal suo carico. Ma se nessuna delle due ipotesi avesse a verificarsi, dopo il terzo lancio, l'asino è obbligato a portare il suo cavaliere verso il fosso, poi di nuovo indietro al

(1) Molte volte per rendere il giuoco di facile comprensione, si è adoperata una terminologia tratta da gruppi di giuochi europei, che hanno, con quelli africani, qualche analogia. Si parla di « squadre » di « campo di giuoco » e più innanzi di « pedine », « scacchiera », ecc. È opportuno chiarire che tali termini non trovano un preciso equivalente nella lingua e nelle abitudini locali: per noi « squadra » è una formazione di atleti, omogenea, compatta e la nostra mente ad essa ci riporta, mentre in effetti trattasi di « gruppi » di ragazzi o adulti spesso diversi gli uni dagli altri per età, e per complessione fisica. Ugualmente quando si dice ad esempio: « pedina », noi pensiamo ad un determinato oggetto di legno o di avorio, ecc. di determinata forma e valore; nella realtà e nel linguaggio, si tratta invece di un « pezzo » qualsiasi di coccio, di vetro, di una conchiglia, di sterco di cammello, ecc. Così per gli altri termini « mossa », « tratto », « cambia la mano », ecc. presi dal giuoco della dama italiana.

posto primitivo e di nuovo verso il fosso: questo triplice viaggio è chiamato « lu'f ».

Quid detto anche kan jal (qabila Isaq). – Questo giuoco si fa con due bastoni, uno lungo ed uno più corto, smussato ad una estremità, della lunghezza di un palmo (che serve da proiettile).

È molto simile al giuoco italiano del « mazzapicchio » o « nizza ».

Il ragazzo che comincia, lancia in aria il bastone corto e lo deve colpire sei volte, rimandandolo in su, con il bastone lungo prima di farlo cadere in terra. Se ciò non riesce, l'altro ragazzo tenta di colpirlo allo stesso modo, ma solo 5 volte e se neanche lui riesce, bisogna ricominciare da capo.

Questo preliminare si chiama « dagadagheisi ». Non appena uno dei giuocatori è riuscito nell'intento, si inizia il vero giuoco. Una piccola scanalatura viene tracciata sul suolo e il bastoncino più piccolo vi è posto di traverso in modo che l'estremità smussata si trovi al di fuori. Questa estremità viene colpita dal ragazzo col bastone più lungo. Il suo avversario lo raccoglie e, senza muoverlo dal posto dove è caduto, lo rilancia verso il bastone che intanto è stato deposto attraverso la scanalatura. Se egli colpisce il bastone il primo giuocatore va fuori ed il secondo prende il suo turno; ma se egli sbaglia il colpo, il primo giuocatore mette di nuovo il bastone piccolo nella scanalatura e lo colpisce di nuovo con tutta la forza. La distanza tra il posto dove cade e la scanalatura è misurata col bastone lungo. Questo giuoco viene ripetuto tre volte di seguito e la distanza ottenuta viene addizionata. Lo scopo è di raggiungere la somma di 101 lunghezze del bastone corto. Se questo non viene raggiunto in tre lanci, il giuocatore deve ripetere il « so-dagoù » (e dare al suo avversario la possibilità di metterlo fuori) prima che egli possa continuare e cercare di completare la somma di 101.

Dzag (osservato nella qabila Isaq), detto anche « **Sciab** » e « **Sciabako** ». – Viene eseguito da due bambini. Uno di essi prende 8 o 12 pietre nel pugno destro, le getta in aria e cerca di prenderne quanto più può sul dorso della mano; getta di nuovo quelle che vi si sono fermate e le riprende nel pugno. Le pietre che sono cadute per terra dovranno essere raccolte una ad una negli intervalli tra il lancio in alto delle pietre e la loro ripresa. Appena si avranno 4 pietre nelle mano destra queste vengono trasferite nella sinistra che le conserva, mentre la destra continua il giuoco per prendere le altre. Se all'inizio una pietra cade sopra due altre, che sono sul dorso della mano, viene chiamata « keggo »; l'avversario la prende e la pone per terra da dove dovrà essere raccolta poi nello stesso modo delle altre.

Kautan (osservato nelle qabile Darôd). – Si giuoca in differenti modi.

FIG. 1 (DIRITTO)

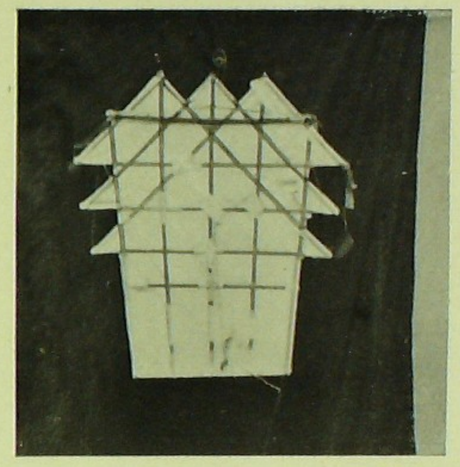

FIG. 1 *a* (ROVESCIO)

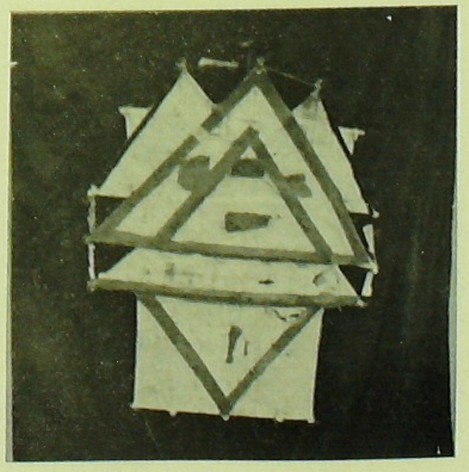

FIG. 2 (DIRITTO)

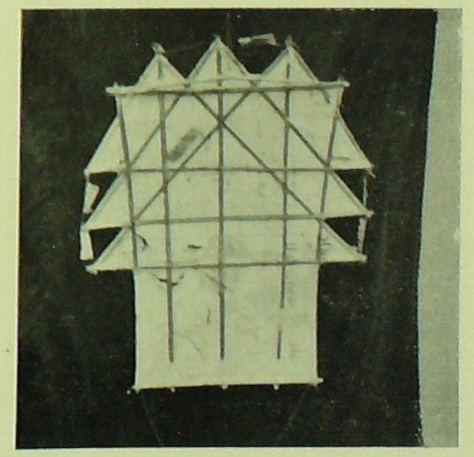

FIG. 2 *a* (ROVESCIO)

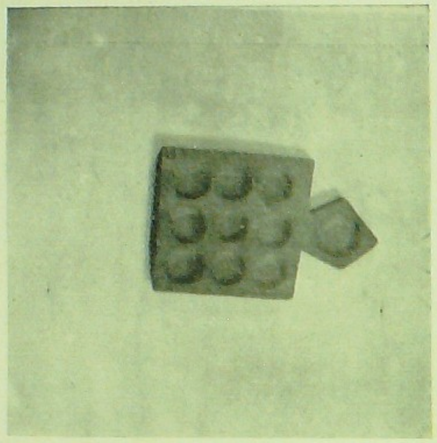

FIG. 3 - UNA METÀ DELLA TAVOLETTA DI GIUOCO « DI SELLES »

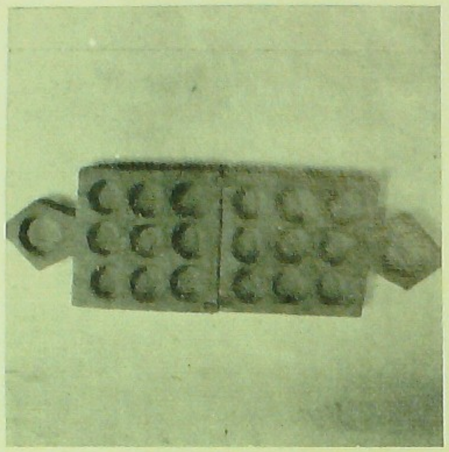

FIG. 4 - LA TAVOLETTA AL COMPLETO

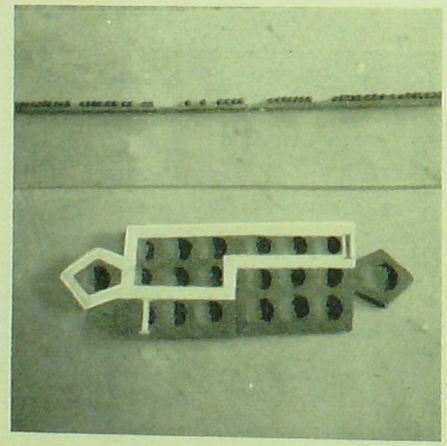

FIG. 5 - DIVISIONE DIMOSTRATIVA DEI DUE CAMPI DI GIUOCO, E UNA FILA DI PEDINE DI PIOMBO A FORMA DI PALLINE

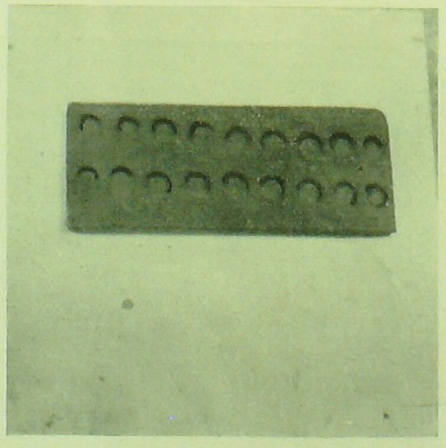

FIG. 6 - GIUOCO DI UORARA

La varietà più popolare è chiamata « *Scian-Qazzah* », cioè il giuoco delle 5 pietre.

Vi prendono parte due giuocatori ognuno dei quali deve eseguire le seguenti 6 operazioni:

1) gettare le 5 pietre per terra, raccoglierne una gettarla in aria e prima di acchiapparla raccogliere la seconda; gettarne un'altra e raccogliere una terza e così di seguito finchè tutte le 5 pietre siano nella sua mano;

2) gettare in aria una pietra e prima di acchiapparla raccoglierne due; gettarne un'altra in aria e prima che ritorni, raccogliere le altre due;

3) durante il primo lancio raccogliere tre pietre; durante il secondo raccogliere l'ultima;

4) soltanto un lancio, durante il quale le 4 pietre rimanenti debbono essere raccolte tutte insieme (questo viene eseguito 4 volte di seguito);

5) mantenere le 5 pietre sulla mano; gettarne una in aria e prima di prenderla toccare il suolo 2 volte con l'indice (questo viene ripetuto due volte);

6) piazzare la mano sinistra in modo tale che la punta dell'indice tocchi il suolo, mentre il pollice ed il medio si uniscono formando un anello con la palma rivolta in alto; gettare le pietre che ha nella destra a terra passando la mano sotto la sinistra, in modo che esse cadano presso l'anello formato dalle due dita. L'avversario indica allora una pietra che dovrà essere presa per prima. Il giuocatore la getta in alto, e, prima di riprenderla, passa una seconda pietra attraverso l'anello da destra a sinistra, e così di seguito.

Se un giuocatore sbaglia un colpo, o se accidentalmente disturba una pietra che non è nel giuoco il suo turno finisce, e l'avversario prende la mano. Se anche quest'ultimo sbaglia, il primo riprende il giuoco allo stesso punto dove egli stesso lo aveva lasciato. Colui che finisce l'intera partita per il primo è il vincitore.

Quando le pietre sono gettate per terra se una di esse dovesse rimanere sopra un'altra, fa vincere al giuocatore tre punti; se cade sopra due pietre (dakv = asino) gli fa guadagnare due colpi; e se cade sopra tre pietre (korsav = piazzato in cima) un colpo.

Dzawwo (osservato nella qabila Isaq). – Questo giuoco viene eseguito da due persone o meglio da due gruppi uguali accoccolati in due file, l'uno di fronte all'altro.

Prima di cominciare si stabiliscono per ogni squadra 4 poste immaginarie; ad esempio una suppone di essere proprietaria di tutti i cammelli del paese, di tutte le pecore, di tutte le sciambe e di tutte le capre, mentre

l'altra prende possesso di tutti i bovini, di tutti i cavalli ed asini o di tutte le ragazze e di tutte le armi, ecc. Allo stesso tempo una delle squadre sceglie « gud » sopra e l'altra « hos » sotto.

I giuocatori si dividono in due gruppi nei quali i compagni sono accoccolati l'uno accanto l'altro con gli avversari di fronte. Tutti muovono le mani rapidamente e con moto ritmato, ma nessuno sistematicamente, nè simmetricamente: a volte si battono le ginocchia, o il petto, battono le mani o stendono un braccio verso l'avversario. Ora, accade spesso, che due avversari stendano la mano contemporaneamente. Se accade che siano due mani destre o due sinistre, il ragazzo della squadra che ha scelto « hos » (sotto) cioè palma verso palma, segna un « rauo »; se è una mano destra ed una sinistra, il giuocatore del lato « gud » (sopra) segna un « rauo ». Il vincitore del « rauo » poi giuoca col suo secondo avversario; se vince di nuovo la sua squadra segna « due »; se perde, il suo « rauo » non conta più nulla. Il giuoco tra due bambini che hanno un « rauo » per uno è chiamato « gaura ». I punti vengono segnati collettivamente da ogni squadra in numero pari: 2, 4, 6 fino a 16 che costituisce un « gamun » (freccia spuntata). Il vincitore suppone di avere vinta dall'avversario metà dei suoi cammelli o del suo bestiame secondo il caso. Poi si comincia un nuovo conto che deve salire a 21. Questo costituisce un « aggar-bog » = grosso giuoco, ed ha per posta « tutti i cammelli » o « tutto il bestiame » del nemico. Dopo di ciò, il giuoco è ripetuto fintanto che una delle squadre entra in possesso delle 4 poste, e, generosamente, concede ai vinti « tutte le mosche e tutti i detriti del paese ».

Lal (osservato nelle qabile Darod); viene anche detto **Gaddo** o **Caddeisi** (qabila Isaq). – Questo giuoco viene eseguito nelle belle notti lunari. Si traccia un cerchio di circa 10 piedi di diametro chiamato « parco o recinto » (darod), oppure 4 pezzi di stoffa bianca vengono messi per terra per segnare i quattro angoli di una « mora » (stalla) (Isaq). Questo serve come base.

Un pezzo di legno di circa 20 cm. di lunghezza e circa 5 cm. spesso viene gettato a una certa distanza mentre tutti tengono gli occhi chiusi. Appena si sente il suono del legno che cade comincia una ricerca generale. Quando uno dei giuocatori lo ha trovato, deve cercare di raggiungere la base prima che uno degli avversari possa toccarlo sui capelli e gridare « seman ». Se riesce la sua squadra segna un punto a suo vantaggio. Ogni squadra lascia alcuni « portieri » vicino alla base.

Abete o **Gugiàro** - *Cervo volante, o cometa, o aquilone.* – Questo giuoco noto dall'Ogaden al Giuba e dalla Migiurtinia alle isole Bagiuni, — per quanto riguarda la Somalia — ha origini antichissime. Il più lontano documento ci è dato da una pittura vascolare conservata nel Museo Nazionale di Napoli dell'epoca alessandrina (II sec. a. C.).

La invenzione va attribuita ad Archita di Taranto vissuto intorno al 430 a. C. La conoscenza di tale giuoco potrebbe essere una conferma della presenza dei Greci su queste coste. Vero è, però, che in Cina, in Giappone, in Corea, nell'Annam, ecc., il cervo volante è noto da epoche lontanissime e che potrebbe, forse, essere giunto dall'oriente, ove, a volte, ha anche il significato di oracolo.

Gli esemplari ritratti provengono dalle isole Bagiuni. Le dimensioni sono le seguenti: lunghezza massima mm. 650, larghezza massima mm. 510, lunghezza minima mm. 320 per quello indicato nelle fig. 1 e 1-*A*; quello delle fig. 2 e 2-*A* misura mm. 638 di lunghezza massima, mm. 520 di apertura massima e mm. 280 di larghezza minima. Entrambi hanno una corda di tensione posta ad ⅓ della lunghezza, verso la punta, che produce una lieve convessità rivolta, quando l'aquilone è in azione, in basso.

GIUOCHI RIFLESSIVI

Preliminari: I giuochi che comportano una riflessione del giuocatore e che con tale elemento possono riunirsi in gruppo, furono conosciuti fin dall'antichità.

Ne troviamo presso i Greci dove assumevano il nome di « petteca ». Consistevano questi in una tavoletta divisa da linee parallele nelle quali si muovevano vari sassolini « psefoi-pettoi » per segnare le posizioni raggiunte.

I giuochi, che meglio vedremo in seguito, del tipo del « gerà » sono quanto mai simili a questi ultimi e possono essere una conferma della presenza di colonie greche nei territori della alta Somalia. S'intende che tale elemento non può considerarsi isolatamente, nè è questa la sede di un esame approfondito, ma ravvicinandolo alla forma del drappeggio della futa delle donne, che ricorda il peplo, e ai due tipi di lancia (corta e lunga) al nome « suacron » (orig. greco: pescatori di pescecane) che frequentemente ricorre, alle iscrizioni egiziane, alle notizie varie sparse un po' ovunque, è un altro indizio tutt'altro che trascurabile (1).

A volte sull'abilità dei giuocatori si innestava il caso, affidando alla sorte dei dadi il movimento dei pezzi.

Anche questa aggiunta è nota ed applicata ai giuochi somali; ad esempio i movimenti del « deleb » avvengono in base al getto dei dadi di

(1) G. Révoil: *Op. cit.*,

legno o di 5 conchiglie, che a seconda cadano con l'apertura in alto o in basso formano il punteggio (tipo bianco e nero).

Ne troviamo ancora presso i Romani ove era in auge un « ludus latrunculorum » che può considerarsi il precursore del giuoco della dama odierna — per coloro che non vogliono farla derivare dal giuoco orientale analogo. Anche nelle popolazioni orientali troviamo molti di questi giuochi: lo *satrang* indiano, poi importato in Arabia, il *ciopat* anche indiano, la *dama giapponese* a 400 caselle, ecc.

In Africa i giuochi a riflessione sono, nella frequenza dei casi, costituiti da un campo di giuoco diviso in numero vario di fossette, nelle quali vanno poste diverse pedine. Tale giuoco dalle forme più semplici passa ad espressioni più complicate, direi quasi con calcolo matematico. Nei territori della Somalia se ne rintracciano molteplici varietà.

Sam. – Questo giuoco somiglia al trex europeo, introdotto sembra, dai Mori ed è molto noto presso tutti i somali, che lo giuocano con passione. La scacchiera è formata da tre quadrati concentrici segnati per terra o su di una tavoletta in legno (fig. 7-IV). I loro lati sono connessi nel punto centrale da linee perpendicolari. Due serie di 12 pietre sono adoperate invece di due serie di nove pezzi, come è in uso nel giuoco europeo. Esse vengono poste all'incrocio delle linee una alla volta, una dopo l'altra, dai due giuocatori, alternativamente. Durante questo stadio d'introduzione non si prende nessun pezzo, ma colui che prima riesce a piazzare tre delle sue pietre in una linea retta chiamata « dzara » = « cavezza di cavallo », ha il privilegio d'iniziare il giuoco. Se nessuno dei giuocatori riesce a fare ciò, è colui che ha posto l'ultima pietra che comincia. Egli prima toglie una delle pietre del suo avversario a sua scelta e questi fa lo stesso, dopo di che le pietre vengono spinte lungo le linee dei quadrati, partendo da un angolo o da una intersezione, al vicino posto vuoto. Ogni volta che si forma una « dzara » si ha il diritto di togliere una pedina all'avversario. Se uno dei giuocatori dovesse rendere impossibile una mossa all'avversario, questi deve fare un movimento extra, ma non può avvalersi di nessun « dazarà » che potrebbe fare con questa seconda mossa. Le altre principali regole sono: non è permesso saltare; colui che tira le linee per terra ha il privilegio di piazzare la prima pietra ogni nuova partita viene cominciata dal vincitore della precedente; i punti vengono contati come segue: il vincitore di una partita pone nel quadrato centrale una piccola pietra dello stesso colore dei suoi pezzi; se dovesse vincere la 2.a partita pone un'altra pietra simile accanto alla prima e così di seguito, ma appena perde una partita tutti i suoi punti vengono rimossi e l'avversario comincia a segnare i propri.

Quattro partite vinte consecutivamente formano un « gal »; cinque pietre formano un « gabar » = ragazza (il prezzo è generalmente fittizio, ai giorni nostri, ma un uomo spesso si « vince » così la moglie da un padre consenziente, cosa però che non gli risparmia gli abituali doni alla sposa).

GIUOCO DI « GODOGODO » o « GOD-GODO »

È tra i giuochi a fossette dei più elementari. Si giuoca in un campo di sei fossette per ciascun giuocatore, in ognuna di esse vengono poste 4 pedine (per la disposizione delle buche, non per il numero, vedi fig. 6).

All'inizio del giuoco un giuocatore vuota una delle buche e depone il suo contenuto, una pedina per volta, in ciascuna delle successive buche a cominciare dalla prima a destra di quella vuotata. E così di seguito; la mano passa all'altro giuocatore quando il primo ha deposto l'ultima pedina in una buca vuota. Se questa si trova poi nel proprio campo ha il diritto di prendere le pedine della buca posta di fronte nel campo avversario e metterle in conto vincita.

Allo stesso giuoco, dicono, per renderlo più difficile, si usa a volte aggiungere la regola di « scianus ». Quando uno dei giuocatori ha deposto l'ultima pedina che aveva in mano, in una casella del campo avversario, ove ve ne erano tre, allora dice « scianus ». Da quel momento non è permesso al giuocatore nel campo del quale è stata costituita la fossetta « scianus » prender da essa la pedina, quando è di mano. Tutte le pedine vanno in conto vincita dell'altro alla fine della partita. Vince chi ha maggior numero di pedine.

GIUOCO DI KÀNGIURI

È un passatempo particolarmente in auge a Brava, ove è giuocato quasi esclusivamente da donne. Si discosta di poco dal precedente. Può essere giuocato o in terra o su di una tavoletta da due giuocatrici.

Il giuoco si inizia, nel primo caso, scavando in terra 18 buchette, del diametro di circa 5 cm., profonde circa 1 cm.; disposte su due file parallele che formano un rettangolo.

Ogni giuocatrice ha per suo campo una metà del rettangolo, secondo il lato lungo. In ciascuna delle buche si pongono 4 conchiglie, o pietruzze, cocci od altro.

Viene poi giuocato come il precedente, solo non è ammesso lo « scianus ». L'abilità consiste nello scegliere da quale buca convenga iniziare il giuoco in modo che si verifichi la condizione più favorevole al giuocatore.

GIUOCO DI UORARA'

È una modifica del giuoco « kangiuri » che abbiamo visto. Viene chiamato anche « ghebeta »; ma tale parola amarica (1) serve ad indicare complessivamente tutti i giuochi del ceppo del kangiuri.

È un giuoco per adulti ed ho avuto modo di osservare che è ben noto anch'esso agli abissini: l'ho visto giuocare nel Tigrai, nello Scioa, nel Mingiar, nell'Hararino, nell'Ogaden, nel Benadir. Non sempre è giuocato sulla tavola di legno, ma più spesso viene giocato in terra servendosi dei soliti cocci o di conchiglie.

Viene giuocato da due persone. Il campo da giuoco è formato da due file ciascuna di sei buche che formano un rettangolo molto allungato; ogni buca varia di dimensione a seconda degli oggetti adoperati per il giuoco, in genere ha 6-8 cm. di diametro.

I giuocatori si collocano di fronte lungo i lati lunghi del rettangolo e dispongono in ogni buca tre pedine. Quando tutte le buche sono complete si inizia il giuoco: uno dei giuocatori, senza regola fissa, vuota una delle buche della sua fila e comincia a disporre nelle buche accanto a quella vuotata dalla destra i quattro pezzi che ha preso; dalla casella dove dovrebbe porre l'ultimo pezzo prende il contenuto e continua a deporre i vari cocci di seguito, dopo aver fatti vari giri, avendo scompigliato tutto l'ordine di disposizione, si troverà a deporre l'ultimo pezzo in una casella vuota, tocca allora all'altro compagno la mano.

Il secondo si regola come il primo, prende il contenuto da una delle sue caselle e continua a prendere e deporre.

Quando uno dei giuocatori è riuscito a porre l'ultimo coccio che ha in mano in una casella avversaria ove vi siano già due pezzi, quella casella diviene di sua proprietà, nel senso che quando il giuoco è finito, tutte le pedine in essa contenute vanno a beneficio di colui che è riuscito a costituirvi il n. 3.

Il giuocatore, nel campo del quale si trovano tali caselle, non può, quando tocca la sua mano, prendere il loro contenuto per poi deporlo nelle altre caselle successivamente, sicchè il numero delle pedine va sempre aumentando.

Oltre a ciò è anche permesso « mangiare ». La regola è la seguente. Quando uno dei giuocatori ha nelle sue mani 1 sola pedina e deve deporla in una casella del proprio campo, ma di proprietà avversaria, costituita come sopra, allora ha la facoltà di prendere da tale casella 1 pedina che va

(1) In amarico: campo di giuoco: *ghebeta*; pedine: *ie ghebetà-tatar*.

in conto della propria vincita, insieme a quella che aveva nelle sue mani e che non ha deposto.

Il giuoco termina quando non vi sono più pedine da muovere, colui che, con le regole suddette, ha maggior numero di pedine, ha vinto.

L'abilità consiste nel calcolare da quale casella convenga prendere le pedine in modo che con l'ultima che si ha nelle mani si verifichi una delle condizioni vantaggiose su descritte. Più i giuocatori sono bravi, più sollecita è la decisione delle sorti. Non mi consta che il vincitore pretenda dal perdente del denaro o altro compenso, mentre ho visto, piuttosto sovente, tra i vari perdigiorno che assistono, scommettere pro o contro uno dei due.

Ho avuto modo di osservare che in Somalia è quasi ovunque sconosciuto l'uso della scacchiera di pietra, nota invece, per quanto non frequentemente adoperata, dalle popolazioni etiopiche e del Congo. Il modo più frequente è quello di giuocare seduti in terra, tracciando i segni sul terreno. A volte si adopera una spessa tavola di legno duro nel quale sono state ricavate le fossette necessarie (vedi fig. n. 6).

L'esemplare da me osservato aveva le seguenti dimensioni: lunghezza mm. 560; larghezza mm. 250; spessore mm. 80; n. di buche 12; diametro di esse mm. 68; profondità mm. 18; distanza tra le circonferenze esterne nel senso della lunghezza mm. 11; distanza tra le circonferenze esterne nel senso della larghezza mm. 15; peso kg. 6,853.

GIUOCO DI SELLES

È un giuoco amarico (1).

Viene giuocato su di un campo di 18 buche disposte in tre file parallele (vedi fig. n. 34). Ogni giuocatore seduto uno di fronte all'altro, ha 9 buche di sua parte divise così: la prima fila lungo il lato lungo del rettangolo e tre buche della fila centrale cominciando dal lato destro (vedi fig. n. 5). La buca all'angolo in basso a sinistra è considerata la prima di ciascun campo, quella apicale è fatta per deporvi le vincite ed è fuori giuoco.

All'inizio del giuoco il giuocatore vuota una delle buche a suo piacimento, eccezione fatta per l'ultima del suo campo — perchè è regola costante che non si possano deporre le pedine nel campo avversario, se prima non se ne è deposta, per lo meno, una nel proprio campo — ed inizia a deporle una ad una a cominciare dalla prima buca a destra di quella vuotata.

Dalla casella ove avrebbe dovuto porsi l'ultima pedina prende invece le tre in essa contenute e continua a deporre successivamente i quattro elementi che ha ottenuto e così di seguito. Dopo qualche giro l'ultima pedina

(1) Vedi anche J. T. Bent: *Op. cit.*

andrà deposta in una casella vuota. Tocca allora la mano all'altro giuocatore.

Il giuoco consiste nel ricostituire nel campo avversario tutte le buche o il maggior numero di esse, con tre pedine ciascuna. Tale risultato ottenuto, non dà però alcun vantaggio di punteggio, ma sta solo a dimostrare la valentia del giuocatore.

Quando nel proprio campo vi sono buche contenenti più di tre pedine è d'obbligo prendere da esse all'inizio della mano. Quando sono tutte di 1, 2 e 3, si deve iniziare il giro delle buche con due, con 1 e poi con quelle di tre.

Quando vi sono, nel campo avversario, due buche contigue, nelle quali si trovano solo due pedine in ciascuna e nelle proprie mani vi sono solo due pedine, si lasciano cadere contemporaneamente nelle due buche, costituendo in ciascuna di esse il numero tre. Ciò fatto si prende il contenuto della buca che tra le due si trova verso destra e si continua il giro; l'altra invece diviene proprietà del giuocatore, nel senso che da essa quando tocca il tratto all'avversario, questi non potrà prendere il contenuto di esse ma si dovrà, ogni volta che si passa da quella buca, lasciarvi una pedina, senza poter mai toglierne. Il numero così accumulato va in conto vincita di colui che è riuscito a costituire il tre nelle due buche.

Il giuoco permette di avere simili vantaggi anche più di una volta.

Vince chi non può più muovere o essendo rimasto senza pedine sulla scacchiera, ne ha un numero di vinte minore di quelle dell'avversario.

Tale gruppo di giuochi è compendiato dal R. Lowe nel suo « Manuel d'anthropologie culturelle » (1). Egli distende la conoscenza di questi giuochi dall'alto Nilo alla Nigeria e descrive in brevissima sintesi, senza enumerare le leggi dei movimenti, il giuoco fatto dalle popolazioni dell'alto Congo su di una tavola di legno di 16 buchette disposte in due file parallele terminanti con un'altra buca per riporvi le vincite posta in ciascuno dei due lati corti del rettangolo derivante da tale disposizione.

Molto simile per quanto riguarda detta terminazione apicale, le figg. n. 3, 4, 5 da me ritratte. Dall'area indicata dal Lowe sarebbe quindi esclusa la Somalia, l'Abissinia sud orientale, i territori del Kenya, di Zanzibar,. le coste dell'Arabia, ecc. dove invece tale gruppo di giuochi è conosciutissimo da tempo immemorabile. Trovo invece che la diffusione di tali giuochi potrebbe identificarsi con le aree culturali tracciate dal Melville J. Herskovits (1) e rappresentate dalle aree III, IV, V cioè dalla « West African Cattle a. », « Congo », « East Horn ».

(1) Robert Lowe: *Op. cit.*
(1) Melville J. Herskovits: *Op. cit.*

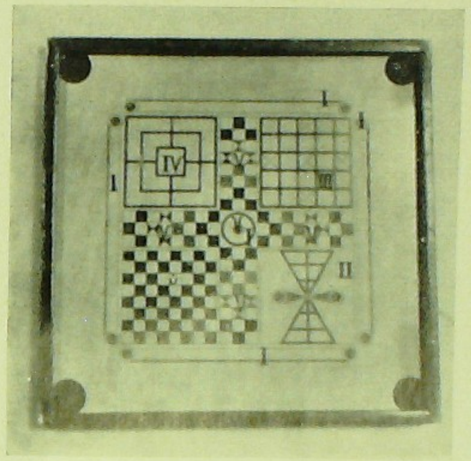

FIG. 7 - SCACCHIERA DI FATTURA ARABA, DI LEGNO COMPENSATO, CON BORDO RILEVATO E 4 BUCHE CON RETICELLA PER CONTENERE LE PEDINE PER I SEGUENTI GIUOCHI: N. I. TABLE BILIARD - N. II. NAV KAERI (GIUOCO INDIANO) - N. III. GERÀ - N. IV. SAM N. V. CIOPAT (GIUOCO INDIANO) - N. VI. SCACCHIERA EUROPEA.

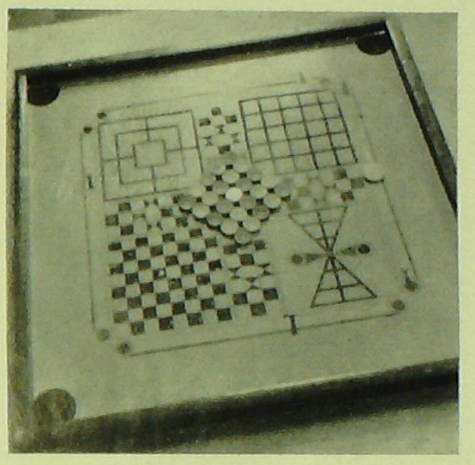

FIG. 8 - LE PEDINE DEL TABLE BILIARD DISPOSTE PER IL GIUOCO.

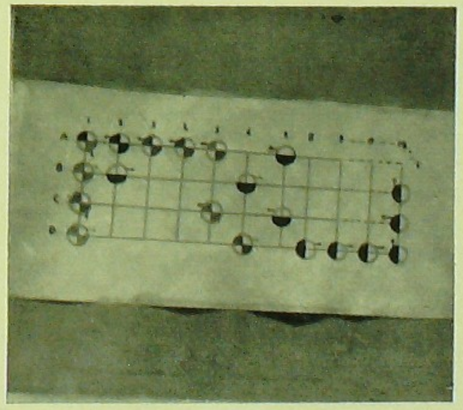

FIG. 9 - DELAB.

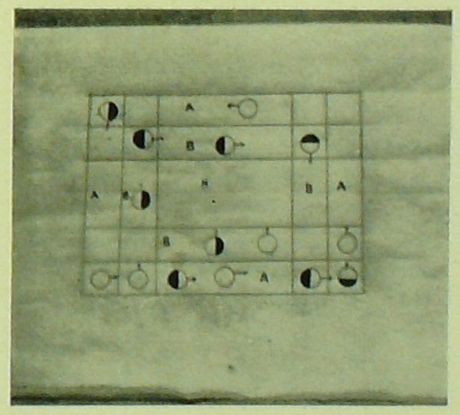

FIG. 10 - TZUNNUX-N.

Legb-Gobab. – Il Marin fa derivare questo giuoco, che è un miscuglio del godogodo, del kangiuri, dal giuoco arabo magala, che è noto, afferma, anche in India. Egli dà la seguente descrizione.

Due file parallele di 6, 8 o 12 buche sono scavate nel suolo e 4 palle di sterco diseccato di cammello vengono poste in ciascuna di esse. Ognuno dei due giuocatori prende possesso di una fila.

Il primo che giuoca prende il contenuto della buca all'estremità destra della propria fila (A) e distribuisce una palla in ognuno dei seguenti; il contenuto di (E) in F. G. H. I.; il contenuto di J in K. L. A. B. C.; quello di C in D. E. F. G. H. I.; quello di I in J. K. L. A. B. C. Poichè la sua ultima palla cade in un buco vuoto (C) il suo turno di giuoco è finito, egli prende come vincita l'ultima palla che ha fatto cascare in C insieme con quella che sta dal lato opposto in (J) e il suo avversario comincia il giuoco. Ambedue i giuocatori sono oramai liberi di iniziare il turno da qualsiasi buco vogliono purchè appartenga alla propria fila. Quando un giuocatore termina il suo turno in uno dei buchi del suo avversario non prende niente (abar = carestia).

Se termina in uno dei propri buchi allora guarda nel buco dell'avversario che gli sta direttamente opposto; se quest'ultimo è vuoto egli non prende nulla (abar), se contiene 1, 2, 4 o più palle, egli le prende insieme all'ultima che ha gettata, ma se contiene tre palle, una di queste viene posta nel buco nel quale cade la sua ultima, così che ognuno contiene due palle; questi due buchi sono ora il suo sàr, e qualunque palla che cada in uno di essi, non può più essere toccata fino alla fine della partita, quando saranno prese dal proprietario del sar. Quando un giuocatore non può giuocare perchè tutti i suoi buchi sono vuoti — con la possibile eccezione di qualche sar che non può essere toccato — il suo avversario può prendere tutto il rimanente della propria fila, sempre eccettuando il contenuto di qualunque sar che possa appartenere al primo. Lo scopo del giuocatore è quello di ottenere il più gran numero di palle.

Analogo a questi giuochi, fatto su di una scacchiera a fossette, è il « mbau », noto nel Tanganica. Come area di diffusione rientra in quelle da me citate.

Riporto la descrizione di esso, perchè costituisce un interessante addentellato dei nostri giuochi.

La scacchiera è formata da quattro file di buche, parallele, ciascuna di 8 buche (ricorda molto quella adoperata, con scultura su pietra, nei territori del Congo), scavate su di una tavola di legno, spesso fornita di un piede centrale.

Ogni giuocatore ha 32 pedine e 4 file di 4 buchi. Il campo è diviso, quindi, nel senso della lunghezza.

Il giuoco si inizia mettendo 4 pedine in ogni buca, nella seconda fila; l'avversario fa ugualmente. I movimenti si fanno secondo le regole del godogodò con l'aggiunta di « scianus ».

Oltre a queste regole che faticosamente sono state ricostruite, ve ne sono moltissime altre, che non riporto perchè o poco diverse le une dalle altre, o poco note, o difficilmente controllabili. Certo però è che questo diffusissimo tipo di giuoco ha infinite deformazioni, anche perchè ha una estesissima diffusione, e allo stato, è molto difficile ricordare il cammino che ha percorso, e la sua culla originaria.

GERÀ

Ha analogia con la dama, e ci serviremo della terminologia di tale giuoco per poter spiegare quello somalo.

Il giuoco di « gerà » — o « ger » — è particolarmente noto in tutto il Benadir, in Mogadiscio e lungo le coste dell'Arabia nord orientale; conosciuto, ma un po' meno all'interno.

Si può dire anzi che sia un giuoco costiero, che, con lenta penetrazione, guadagna i territori lontani dal mare.

Il giuoco consiste in una serie di 25 fossette, grandi all'incirca come una moneta da L. 2, disposte una accanto all'altra in modo da formare un quadrato di 5 fossette per lato (v. fig. 7-III). Dato che il giuoco si fa per terra, si usa tracciare con la mano a dita aperte i segni verticali e orizzontali e scavando poi sulla linea esterna le altre fossette. In ciascuna di queste fossette va messa una pedina (che può essere formata da pallottoline di sterco di cammello, di capra, da cocci di tungi, di vetro, di pietra, ecc.), che non ha un nome preciso, ma si chiama semplicemente « hebb » o « habb » (pezzo).

Nella consuetudine somala ogni giuocatore ha 12 pedine all'inizio del giuoco, e dispone in ogni fossetta una pedina, alternativamente due per volta per ogni giuocatore. Terminata la disposizione resterà una sola casella libera che in genere è quella del centro, e si inizia il giuoco. Ogni giuocatore può muovere una sola pedina, in tutti i sensi — spazio permettendolo — perchè se una fossetta è occupata, non può essere occupata da un'altra pedina. Per mangiare occorre che la pedina vittima si trovi tra due pedine contigue del colore avversario — in qualsiasi posizione esse siano.

Il giuocatore non è obbligato a prendere il posto lasciato vuoto dalla pedina mangiata, se deve mangiarne delle altre; è invece obbligato a rimanere sul posto ove l'ultimo movimento l'ha condotto, se non ne deve mangiare altre.

Questo giuoco viene chiamato anche « santarad » (1), (Isaq) o « Bob » (Darod), e alcuni lo fanno derivare dall'arabo « sog » o dal giapponese « go » (pronuncia comune del numerale 5 itsutsu) (2).

Non vi è alcuna diversità tra le regole del giuoco che ho riscontrate e quelle descritte dal Marin.

Il Puccioni (3) descrive lo stesso giuoco che ha riscontrato a Bender Beila e gli attribuisce il nome di « garre ». La differenza della trascrizione può essere spiegata con una deformazione locale, o dei soggetti che la hanno riferita, o con la difficoltà di riprodurre in caratteri europei la pronuncia somala.

Koruboddo - (*Salto alto*) (Isaq), oppure Kor Ka Bod = salto al di sopra. – Somiglia all'arabo da-meh, ed alla dama italiana (dama corta). Si giuoca con due poste di 12 pezzi ognuna su di una scacchiera simile a quella di santarad. In principio della partita i pezzi vengono disposti uno in ogni casella, e si muovono come nel « gerà », ma prendono un pezzo dell'avversario saltando al di sopra di esso (non diagonalmente). Come nella nostra dama si possono prendere parecchi pezzi di seguito. Non vi sono altre regole, tranne la non obbligatorietà nel « mangiare ».

GIUOCO DI DELEB (Darod)

È un giuoco complicatissimo che sembra derivi dall'arabo « tab ». I pezzi del giuoco sono: 4 dadi, il campo di giuoco ed un numero vario di pedine.

I dadi non sono quadrati, ma, analogamente a quelli usati in molte parti dell'Africa e dell'America (popolazioni Maricopa) sono invece formati da un piccolo ramo lungo circa 16-18 cm. con mm. 10-15 di diametro, che è stato tagliato nel senso della lunghezza in due parti; ne risultano due dadi che hanno un lato convesso di colore scuro (nero) perchè rivestito di corteccia ed una faccia piana di colore chiaro (bianco), mostrante il legno vivo.

Il giuocatore ne prende due per mano e poi li lascia cadere al suolo, dopo avervi impresso un movimento di rotazione.

Si possono avere 5 combinazioni: che siano visibili tutte le facce nere (sitte), che le facce nere siano 3 (deleb), 2 (dug), 1 (tux-bix-dix), che siano tutte bianche (gasse).

(1) MARIN: *Op. cit.*
(2) M. CASILLI: *Grammatica elementare della lingua parlata giapponese*, Napoli, 1934.
(3) N. PUCCIONI: *Op. cit.*

Il campo da giuoco è composto da 4 linee parallele distanti l'una dall'altra 5 cm., intersecate ogni 4 cm. circa, da altre linee trasversali e parallele tra loro, in modo da formare una scacchiera con ogni casella di cm. 4 x 5 di lato. Le linee trasversali possono essere 20 o più.

Ai lati esterni, lungo il lato lungo, vengono poste due serie di pietre o conchiglie, o cocci, uguali per ogni elemento della serie, differenti le due serie tra di loro.

I giuocatori sono due (o più, ma divisi in due squadre).

Ogni giuocatore o ogni squadra siede lungo il lato lungo della scacchiera, avendo davanti le proprie pedine. Ogni giuocatore giuoca dopo che ha giuocato il suo vicino di destra. Il tratto cammina, quindi, lungo il lato sinistro.

Per iniziare il giuoco si gettano i dadi. Una delle squadre sceglie « deleb », l'altra « dug » (quasi come pari e dispari e bianco e nero); alternativamente due per ogni squadra gettano i dadi finchè uscirà un « deleb » o un « dug », quello che esce per primo decide che giuocherà per prima la squadra che lo ha scelto.

Nessun giuocatore è ammesso nel giuoco se non sia passato prima per i 3 seguenti stadi:

1) egli giuoca con quattro bastoncini: se getta un dug o un tix-bix-dix il suo turno è finito, ed egli passa i bastoni al vicino; se ottiene 1 « sitte » o 1 « gasse » allora continua a gettare; appena appare un « deleb » egli conta « un deleb » e immediatamente passa al secondo stadio.

2) egli giuoca con tre bastoncini; se getta o 3 neri o 2 neri e 1 bianco, egli aggiunge un deleb ai suoi punti e continua a giucare; se getta tre bianchi conta 1 « gasse » e continua a giuocare; ma appena appaiono un nero ed un bianco, egli passa al 3.o stadio;

3) ora giuoca con due bastoncini; se ha la sfortuna di gettare due neri tutti i « deleb » e « gasse » che ha sommati sono perduti, ed egli ha da ricominciare tutto daccapo, quando verrà il suo prossimo turno; se getta due bianchi ed uno nero (« dug ») entra definitivamente nel giuoco e porge i bastoncini al vicino. Da ora in poi egli giuocherà sempre con tutti i 4 bastoncini.

Mossa delle pedine: Le pedine avanzano sempre lungo le linee longitudinali da destra a sinistra e viceversa. Una squadra muove la prima pedina A1 successivamente verso B1, B2, B3 fino a B20; C20 fino a C1; D1 fino a D20 dove la pedina diventa badoux-h cioè « navigante » e ritorna passando da C20 a C1, B1 a B20-A20, ecc. L'altra squadra avanza da D20 a C20 a C1 a B1 e così di seguito. Il numero dei punti da muovere è determinato dal lancio dei bastoncini, un « deleb » conta 1; 1 « dug » conta 2, un « tix-bix-dix » conta 3, un « gasse » conta 4 ed un « sitte » 6 (v. fig. 9).

I ragazzi non contano questi punti per mezzo dei numeri somali; ma adoperano speciali parole: per contare tre dicono tuh-tuh tix-bix-dix; per 4 « sassa » (rossastro); 5 « buri » (tabacco); « dzemona » (caffettiera), « sonkor » (zucchero); per contare 6 « uma », « sé-ra », « wàne », « à rag », « qàmma », « qaboes ». Un giuocatore di solito aspetta fintanto che un « dug » o un « tix-bix-dix » ha portato il suo turno alla fine, prima di muovere una pedina: in tal modo egli può disporre dei suoi getti con maggiore discriminazione.

Il numero dei punti dato da ogni getto di bastoncini non può essere distribuito tra pezzi differenti; deve essere eseguito o in pieno o niente affatto; ma l'ordine nel quale avviene il getto dei bastoncini non importa.

Liberazione delle pedine: Finchè una pedina occupa il posto d'origine è una « schiava ». Non le è permesso di muoversi finchè non sia stata liberata, cioè finchè abbia mosso un passo (A1 a B1, A2-A1, ecc.) questo non può essere fatto che per mezzo di un « deleb » ed ogni squadra deve usare tutti i porpri « deleb » a questo scopo, finchè tutte le loro pedine siano liberate. Una pedina può passare al disopra di un'altra pedina della propria specie, ma non sopra una nemica. Se un lancio di bastoncini la porta al posto occupato da una pedina dell'altra squadra, essa la « mangia » cioè la toglie dal giuoco e ne prende il posto. Lo scopo del giuoco è quello di mangiare tutte le pedine dell'avversario. Quando una squadra ha liberato tutte le sue pedine è libera di fare l'uso che più le piace dei suoi « deleb »; può anche ammassarli per adoperarli in un momento critico per es. per mettere fuori pericolo una pedina adocchiata dall'avversario. Soltanto i deleb possono essere accumulati così.

Doppia pedina: Una pedina può essere lasciata accanto ad un'altra; allora le due compagne si muovono insieme come se fossero una sola; ma corrono il rischio di essere « mangiate insieme ». Soltanto un « deleb » può separarle, se lo si desidera.

Giuocatori ostacolati: Se un ragazzo non ha potuto entrare regolarmente nel giuoco e se tutte le pedine del suo lato sono state liberate, gli è risparmiato ogni sforzo per passare per i 3 stadi introduttivi, ma per tutta la durata della partita non sarà tenuto conto di nessuno dei suoi lanci, eccetto se gli riesce di fare un deleb.

Tzunux-n (*Costa*). – Somigliante al pacisi Hindon. Si disegna per terra una scacchiera di 5 x 5 quadrati. Le file centrali son un poco più larghe delle

altre e i loro quadrati hanno nomi distinti, A-sayà in arabo = occhio; B = defandà; H = habasti in arabo « la madre » (v. fig. 10).

Ogni giuocatore ha 4 pedine differenti (pietre, conchiglie, pezzi di legno, ecc.), che egli pone su uno dei cain.

Se i giuocatori sono solo due essi scelgono 2 cain opposti, ma se i giuocatori sono 4 occuperanno i 4 cain. Invece di dadi si gettano 4 conchiglie e il modo in cui cadono determina il numero dei quadrati nei quali ognuno ha il diritto di muoversi.

Le 5 possibili combinazioni sono chiamate, in forma corrotta, coi numerali arabi:

tzmà-n	=	nessuna	apertura	in	sopra,	vale	8	punti
wa-hid	=	1	»	»	»	»	1	»
cainteyn	=	2	»	»	»	»	2	»
tala-d	=	3	»	»	»	»	3	»
warba	=	4	»	»	»	»	4	»

I giuocatori gettano a turno le conchiglie, ma se uno di essi ottiene un « warba » ha diritto a gettare un'altra volta, se ottiene « tzmmà-n » può gettare 2 volte (raddateyn in arabo), ma se dovesse ottenere due altri « tzmmà-n » il totale dei suoi punti è abbassato a O. Un secondo « warba » o « tzmmà-n » non dà diritto ad altri getti. Se una pedina passa sopra altre di differente colore dal proprio e che non si trovino in uno dei cayn, questo si chiama « suldàn » (sultano) ed ogni pedina sorpassata è un cabud (in arabo = schiavo). Lo schiavo deve ritornare al cayn di origine e il proprietario del suldàn può gettare un'altra volta per ogni schiavo che ha fatto. Ogni pedina deve camminare prima da destra a sinistra intorno alla fila esterna di quadretti e poi da sinistra a destra intorno ai quadrati interni prima di raggiungere hâbârti. (Le freccie indicano la via percorsa dalle pedine). Il giocatore le cui 4 pedine arrivano per prime a « hâbârti » ha vinto la partita.

Table biliard: È oriundo inglese ed è giunto attraverso l'India. Lo riporto per notizia essendo conosciuto solo da un piccolissimo gruppo di somali, a quanto mi risulta che hanno rapporti continui di commercio con i pochi baniani residenti nei piccoli centri costieri della Somalia. È quindi un giuoco di importazione, che ha conservato integra la nomenclatura e le regole del paese d'origine. Il giuoco consta di una scacchiera formata da un quadrato di circa mm. 500 per lato, con al centro un punto; da due serie differenti di 2 pedine ciascuna, da una pedina centrale; da una pedina di lancio. (Per il disegno della scacchiera vedi fig. 7, n. I, e per la disposizione delle

pedine fig. 8). Si giuoca disponendo al centro le 25 pedine a figura di rombo, al posto che al giuocatore sembra più adatto della linea esterna del quadrato formato dalla riunione di tutti i vari giuochi, si pone una pedina più grande. Con il pollice e l'indice si dà, a scatto, un colpo a quest'ultima, cercando di colpire la pedina avversaria, e di mandare in una delle quattro buche regolari della scacchiera il maggior numero possibile.

MASSIMO CASILLI D'ARAGONA

APPUNTI BIBLIOGRAFICI

N. Puccioni – *Antropologia ed etnografia delle genti della Somalia*. Bologna, Zanichelli, vol. III, 1936.
M. Piscicelli – *Nella regione dei laghi equatoriali*. Napoli, Pierro, 1910.
Robecchi e Brichetti – *Somalia e Benadir*. Milano, 1899.
U. Ferrandi – *Lugh*. Roma, 1903.
R. Corso – *I giuochi dei primitivi*. Voce della Enciclopedia T. T. T.
J. Marin – *Somali games*. « Journal Royal Antropologic Institute », London, 1931.
Melville J. Herskovits – *The culture areas of Africa*, in « Africa », Journal of the international institute of african languages and cultures, nov. 1937, vol. III.
M. Griaule – *Jeux et divertissements abyssins*. Paris, Leroux, 1935.
G. Révoil – *La vallée du Darror*. Paris, Challamel, 1882.
R. Lowe – *Manuel d'anthropologie culturelle*. Paris, Payot, 1936.
M. Casilli D'Aragona – *Grammatica elementare della lingua parlata giapponese*. Napoli, 1934.
J. T. Bent – *Sacred city of Ethiopians*. Longmens and C.° London, 1891,