

Petru CASANOVA

Ghjochi è ghjoculi

Lessicu corsu francese

A.D.E.C.E.C.- CERVIONI- 1989

Ce lexique a été établi à partir
du livre de Petru CASANOVA :
"Appellamanu ; ghjochi nustrali è usanze festie".
Les références numériques renvoient à cet ouvrage.

- . **abbacinà** : avoir le tournis.
- . **abriu** : élan. Sin : fuga. Es : piglià l'abriu per mettesi "appiccollu" (à zozzu).
- . **accampati** (l' -) : les assiégés.
- . **accampatu** : cerné.
- . **accicià** : jeter à terre en tirant les cheveux. Sin : cimigà. P.85.
- . **acciucciulà** : grouper. Sin : accumpulà. P.69.
- . **acciucciulassi** : se blottir. Es : acciucciulassi à u ghjocu. 03.02.
- . **aconci** : arrangements, compromis. Cf patti. 03.02.
- . **accudazzà** : marcher à la queue leu leu. Sin : cuttighjà in fila. P. 43.
- . **accumpulà** : grouper. Sin : acciucciulà.
- . **accunfassi** : s'accorder (entre chanteurs de paghjella) / se tolérer. P. 161.
- . **accustumà** : instruire. Sin : amparà. Nota : sens de "accoutumer" se dit : abituà, avvezà.
- . **accustumassi** : s'accoutumer. Sin : piglianne l'usu.
- . **accustumamente** : 1. par habitude ; 2. à l'accoutumée.
- . **accuvacciassi** : se tapir en groupe / se dissimuler en s'accroupissant avec idée de plusieurs.
Sin : aguattassi (fr. se dissimuler), piattassi (fr. se cacher).
- . **addanaratu** : qui a de l'argent, des carolus.
- . **affilà** : domestiquer. Sin : dumà. P. 228.
- . **aggarbà** : plaire. Es : u ghjocu aggarba vechji è zitelli è ùn dà fastidiu chè à l'azezi.
- . **aggarbatu** : qui est de nature placide et d'égale cordialité.
- . **aghjunta** : ce qui dépasse, le par dessus de la bonne mesure. Sin : colmu.
- . **agguattassi** : Cf accuvacciassi.
- . **agguattu** : guet / affût ; à l'aguattu : en tapinois, en se dissimulant.
- . **alisgianincu (ghjocu -)** : 10.02.
- . **allentà** : ralentir (au jeu de course). P.46.
- . **allera (à l' -)** : sans but défini / en vadrouille. Es : ghjucà, andà, ruzà à l'allera. P. 237.
- . **allettu** : signe particulier ou code d'un joueur de cartes à son partenaire, l'invitant à venir dans son jeu. Es : allettu di culore. 15. 07.
- . **allevu (ghjochi d' -)** : 17.01 à 17.05.
- . **allisciassi** : se farder. Cf maschera.

- . **alluce** : jeux de printemps consistant à remplir un léger creux de terre de fleurs, puis à les recouvrir d'un tesson de bouteille ou de verre. Le tout, une fois obturé par de la terre ou du sable, doit être "trouvé" par les autres enfants. Sin : à l'ochju, à l'uchjellu. 04.10.
- . **allusingu** : attirance au jeu / bonnes manières en vue d'en tirer profit. P. 84.
- . **almanaccà** : calculer / échafauder une stratégie au jeu. Es : almanaccà un colpu (fr. manigancer une manœuvre) P. 185.
- . **almanaccatu** : calculé pour / bien mené (en parlant d'un coup, d'une partie au jeu).
- . **alte fisiche** : 10.05.
- . **alza è cala** : jeu de la bascule. Assis, à terre, les partenaires s'arc- boutent pied contre pied, tiennent tous deux un même bâton par les mains et font la bascule alternée. Cf falza cula 04.15.
- . **ambascia** : besas, beset (jeu de dés). Colpu chi dà dui assi di seguita in certi ghjochi di danaru è chì dà l' ambascia à quellu chì perde a misa.
- . **ammannaghjà, de "mannaia" (fr. grosse hache, couperet)** : 1. Décapiter, trancher la tête à la hache ; 2. Capituler ; 3. Au jeu guerrier, capturer le meneur, le chef de bande. Es : u capimachja ammannaghjatu, a schera di u contr' à partitu rese l'arme.
- . **ammorzà** : inciter à une action / amorcer une offensive.
- . **ammosciu** : bouderie. Sin : fà u musu. P. 26.
- . **ammuntichjà** : accumuler.
- . **anagrammi** : anagrammes et jeux de mots. 19. 03.
- . **animella** : soupape / embout de piston. Es : l'animella di u pistone di u sciuppettu.
- . **annunzià** : 1. Annoncer / faire savoir au jeu ; 2. Pronostiquer, prédire.
- . **annunziu** : 1. Annonce ; 2. Pronostic / augure. Es. L'annunziu hè l'arte di u cuppulaghju (fr. le pronostic est l'art du joueur de gobelet).
- . **antucula** : légende / histoire ancienne, p. 31 / superstition, P. 211.
- . **appaghju** : accord et enchaînement dans le chant polyphonique. 12. 02.
- . **arcu** : arc.
- . **arganellu** : tourniquet, bobine rustique tournant autour d'un axe comme support / genre de Yo- Yo. Es : l'arganellu cù a so sciurtiglia. P. 65.
- . **arreghe** : faire un arrêt de jeu. Es : arrehjimuci chì sò stancu.
- . **arrichietassi** : se rassénérer / faire un arrêt au jeu. P. 182.
- . **arriscà** : 1. Hasarder, aventurer ; 2. Oser, avoir la hardiesse. Es : à chì ùn arrisicheghja, s'astenga di ghjucà.
- . **arriscassi** : se risquer / disputer âprement au jeu.
- . **arriscatu** : périlleux.
- . **arrivinta** : tir courbe d'un projectile. P. 67.
- . **arrubbà** : voler / flouer (au jeu). Sin : scambattà.
- . **arrubbecciu** : vol / filouterie. Sin : furtu, scambattu, latrunchjinu.
- . **arrugassi** : s'abonner / s'habituer. Es : esse à ghjocu arrugatu (fr. avoir sa place, tenir sa place habituelle dans une partie). P. 103.
- . **arrugatu** : abonné / habitué / qui a sa place réservée. P. 235.
- . **arzulà** : faire des caprices, des fantasmes ; avoir des sautes d'humeur. Sin : avè l'estri.
- . **arzulante** : fantasque.
- . **asgiu** : aisance d'esprit / disponibilité. Mottu : "per vechji è zitelli, asgiu è canistrelli". P.244.
- . **assediu** : idée fixe. P. 103.
- . **assentuta (à l'-)** : impromptu. Sin : à l'ispensata, à l'azzimbretta. P. 151.
- . **assicà** : importuner. Es : à u ghjocu, u chjucu assecca u maiò, è u corciu assecca u camonchju.
- . **assimbretta (à l'-)** : à l'improviste. Es : un colpu à l'assimbretta spessu riesce. Sin : à l'ispensata.

- . **astutacciu** : 1. Rusé, prudent, vieux renard. Si dice d'un ghjucatore di carte à ghjocu fine è prudente. 2. Fourbe / qui trompe avec finesse. Es : a vi face ochju à ochju, hè un veru astutacciu.
- . **attaccà** : 1. attacher, joindre, ficeler. Es : attaccà canapu è funa ; 2. atteler une bête. Es : attaccà u mulu ; 3. assaillir. Es : attaccà à a prima incisa, à un cennu di u capimachja.
- . **attechjata** : gesticulation, signes pour expliquer de loin ou pour ne pas attirer l'attention par la parole. Sin : smaniccime. P. 214.
- . **attempassi** : 1. prendre son temps pour agir ou réagir (expression d'impatience au jeu : ùn ne finisce d'attempassi) ; 2. vieillir.
- . **atteriu** : activité fébrile au jeu. P. 109.
- . **atterzatura** : 1. Répons espacé, intermittent ; 2. Voix "tierce" du chant polyphonique traditionnel. 12. 02.
- . **attesa** : attente anxieuse. P. 245.
- . **attonzu (à l'-)** : être attiré par un événement / être un badaud / être un niais. Es : zitelli è vechji, omi è donne, eranu à l'attonzu per vede affaccà a birda. P. 197. - Attente béate / curiosité ou désir latent dans l'expression : "esse à l'attonzu" (sfurmazione di "lattonzu" : vitellu di latte. P. 226.
- . **avisi** : intuitions / signes prémonitoires. P. 211.
- . **avvidimentu** : présence d'esprit. Sin : rigiru, cernimentu. P. 214.
- . **azzecà, azzeculà** : bercer. Sin : annannà. P. 28.
- . **azimbreta (à l'-)** : par surprise. V. assentuta, ispensata.
- . **azzizzà** : agacer, exciter, provoquer, attiser une querelle. Es : azzizzà lite.

- . **bacinella** : 1. Au jeu, le fait de tourner le plus vite possible sur un talon, l'autre pied servant de pousoir ; 2. Vertige / tournis. Es : avè a bacinella. Sin : turniola. P. 79.
- . **bagatella** : 1. baguette, petite massue de bateleur ; 2. tour de bateleur ; 3. chose sans valeur, ou peu utile, ou insignifiante.
- . **baiocche** : menue monnaie, les sous. Sin : sguei, danaru.
- . **baiuccaghju** : grippe- sous.
- . **ballà** : danser. Es : ballà tondu.
- . **ballarincula, ballerincula** : toupie à fouet ou ficelle. Sin : frulu à sciurtilia, trottula, bussò. 05. 17.
- . **ballerinu** : 1. Adj. qui concerne la danse ; 2. n.m. danseur acrobate.
- . **ballettu** : ballet.
- . **ballu** : danse. 12. 05.
- . **ballu à cricca** : 11. 09.
- . **balzà** : sautiller en dansant, en jouant.
- . **balzellà** : sautiller sur place alternativement sur l'un puis l'autre pied.
- . **balzelloni (in-)** : (avancer) par bonds ou sauts successifs.
- . **balzu** : bond, saut.
- . **bancarotta** : déconfiture au jeu de hasard. 15. 01.
- . **bancheru** : celui qui tient la cagnotte (mensa) au jeu. Es : u banchera tene a mensa è ci ritene prufittu.
- . **barattu** : troc / échange, permutation au jeu.
- . **barba moi barba** : jeu de mains enfantin. 06. 12.
- . **barculà** : 1. Chanceler (tanguer en mer) ; 2. être irrésolu au jeu. Sin : cianganà (fr. tituber).
- . **barra** : jeu d'adolescents et d'adultes. Variante : barra corta. 07. 23.
- . **barraccà** : dresser la tente / dresser le stand. Si dice in fiera di quelli chì arrizzanu a barracca o a tenda. Es : andemu à barraccà à a fiera di San Michele.
- . **barruffa** : bagarre. Sin : imbarruscata, innasta.

- . **batarghju** : bâton de jeu. Vuc. Macioccula, mazzetta di u batarchju, stragliere o azzingatoghju. 08. 03.
- . **batti culu** : jeu violent et dangereux d'adolescents. 07. 25.
- . **batti muru** : 13. 02.
- . **bazza** : bonheur / moment de joie.
- . **bazzica** : 1. Conversation sans intérêt ; 2. Babirole. Es : sò bazziche ; 3. Jeu de cartes ancien.
- . **bazzicà** : fréquenter / jouer aux cartes.
- . **bazzicature** : choses insignifiantes.
- . **birba** : coquinerie / coutume de la Saint- Sylvestre : festa di i stazzi piaghjinchi, a Birba era, cum'è u Carnavale, un sfogu inguernescu. Si dicia : "a Birba canta!". Ne cascò in disusu nanz 'à l'ultima guerra. -Cf 18.07 et "La Danse de l'Argia" de Clara Gallini (traduit de l'italien) éd. Verdier.
- . **birbante** : coquin / roublard.
- . **birbone** : 1. Coquin ; 2. Tricheur au jeu. - Valet de carreau du jeu de cartes.
- . **biscaghju** : tripot / lieu mal fréquenté. Es : casa biscaghja.
- . **biscainu** : 1. Joueur de cartes invétéré ; 2. Pendarde / coquin. Sin : biscaru.
- . **biscaru** : Cf biscainu.
- . **biscazzà** : fricasser son bien au jeu.
- . **bische** : brelan / jeu de cartes. Sin : brisca. 15. 07.
- . **bischizzu** : zizanie. Es : i bischizzi zitelleschi sò prestu scurdati s' i maiò ùn si ne impachjanu. P. 194.
- . **bisestu, -ta** : qui a la ferme volonté de nuire / qui est animé d'une intention sournoise de représailles ou de vengeance. Es : Avè stinti bisesti. Cf rimbeccu. P. 192.
- . **bona manu** : étrenne. Sin : mancia. P. 31.
- . **bordu (Cf fr. bardit, barditus)** : 1. Son grave ; 2. Chanteur tenant la "voix" grave dans les chants polyphoniques corses. Es : i bordi sò più scarsi chè a sguilla (a terza). Sin : bassu.
- . **braccetta (â-)** : bras dessus dessous. P. 100.
- . **branculoni (â-)** : en rampant. Sin : à corpu rasu terra.
- . **briccunà** : agir par trahison, piller au jeu de "fintaguerra".
- . **brilli** : quilles. Sin : sbrilli, ghjocu à tusgiu, à tusciu. 05. 13.
- . **brinculi** : marques, jetons de jeu. Brinculi di ghjochi : petricelle o cotuli, sticchelli, faggioli, pisi, lupini, ecc. Cf pedina.
- . **brionu** : hurlement. Es. U zitellu quandu chinchenna quandu briona. Sin : stritulime.
- . **brisca, brische** : Cf bische.
- . **briu** : entrain / entraînement. Dettu : briu à u ghjocu, è in casa focu. Cf ghjoculu di fora, triulu di casa. P. 244.
- . **briunà** : crier / criailleur.
- . **brocciu (u-)** : Cf zilambrina. 06. 14.
- . **bucà** : 1. Trouer, percer ; 2. Mettre dans remplir un vide. Sin : lampà / empie ; 3. Remplir un creux / mettre dans le trou ou viser juste dans certains jeux. - "Bucà bucà!" : expression du jeu de billes (ou assimilé) signifiant : dans le trou.
- . **bucce** : boules, jeu de boules et variantes. 05. 12.
- . **buccinu** : petite balle en bois / cochonnet du jeu de boules.
- . **bucinà** : V. scurnazzà.
- . **bucu** : creux. Sin : ciottu, ciottula, coppula.
- . **buffeghju** : 1. Comédie chantée à capella où l'on critique, vante ou dénigre. Se joue à plusieurs. P. 255 ; 2. Temps maussade ou pluvieux.
- . **bugulella** : action de tourner en rond / de faire des pirouettes. Cf giriventula, arganellu. P. 76.
- . **burdizà** : chanter (le grave).

- . **burla** : niche / plaisanterie. Es : fà una burla (fr. une farce) ; fà a burla à qualquisia. Cf e burle marzuline : l'imprestaticci ; u ghjornu di e burle : u primu aprile (fr. le jour des bernes).
- . **burlà** : plaisanter, badiner.
- . **burlazzinu** : petit plaisantin qui aime à faire des niches.
- . **burlescu** : burlesque / comique. Sin : ridiculu.
- . **burletta** : scène comique ou bouffone.
- . **burlone** : bouffon / railleur.
- . **burloni (in-)** : en plaisantant. Sin : in ridoni.
- . **buschette** : courte- paille. Es : tirà à buschette, o fà l'imbusche (fr. tirer au sort d'entrée de jeu). - Ghjucà à buschette (da buscà) : jeu enfantin consistant à rechercher et trouver dans une cachette de menus objets (fleurs, fétus, brindilles, cailloux). Es : si ghjoca à buschette cù sticcatelli, petricelle, piattini (fr. tessons de céramique) o fiuricelli. Cf stecchi, imbusche.
- . **bussò** : toupie. Sin : frulu, ballerincula, trottula.
- . **bussula** : 1. Cornet à dés. Sin : stucciu ; 2. Etui ou boîte en buis pour miroir, montre, statuette.
- . **bussulettu** : gobelet au jeu de dés. 09. 02.
- . **buttacciu** : jeu du soufflet. 05. 20.
- . **buttulellu** : jeu de boutons. Cf chjiruli. 05. 07.

- . **cacciaberetta** : saute- mouton. Cf saltacumpà. 07. 05.
- . **cadellà** : fructifier (au jeu) / avoir un gros rapport aux jeux de hasard. P. 172.
- . **cagnotta (gall.)** : la caisse (la cagnotte) Cf fà l'anghjulu (fr. tenir la cagnotte).
- . **calcavalca** : Cf saltacumpà. 07. 06.
- . **calcittà** : ruer. Sin : erpià.
- . **camancella (â-)** : (jeu à porter) à califourchon sur les épaules. Sin : appiccollu. 07. 03.
- . **camandulinu** : mystérieux, qui intrigue. P. 212.
- . **camarrò (â-)** : porter sur le dos. Cf zozzu.
- . **cambierina** : variante / changement ou alternance au jeu. Es : cunnosce tutte e cambierine di u petrapullé (fr. connaître toutes les astuces du jeu des osselets). Sin : vista. P. 125.
- . **campu** : 1. Grand jeu d'adolescents, 08. 04 ; 2. Parti. Sin : cricca (fr. clan), partitu ; 3. Aire de jeu. Sin : quintana. 08. 04.
- . **caniculaccia** : coup d'as ou double as / coup peu apprécié (par dérision). - Culpacciu à u ghjocu di piribì ; effettu di dati quand'ellu casca l'assu o una piccia d'assi. - Ghjastemma : "Per la caniculaccia", "sò cacati canini" (fr. malchance / cadeaux empoisonnés). - Nota: ancu à pion' altu, l'assu chì esce hè segnu di sdiccia (fr. influence désastreuse).
- . **cantà** : chanter / déclamer des poésies. Sin : puetà, impruvisà.
- . **cantarellà** : chantonner. Sin : cantichjà.
- . **cantarinu** : doué pour le chant. P. 161.
- . **canterizà** : Cf cianterellà.
- . **cantichjà** : chantonner. Sin : cantarellà.
- . **cantilena** : mots, poésie, répétés sur un air connu comme pour conjurer le sort / répétition incantatoire d'une phrase ou d'un mot et parfois d'un blasphème.
- . **cantoru** : chantre d'église. P. 161.
- . **cantu** : chant. Es : cantu chjesale (fr. grégorien) ; cantu sacru (fr. polyphonique). Canti di tempi landani (arie ballerine) : manferina, zilambrina, giriola, paghjolu (valzu), tarasciò, marsigliana, ciccona (fr. chaccone). 12. 01 à 12. 05.
- . **caperecciu** : dégourdi / entreprenant.
- . **capicochja** : chef désigné. Sin : capimachja, guida.
- . **capimachja** : meneur de jeu. Sin : capicochja.

- . **capra** : jeu d'adresse et d'argent consistant à jeter bas et hors d'un cercle une pièce de monnaie en équilibre sur une branchette formant trépied. 13. 01.
- . **carambuffa** : cornemuse rustique, genre de loure / jouet en période de tuailles consistant en une vessie de cochon (pisciaghjola) sur laquelle est adaptée une anche (serpignolu). P. 143.
- . **caramusa** : cornemuse.
- . **cardu vivu** : celui qui, au jeu, se démarque, se met à l'écart. Es. Fà u cardu vivu.
- . **cariola** : brouette / jouet à traîner ou à pousser. Sin : caruncellu. P. 140.
- . **carminà** : 1. Gripper / agripper les cheveux ; 2. Carder.
- . **carnavale** : carnaval. 18. 09.
- . **carottà** : tromper (gall.).
- . **carozzu** : jouet que l'on traîne. 05. 01.
- . **carte** : cartes à jouer. - Mazzulu di carte, paghju di carte (fr. jeu de cartes). - Stinzà e carte (fr. étaler son jeu). - Un stinza carte (fr. un joueur invétéré). - Mischjà u mazzulu (fr. brasser les cartes). - Carta suprana (fr. carte d'atout). - Carta maestra (fr. carte dominante). - Scopre a carta (fr. afficher la couleur). 15. 01.
- . **cartellu** : 1. Cartel / entente tacite. Sin : pattu. Es : cartellu di sfida (fr. entente illicite au jeu). Sin : sottintesu, cunfaffa ; 2. Affiche / manifeste placardé.
- . **caruncellu** : jouet à roues. Cf cariola.
- . **casella** : cabane d'enfant. Es : à i zitelli li piacenu e caselle, per elli ancu un catagnolu face tettu.
- . **castellu** : jeu du châtelet (noyaux, noix...). Sin. A noci. 05. 15, 05. 16.
- . **castraghjocu** : joueur qui affaiblit ou déséquilibre le groupe, le jeu, trouble fête.
- . **caterazza** : trappe / terme de jeu enfantin signifiant : mis aux oubliettes. P. 76.
- . **cateru** : tracé du jeu de la marelle (nombreuses variantes de cases). Cf scalellu. P. 45.
- . **catinetta (fà a-)** : faire la chaîne au jeu. -Fà a catinetta cruciata (fr. faire la chaîne bras croisés). Fà a catinetta à l'armonie (fr. faire la chaîne à la queue leu leu, les mains sur les épaules du précédent). P.107.
- . **cava** : fonds de denrées, objets ou argent aux jeux de hasard. Es : mette a cava à u monte ; à a morra si cavava ogni cosa, ancu caprettu, prisuttu o vinu.
- . **cavà** : mettre le fonds du jeu.
- . **cavalcatura** : chevauchement. In pusioni : en amazone. In cavalcioni : à califourchon. In groppa : en croupe.
- . **cecarella** : Cf mosca cega. 06. 10.
- . **cedra** : instrument de musique à cordes, cistre / cithare. Sin : cedera, cetara. 11. 11.
- . **cederighjà** : jouer de la cithare.
- . **cenni** : 1. Signes caractéristiques entre initiés. Sin : smorfie ; 2. Code, message communiqué au partenaire de certains jeux. Es. Di cenni : buffittà, uchjizà, gringhjà, schignà, ciglià, ecc. 15. 08.
- . **cernimentu** : vivacité d'esprit / discernement. Cf avidimentu. 14. 01.
- . **cherminella** : tour de passe- passe, d'adresse / entraînement ou jeu à l'arme blanche (escrime). Cf ficchittacciu.
- . **china** : jeu du loto. Variantes : tombula, pion' altu. 14. 01.
- . **chinchennà** : murmurer / vagir / se plaindre bouche fermée. Es : u ciucciu chinchenna. Cf nizzulime.
- . **chirientula** : kyrielle de mots, rengaine enfantine / répétition ou joute oratoire de dérision, voire d'insultes. - Chirientula muta, o ochjuta (fr. regard qui en dit long). - Chirientula pazzà : cantilena di sfide (fr. bravades ironiques, parfois méchantes, accompagnées de gestes moqueurs), ghjastemme ch' i zitelli si lampanu l'unu l'altu in certi casi o intuppi. Sin : infilà ghjastemme, parulacce, ecc. 04. 05.
- . **chità** : abandonner. Es : si tù chiti, mai più ci torni.

- . **chjama è rispondi** : joute poétique chantée à capella. Sin : impruvisate, cuntrasti.
- . **chjarchju, chjerchju** : cercle, réunion de joueurs. Es : rompe u chjarchju (fr. cesser le jeu) ; fà u chjarchju (fr. se grouper pour jouer).
- . **chjappà** : 1. Faire rafle au jeu de piripi ou au jeu de cartes ; 2. Enlever tout au jeu (sens général).
- . **chjarina** : tout instrument à vent sans anche à son aigu. - Tromba chjarina (fr. clairon).
- . **chjiruli** : jeu des boutons. Les boutons, objets rares jadis, étaient fort prisés. Leur cumul était l'objet de recherches, quêtes, cachettes et parfois batailles rangées. La valeur du bouton (bottulu) variait suivant sa nature : corne (corna), métal (ottone, ferrignu...), nacre (madreperla). 05. 06.
- . **chjocche (e-)** : cérémonie des Ténèbres du Vendredi saint où l'on utilise certains instruments de musique cérémoniels : ragana, traspachja, cornu, tromba, spurenghja, ecc. P. 154.
- . **chjochjula** : appeau rustique confectionné à l'aide d'un noyau percé de part en part, puis évidé. 11. 05.
- . **chjoccu** : tintement de cloche servant d'appel / appel à l'aide d'un appeau (chasse). P. 147.
- . **chjucaru** : 05. 08.
- . **chjuchjù (à-)** : à voix basse. Es : sentesi à chjuchjù (comploter). P. 100.
- . **cialambella, cialamella (lat. calamus)** : anche en roseau / flûte, chalumeau. Dettu : u viulinu di i scalzi (fr. le pipeau est le violon des gneux). 11. 03.
- . **cialambellaghju** : celui qui confectionne des flûtes ou en joue.
- . **ciambrusta** : agitation collective. P. 166.
- . **ciantara (ghjucà à-)** : se moquer. - Fà a ciantara : cantighjà cù parolle o versi scusgiti. P. 43.
- . **cianterellà** : fredonner, chantonner des fadaises. Sin : canterizà.
- . **cica** : toupie à cordelette de lancement. Vuc. Pippulu, panza, stacchetta, curdetta. Sin : frulu, piripi..
- . **cicà** : tourner / craquer (en parlant des roues d'une charrette). Sin : ciculà, ziculà.
- . **cicca (esse in- o in cilicca)** : être en veine, avoir une chance inouïe.
- . **cicchiti ciangheri** : jeu de marelle. Sin : petrella, piastra. P. 45.
- . **cicci** : jeu de câlins / jeu de mains. Sin : ciucelli. 07. 01.
- . **ciccialu** : jeu de mains, à chatouilles. Sin : zirlizzichi. 07. 02.
- . **cicisbeiu** : criailleries et désordre au jeu. Es : ùn hè più ghjocu, ma cicisbeiu sta partita!
- . **cimigassi** : se crêper les cheveux. Sin : accicciàssi.
- . **cicinà** : se rouler / faire des boucles. P. 34.
- . **cincinià** : rouler / culbuter. Es : u zitellu cincinieghja è u sumere vultulieghja. Sin : tumbulià, vultulià.
- . **cinciniolu** : 1. Cercle de feu d'une baguette enflammée ; 2. Petit cerceau que les enfants font tourner sur une baguette.
- . **cincinu** : cerceau. Sin : chjarchju, chjarchjolu.
- . **cinciriola** : coccinelle ; jeu de "coccinelle vole". Sin : mattu mentellu.
- . **ciotta** : creux.
- . **ciottà** : 1. Puier des pions dans un sac (ghjocu à pion' altu). Es : ciottà ind'è u zanettu ; 2. Puier dans sa réserve de jetons ou marques de jeu / synonyme de perdre. Es : à chì ciotta viota ciottula.
- . **ciottula** : trou au jeu de lama, de billes. Sin : fusetta, coppula.
- . **ciottula** : provision de jetons dans un creux de terre.
- . **ciriola** : 1. Chandeleur ; 2. Prune sauvage. P. 31.
- . **ciucelli** : Cf cicci.
- . **colpu faltu, faltatu** : un coup raté / échec. P. 100.
- . **compiitoghju** : bonne fin d'une partie / occupation bien terminée. P. 104.

- . **coppiu o nescu** : (jeu de) pair ou impair. 01. 02.
- . **corciu (o lu-!)** : 10. 03.
- . **cornu** : cor / conque marine. Sin. Culombu (puet.) . 11. 16.
- . **corre** : courir. Es : corre in fugatu, spatansciendu, à tutta passata, à sfiatassi, in fretta, à brusgia terra...
- . **coru** : l'ensemble des chanteurs ou des musiciens qui animent une cérémonie, une fête, un bal... Es : coru di canterini, di cantori, di sunatori, di cialambelle... P. 231.
- . **cotulelli** : 06. 01.
- . **covinara** : poule couveuse. Sin : cioccia (fr. mère poule), ghjallina cuvaghja.
- . **criampulu** : gosse. Sin : zitellucciu, chjucherellu, criaturu.
- . **cricca** : 1. Clique ou groupe d'initiés au jeu / bande joyeuse / lurons. Es : a cricca di a birba / animateurs de fêtes, de bal. 2. Ensemble des instrumentistes du bal. - Ballu à cricca : ind'è u Venachese si facia cù u solu sonu di e riverbule (trè riverbule) ; dicianu : ballu à cricca o à voci riverbule. P. 107.
- . **criscenza** : puberté. P. 159.
- . **critichellu** : 1. Celui qui n'est jamais content ; 2. Mauvais censeur ignorant la règle.
- . **crochje** : béquilles, échasses.
- . **crosciu asciuttu** : jeu de pile ou face où l'on remplace la pièce de monnaie par une petite pierre plate mouillée sur une face avec de la salive. Cf testa o cigliu.
- . **cruciata** : grille, tracé de certains jeux enfantins. Sin : ferriata. P. 210.
- . **cruscu** : langue châtiée. Dettu : parlà in cruscu (fr. dire ce que l'on pense).
- . **cubì** : jeu de billes. Cf pò.
- . **cuccagnone** : enjoué / bon vivant. P. 202.
- . **cuccurughjallu** : crête de coq / gale du chêne blanc (scherzi di u quarciau) servant de jouet pour enfant. 04. 09.
- . **cula cula** : dos à dos. Sin : capra à cavallu. P. 105.
- . **cullane** : colliers de fleurs, de perles (pippuli) réalisés à l'occasion de certaines fêtes. Cf pendini, pendalocchi. 04. 12.
- . **culpacciu** : 1. Mauvais coup / malheur, malchance ; 2. Par antithèse : réussite / coup de chance. Es. M'hà fattu u culpacciu. P. 126.
- . **cumbotte** : complicités. P. 135.
- . **cumbrincula** : procédé ingénieux ou subtil. 135.
- . **cunfaffa** : entente tacite au détriment d'un tiers. P. 95.
- . **cunfassi** : 1. Faire ensemble ; 2. S'adapter, se tolérer. Sin : affassi.
- . **cunfattu** : acclimaté / accepté. P. 197.
- . **cuntrastu** : Cf chjama è rispondi.
- . **cunvegne** : sens de relations (péj.). Es : sò gattive cunvegne (fr. ce sont de mauvais procédés).
- . **cunvivime** : le fait de se tolérer mutuellement / de vivre en harmonie, en bonne intelligence. P. 199.
- . **cuppiassi** : se convenir / se trouver un copain de jeu / former un beau couple à la danse. P. 168.
- . **cuppulaghju** : 1. Celui qui sculpte des ustensiles de cuisine en bois ; 2. Joueur ou jongleur de gobelets. Par extension, bateleur (qui fait des tours d'escamotage). Sin : pagliaccinu.
- . **curiusone** : plaisantin. Sin : ridiculone (fr. comique né / bateleur).
- . **curnettu** : corne de chèvre ou de bouc servant de cor. Sin : pifana.
- . **currente** : accompagnement musical d'un chant, d'un air de danse. Es : sunà a currente ; fà a currente ; currente di un serenatu. 11. 13.
- . **currellellu** : toupie et variantes. Cf fruletta.

. **cursesca** : genre de javelot. Sin : chjavelottu, lancia corta. Es : andemu à la cursesca (fr. jouons à nous battre au bâton). Sin : andemu à saettera (fr. battons- nous sans pitié). P. 93.
. **cuttighjella** : marche à la queue leu leu. Cf accudazzà / jeu de poursuite avec des variantes de position. 04. 14.

. **dà** : 1. Donner / faire un don ; 2. Faire la donne (des cartes) ; 3. Jeter les dés. Sin : lampà.
. **dadu** : dé à jouer (ital.). Sin : piripì (frulu à marca). 09. 02.
. **dama (ghjocu di-)** : jeu de dames. Cf lama.
. **danaru** : argent en général. Sin : piccaglioni. Vuc. Muneta (fr. monnaie) ; ramasuglia (fr. menue monnaie) ; baiocca, pataccone, soldu, duppione o dibulò (fr. doublon). 15. 01.
. **datu** : donné / remis. À u ghocu, u vucabulu "datu" si deve capisce cum'è ciò ch'è datu, lampatu, ghjittatu, tiratu. Es : u pionu datu, a carta data.
. **debisà** : calculer, prévoir au plus juste.
. **debitu** : dette contractée.
. **diavulina (à-)** : à volonté. Ghjocu à diavulina (quandu un ghjucadore esce, un altru si mette in randula). P. 137.
. **diccia** : chance / période favorable au jeu. Sin : furtuna, divizia (fr. abondance). Cuntr. Sdiccia, sfurtuna, scunfitta.
. **dicciosu** : chanceux / favorisé par le sort. Sin : furtunatu.
. **dicu** : je dis / je cite / terme d'affirmation au jeu / indique un changement d'interlocuteur dans le discours. Cf fulaghju.
. **diraldera** : prendre le raccourci / aller au plus vite. Es : falà à diraldera.
. **disciuplicà** : étudier à fond.
. **disimpegnassi** : 1. Se désengager ; 2. Dégager sa parole au jeu.
. **distigheratu** : allongé par terre. Sin : stesu, longu stiratu.
. **dodeci (u-)** : 06. 03.
. **dubitosu** : douteux. Sin : infurzicatu.
. **dumà** : domestiquer. Sin : affilà.
. **duvere** : obligation. Sin : obbiu.

. **effettu** : réussite aux cartes, au jeu de dés...
. **erpià** : ruer. Sin : calzittà. P. 101.
. **erta** : 1. Pente scabreuse où la vue est limitée. 2. Distance minimale à tenir vis- à- vis d'un partenaire au jeu. Es : Tenesi à l'erta : se tenir sur ses gardes / ne pas transgresser l'espace déclenchant une rebuffade, fait considéré comme une agression. P. 214.
. **erzeculà** : tergiverser.
. **estimu** : estimation / estime.
. **evive** : vivats, acclamations. 10. 07.

. **falore sanghjuvanninu** : feu de la Saint- Jean. 18. 13.
. **fantucula** : légende / mythe. P. 191.
. **farabuttà** : grivelier (au sens large) ; induire en erreur, tromper dans un but intéressé. Sin : carottà. P. 189.
. **farinacciu (à-)** : avec un dé marqué sur une seule face. Pè u ghjocu "à farinacciu" s'adopra u piripì cù un solu segnu ; quand'ellu casca in vista, si dice "farinacciu" è si riguara a misa.
. **fattu (a.)** : fait / réalisé. Es : à colpu fattu si palesa, ma fattu u colpu si nega ; a l'aghju fatta.
. **favella** : discours du passé, ou désuet.
. **feretra** : carquois en peau de porc / baudrier. Es : una feretra di crudiccia.
. **feretratu** : qui porte un carquois sur le dos (en bandoulière).
. **feritoghja** : sarbacane rustique d'enfant.

- . **ferriata** : grille de jeu tracée ou gravée sur un support rigide et plan. Es : a ferrita di u Trè, di u Nove, di u Dodeci. P. 71.
- . **festighjà** : se réjouir.
- . **ficca ficca** : tromperie patente / duperie au jeu. P. 189.
- . **ficchetu** : jeu d'adolescents et d'adultes consistant à fichier des piquets acérés dans un sol labouré ou détrempé ; jeu d'adresse (viril). Sin : scheda. 08. 01.
- . **ficchittacciu** : jeu viril de lancer d'arme blanche. Cf inzicchella.
- . **fila fila** : tout droit / en ligne droite. P. 73.
- . **filastrocca** : comptine. Sin. Scioglilingua. 04. 03.
- . **filifottu** : personne discréditée et sans aloi / sans parole au jeu.
- . **finta guerra** : 1. Jeu d'adolescents de la "petite guerre" ; 2. Manœuvre d'une troupe. Cf guericella. 07. 08.
- . **finzione (entre in-)** : entrer en action dans le jeu. Sin : entre in ballu.
- . **finzioni** : prestidigitation.
- . **finziunante** : acteur (dans certains jeux).
- . **fior di mazzulu** : 06. 21.
- . **fischjà** : siffler. Sin : zifulà.
- . **fischjarolu** : embout du sifflet.
- . **fischju** : sifflet. Sin : zifulu. 11. 01.
- . **fisiche** : attractions / jeux acrobatiques. Sin : finzioni. P. 136.
- . **fisima** : fantasme / lubie. P. 136.
- . **folà** : 1. Fable. Sin : favella ; 2. Conte. Sin : fuletta, sturietta.
- . **forse** : peut-être que. - À l'inforse : dans le doute.
- . **fracibò (ghjornu di-)** : 1. Jour férié, parfois synonyme de festin ; 2. Repos forcé selon la coutume. Sin : ghjornu d'avari (Aj.). 09. 01.
- . **fragà** : forcer, charger au jeu. P. 121.
- . **fragata** : groupe actif au charge au jeu. Sin : cricca.
- . **freccia** : flèche. Es : freccia scruchjata (trait tiré).
- . **fremu** : son, résonance / vibration d'un instrument de musique. Sin : (voce o intronu) riverbulu (fr. voix ou son frémissant). P. 150, P. 151, P. 156.
- . **frisgiature** : 17. 02.
- . **frittu** : 1. Frit ; 2. Perdu / ruiné au jeu. Es : sò frittu : je suis ruiné.
- . **frizzulu** : 1. Qui ne peut tenir en place, qui est pressé d'agir ; 2. Craintif / peureux ; 3. Sensible aux chatouilles ; 4. Susceptibles. Es : esse frizzulu à u ghjocu.
- . **frombu** : lancer. Sin : tiru. P. 52.
- . **frombula** : lance- pierres ou fronde. Sin : sfrombula. P. 93.
- . **frombulina** : V. frulaghjine.
- . **frulà** : 1. Tournoyer vivement et régulièrement ; 2. Mener quelqu'un tambour battant.
- . frulaghja : V. fruletta.
- . **frulaghjine** : jouet à torsion utilisant ficelle et divers objets percés : os, boutons, châtaignes, noisettes, etc. Sin : frombulina, sfrombulina. 05. 22, 05. 24.
- . **fruletta** : jouet confectionné avec une noix percée dans laquelle s'ajuste un axe surmonté d'une hélice, le tout actionné par une ficelle. Sin : frulu nucinu, frulaghja, currulellu. 05. 18.
- . **frulu** : 1. Toupie. Sin : ballerincula, trottula, bussò. 2. Bruissement de la toupie, d'un vol d'oiseaux ; 3. Sifflet à grelot (fischju à frulu). 05. 17.
- . **frumbulina** : 05. 24.
- . **frusta** : 1. Cravache / martinet pour enfant ; 2. Raclée / fessée. P. 224.
- . **fuga** : élan. Es : piglià a fuga. Cf abriu. P. 77.
- . **fulaghju** : conteur, animateur de veillées. P. 246.
- . **fulgaru** : feu d'artifice.

- . **fultrinella** : dans le jeu, signifie : par discrétion. Es : tenesi à fultrinella : être discret, ne pas se dévoiler ou se montrer. P. 229.
- . **furchetta** : brochet de poulet, coq, perdrix, etc. - Ghjocu di "sforca furchetta" : trà zitelli si sforca l'ossicellu dicendu sta filastrocca : -Mi maritu quest'annu? -Iè (s'ella si sforca bè in mezu). -Sarà per u prossimu annu (s'ella tronca a furchetta).
- . **furdanu** : fraudeur connu au jeu. P. 189.
- . **furtuna** : 1. Fortune ; 2. Aventure ; 3. Chance. Sin : daccia, sorte. Es : ohimè la mè furtuna !
- . **furtunale** : casuel, éventuel.
- . **furtunamente** : heureusement.
- . **furtunatu** : heureux, chanceux. Sin : diciosu.
- . **furtunevule** : fortuit.
- . **furtuneghjà** : 1. Rendre heureux ; 2. Tenter sa chance.
- . **furtunosu** : hasardeux.
- . **fusseta** : noyau ou trou de jeu aux billes. Es : fà a fusseta per ghjucà à palle. Sin : ciottula.

- . **galateu zitellescu** : 17. 05.
- . **galiga, galga** : dans l'expression "mette in galga", signifie à la fois : lieu, place publique et enchères. Autre sens plutôt juridique : publication, publicité, affichage. Es : U nutaru hà messu in galga a compra di u pianu maìd.
- . **garbu** : bonne grâce / gentillesse. Es : ùn li manca garbu! Un omu di garbu (fr. un homme de mérite).
- . **gherminà** : déformation de "carminà".
- . **gherminella** : tour de passe- passe, jeu d'adresse ou de dextérité avec les mains, une ficelle, un dé, etc.
- . **ghermitu** : grippé / tirailé.
- . **ghitarra** : guitare. 11. 12.
- . **ghjalabu** : adresse, dextérité.
- . **ghjastemme** : imprécations. Scappate di u zitellu à u ghjocu.
- . **ghjirlu** : toton. Sin : frulu di piripì.
- . **ghjittata** : 1. Action de jeter. Sin : lampata ; 2. La somme des points des dés jetés, le compte des jetons au jeu (morra, piribì, ecc.). Es : aghju riesciutu una bella ghjittata. Nota : in corsu, u vucabule francese "jeton" si dice : 1. Per certi ghjochi "pedina" ind'è u sensu si "pion" in fancese ; 2. "segnu", "marca" ind'è u sensu si punti marcati.
- . **ghjocu** : jeu. - Ghjocu furzatu : revanche pour éviter les railleries.
- . **ghjoculu** : jouet. Sin : trastullu.
- . **ghjucà** : 1. Jouer ; 2. Se réjouir.
- . **ghjucabilmente** : par jeu.
- . **ghjucaghjà** : jouer pour rire, pour peu de chose, jouailler.
- . **ghjucante** : qui joue.
- . **ghjucaticciu** : apte au jeu, utile au jeu.
- . **ghjucativu** : jouable.
- . **ghjucatore** : joueur.
- . **ghjucattulu** : jeu de rien / jouet de peu de chose.
- . **ghjucattulellu** : joujou.
- . **ghjucatulu** : amusement.
- . **ghjucherellu** : distraction / petit jeu.
- . **ghjuchevule** : agréable, plaisant.
- . **ghjuchevulmente** : tout en jouant.
- . **ghjucone** : divertissement / grand jeu.
- . **ghjucosu** : facétieux, plaisant.

- . **ghjuculà** : faire des tours / batifoler, folâtrer, faire des tours de passe- passe.
- . **ghjuculamente** : par jeu.
- . **ghjuculatore** : bateleur, baladin.
- . **ghjunghje** : arriver / parvenir / rejoindre. Es : ghjunghje u primu (u primieru) ; ghjunghje l'ultimu, ultimà (esse in coda). Dettu : "à chî prima ghjunghje, prima munghje".
- . **ghjunta** : arrivé / augmentation / jointure/ conseil.
- . **ghjustificà** : 1. Justifier ; 2. Discuter / persuader. - Ghjustificà u puntu : persuader l'adversaire que le point , la réussite, etc. lui échappe, ne lui appartient pas.
- . **ghjustra** : joute, tournois / compétition, concours au jeu. 12. 04.
- . **girandula** : ronde / vagabondage. Sin : randula. 19.
- . **giri giri** : variante du jeu de l'aveuglette. Sin : cecarella. 06. 11.
- . **giriola** : tourbillon final de certaines danses / ronde. P. 168.
- . **girivecula** : hochet, sonnaille. P. 29.
- . **girivultà** : pirouetter / tourner en rond.
- . **gnagnera** : Cf gnagnula.
- . **gnagnula** : 1. Complainte lourée / rengaine langoureuse ou lancinate. Sin : gnagnera ; 2. Danse ancienne du même nom. P. 143, P. 169.
- . **grachjà** : 1. Croasser ; 2. Criaillet, jaser. Sin : ratachjà.
- . **grinfiata** : coup de griffe. Sin : sgrinfiata / provocation méchante. Sin : scherzu. - Es : difendesi à grinfiate (fr. se préserver bec et ongles). -Dettu : ùn hè più ghjocu, sò grinfiate !
- . **gringhjà** : grincer des dents (cennu). Sin : trizinà. Altru cennu : schignà (fr. montrer les dents).
- . **guastà** : gâter / pervertir. Es : guastà u ghjocu (fr. pervertir le déroulement d'une partie de jeu).
- . **guasta feste** : trouble- fête. P. 233.
- . **guerdiànu** : gardien du camp de jeu. Sin : fà a mamma.
- . **guericella** : jeu viril d'adolescents, "la petite guerre". - Variante : finta guerra (jeu violent d'adolescents). 07. 08, 07. 09.
- . **guida** : initiateur au jeu. Sin : capimachja, capicochja. P. 73.

- . **imbalistrà** : résister jambes écartées, le corps arc- bouté (lutte). Cf vince. P. 97.
- . **imbarauscata** : rixe / mêlée. Sin : barruffa. P. 94.
- . **imbusca** : Es : ghjucà à l'imbusche (fr. courte- paille). P. 19.
- . **impachjuculu** : espiègle / importun / d'esprit frondeur. Sin : sgaiuffu. P. 199.
- . **impaghjellata** : Cf paghjella. 12. 02.
- . **impannellà** : 1. Emmailloter. Sin : fascià ; 2. Cacher, obturer. Sin : piattà ; 3. Ne rien voir. Es : avè l'ochji impannellati (fr. avoir les yeux bandés, faire l'autruche). P. 95.
- . **impattà** : égaliser le points ou les parties au jeu.
- . **impegnu** : gage. Sin : pegnu.
- . **impezzuriccià** : bomber le torse / intimider. P. 93.
- . **impiatta** : 1. Cache au jeu de cache- cache. Sin : piattatone ; 2. Ruche sauvage. Sin : piattone. P. 52.
- . **impicciu** : affrontement au jeu. P. 90.
- . **impegnà** : gager.
- . **impruvisà** : avoir une initiative personnelle, faire un coup à l'improviste / improviser. Cf cuntrastà.
- . **impruvisamente** : au coup par coup.
- . **impruvisata** : Cf chjama è rispondi.
- . **incalfà** : 1. Engoncer ; 2. (s') entêter au jeu. Es : à chî s'incalfa, ci stà di so stacca. P. 88.
- . **incambratoghja** : tournure, position particulière caractérisant un jeu. P. 185.

- . **incantevule** : fascinant / enchanteur. P. 243.
- . **incantu** : enchère au jeu / encan. Dettu : guastà l'incantu (fr. rompre les ambitions d'une personne en surenchérissant tout en sachant qu'elle ne peut suivre). Cf soprincantu. P. 119.
- . **incaricassi** : s'assumer / prendre ses responsabilités. P. 105.
- . **inchjarchjulassi** : se réunir pour jouer.
- . **inchjinatoghju** : tournure, aspect du jeu. Sin : vista. P. 125.
- . **inchjustrassi** : se river, être pris par le jeu (se dit des joueurs invétérés). Sin : inturchjassi. Esse inturchjatu à u ghjocu (fr. tapi au jeu de cartes). P. 182.
- . **inchjustratu** : assidu au jeu / habitué au jeu. Sin : avvezzu, avvezzatu.
- . **inciacca manu** : V. scaldamanu. 07. 11.
- . **incisa** : 1. Esquisse de geste ou expression qui dévoile une intention au partenaire ; 2. Signe rapide qui dissimule une intention, une menace ou une fausse manœuvre au jeu. P. 186.
- . **incrucittimi** : mots croisés et dérivés. 19. 02.
- . **incrusciatella** : jeu à trempette. P. 64.
- . **incurnassi** : se buter au jeu. Es : s'ella mi s'incorna ! (Sin : s'ellu mi chjappa a muvrina !).
- . **indula** : nature du jeu. P. 73.
- . **indule** : nature propre. Es : l'indule zitelline (fr. caractère de l'enfant) ; l'indule criaturesche (fr. comportement infantile d'un adulte). P. 161.
- . **induinella** : devinette. 06. 07.
- . **infarrà** : poursuivre / se lancer aux trousses de quelqu'un.
- . **infarrausta** : affolement extrême. Sin : ciambrusta, rebulu.
- . **infarraustà** : affoler les gens (dans le but d'abuser ou de tromper).
- . **infilarà** : aligner / mettre à la queue leu leu.
- . **infilarata** : suite / rang.
- . **infiltriciatu** : engoncé / fortement enraciné / feutré. Es : u pelu infiltriciatu di a pallamazza.
- . **infinochjà** : 1. En faire accroire / tromper ; 2. Endormir par une potion.
- . **infurchittassi** : 1. Résister jambes écartées ; 2. Se rebiffer, se dresser devant quelqu'un pour lui résister. Sin : imbalistrassi.
- . **infurzicatu, inforsicatu** : douteux. Sin : dubitosu. Es : a nasta hè stata caggiunata da un puntu infurzicatu (suspettosu).
- . **ingannà** : tromper / duper.
- . **ingannere** : tours pendables / manigances. Sin : machjavelle.
- . **ingannevule** : trompeur.
- . **ingannu** : tromperie / méprise. Sin : sbagliu.
- . **ingrifulassi** : se recroqueviller.
- . **innasta** : bagarre, rixe. Sin : barruffa, imbaruscata. P. 26.
- . **insidia** : guet- appends / embuscade. Sin : trappula, aguattu. P. 90.
- . **insischisce** : effrayer / terroriser. Sin : intilà. P. 164.
- . **intagliu** : ghjocu. 07. 20.
- . **intascà** : 1. Mettre dans la besace / empocher au jeu ; 2. Avoir une chance prodigieuse (se dit du joueur qui gagne outrancièrement). Es : Ghjacumu intasca à volinne più : poca diccia !
- . **intendace** : qui est initié / qui connaît ou possède le savoir- faire. P. 194.
- . **intimurì** : intimider. P. 27.
- . **intoppu** : obstacle dans certains jeux. Sin : incampiu. P. 164.
- . **inturchjassi** : Cf inchjustrassi.
- . **invenzecule è truvatelle** : 04. 04.
- . **inzarzatù** : furtif / avec fougue / à la sauvette. P. 240.
- . **inzicchella** : jeu qui consiste à tenir un couteau ou stylet en équilibre sur une main, un doigt, le front, etc. , avec voltige ou jet de l'arme.

- . **ispensata (à l-)** : par surprise . V. assentuta, azzimbreta.
- . **lacciola** : lacet confectionné à l'aide d'un brin de folle avoine, fort prisé par les enfants pour la capture des lézards. P. 201.
- . **lama** : jeu de pions que l'on permute ou déplace sur les diagonales ou médianes d'un carré tracé ou gravé sur un support (planchette, dalle de pierre) ou sur le sol. Sin : dama. Variantes : lama di trè, di nove, di dodeci, u trè anticu, u segnu di Salomone. 06. 02 à 06. 05.
- . **lanzanu** : valet de pique au jeu de cartes.
- . **lardaghjolu** : mardi gras / période carnavalesque. Vuc. U rè, i sbirri, i palatini, e maschere, i ballarini, i pillicciari, i baricelli, l'amendarii. P. 193, P. 235.
- . **latrunchjину** : variante du jeu d'échecs. Sin : scacchi. 06. 06.
- . **lentà** : faire Charlemagne / le gagnant se retire du jeu en refusant la revanche.
- . **levatu** : décampé / délivré.
- . **liminu** : but (sens concret). Sin : scopu (sens abstrait), unteru (objet à atteindre). P. 24.
- . **linguetta** : anche d'instrument musical. Sin : serpignolu.
- . **lite è cuntrasti** : 03. 01.
- . **litega** : dispute, litige, débat.
- . **litigà** : contester.
- . **lolò** : croquemitaine. Cf orcu, ogru. P. 30.
- . **losa** : laude / louange. Sin : loda. Dettu : ghjocu nucente, losa prudente.
- . **luminellu** : jeu consistant à faire tourner un charbon incandescent au bout d'un bâton la nuit venue. 05. 25.
- . **lupachjone** : 07. 12.
- . **lupescu (ghjocu -)** : jeu déréglé, incohérent ou dangereux.
- . **luppachjone** : Cf scaldamanu. 07. 12.

- . **maccapede** : sautellement à pieds joints. Cf. truttighjata. P. 45.
- . **macchettu** : tricherie par substitution de pion, carte, etc. Dettu : chî s'avvezza à macchettu, s'appronti à grugnu pestu. Sin : scambattu. P. 180.
- . **maccu** : jeu d'adolescents et d'adultes, viril, violent. 07. 24.
- . **magacciula** : 1. Ombre fugitive / revenant ; 2. Terme de jeu enfantin pour tout ce qui fait penser / imaginer une forme humaine. P. 120.
- . **manatella** : groupé par petites poignées au jeu des osselets. P. 70.
- . **mancia** : pourboire, Cf bona mana / raclée.
- . **mandula** : mandole / mandoline. 11. 12.
- . **mandulina** : mandoline.
- . **maneghju** : la donne au jeu de cartes. Es : avè u maneghju (= tene u mazzulu).
- . **manetta** : tricherie consistant à raccourcir le tir au jeu de billes en avançant la main. P. 55.
- . **manferina** : ronde chantée.
- . **manguli stacciu** : 06. 15.
- . **manica** : manche (au jeu) ou partie de jeu que l'on a convenu de jouer. Sin : partita gaggiata.
- . **maniccie** : jeu de mains, force des bras.
- . **manistrintu** : pingre au jeu. Sin : spellapuci. P. 222.
- . **mansa** : tas / masse.
- . **marca** : 1. Marque, signe... Sin : segna, segnu ; 2. Incision servant à repérer, contabiliser, établir l'appartenance... ; 3. Genre de dé en bois ou en liège sur lequel sont gravés ou simplement marqués au charbon les chiffres de 1 à 6 représentés par le nombre correspondant de barres parallèles.

- . **marche è misure** : différentes mesures et signes utilisés dans les jeux traditionnels. Es : marche : stecchi, cotule, petricelle, piselli, fave, zifru, inzecca ; misure : unghja, palmu, scumessu, ditu, braccia, pede... 02. 01.
- . **maschera** : travesti carnavalesque. Si maschereghja omu cù visera, travestume, lisciu (fr. fard), lisciu di mascheru, terra o cennera mischiate cù untu o grassa. Cf carnevale, visera, allisciassi.
- . **masseru** : 1. Intendant ; 2. Celui qui tient la banque au jeu de hasard ; 3. Trésorier de confrérie.
- . **mattacinu** : bouffon en période carnavalesque. Es : u mattacinu di carnava si tene accant'à u Rè in sedione. 18. 09.
- . **mattu mantellu** : V. cinciriola.
- . **mazzulu** : paquet, jeu de cartes. Cf monte. Es : taglià u mazzulu : couper les cartes ; lentà u mazzulu : se retirer du jeu sans demander la revanche (faire Charlemagne).
- . **merendella** : 18. 12.
- . **micchetta** : V. saltacumpà. 07. 07.
- . **minà** : frapper.
- . **minguli** : bouffonneries, simagrées / pantomime. Sin : versi, niffi, sbrinculi. Es : i minguli zitellini (fr. les enfantillages).
- . **minichetta** : procédé / astuce au jeu. P. 104.
- . **minichichja** : 1. Truc, procédé d'initié ; 2. Subterfuge au jeu ; 3; bidule, machin / truc. P. 55.
- . **misa** : ce que chaque joueur expose au jeu, aux enchères. Sin : offerta (à l'incantu). Es : cullà a misa ; duppià a misa. Cf pustella.
- . **misà** : mettre la mise en jeu, aux enchères.
- . **misure** : Cf marche.
- . **modu** : 1. Moyen (Sin : mezu), manière ; 2. Conduite. Es : ghjocu à modu nostru (fr. jeu selon nos traditions).
- . **monte** : 1. Tas, grand nombre d'objets ; 2. Talon au jeu de cartes (ce qui reste sur table une fois les cartes distribuées à chaque joueur). Es : andà à u monte (fr. annuler la partie).
- . **morra** : la mourre (et variantes). 09. 05.
- . **morti** : les joueurs éliminés.
- . **mosca ceca** : jeu de colin- maillard. Sin : à cecarella, à cechesca, à cecu bughju, à chjusochji. 06. 09, 06. 10.
- . **mottu** : 1. Devise, bon mot ; 2. Mot pour rire. - Mottu burla o muttotulu : calembour.
- . **mulinichja** : 1. Au jeu de dés, se servir des mains jointes pour agiter en leur creux les dés ou les osselets avant de les lâcher sur la table ; 2. Geste caractéristique des deux mains pour confectionner des boules de poils feutrés. Es : s'appallotta a pallamazza fendu a mulinichja cù pelu vaccinu è stupu.
- . **mulinucciu** : tourniquet, moulinet actionné par une petite chute d'eau ou un courant d'eau. 06. 18.
- . **muresca** : 16. 01 à 16. 03.
- . **musculotti** : gros pétards d'adultes. Cf pulcinelle.
- . **musu** : bouderie. Sin : ammosciu. Es : fà u musu : boudier.
- . **mutà** : déplacer le pion. Sin : saltà. Cf tramutà. P. 73.

- . **nasu** : jeu de cartes. 15. 09.
- . **niffi** : grimaces. Sin : versi. Autres termes du vocabulaire enfantin : fà a ninfa (Fr. faire la moue) ; avè i vezzi (fr. avoir de mauvaises habitudes) ; avè i gneruli (fr. être gâté). P. 140.
- . **nizzulime** : pleurs de bébé. Sin : chinchenu. P. 29.
- . **noci (e-)** : 05. 16.
- . **norma è regula** : 03. 01, 03. 02.

. **notu** : natation. Es : notu in fiume (i pozzi sò spessu chjamati "lavi") ; notu à sbainu (sbattulendu e mani) ; notu à granuchjera (cù mani è pedi attempu) ; u zitellu chì ampara à nutà, s'azzinga à quellu chì nota bè è dice : "portami à Pisa".

. **obbiu** : obligation. Sin : duvere.

. **ochjata** : clin d'œil.

. **ochjizate (fâ-)** : faire les yeux doux. P. 40.

. **ochju** : jeu de tir (de bille). 05. 09.

. **ochju o alluce** : 04. 10.

. **orechjitesu** : aux écoutes / attentif. P. 165.

. **ordine** : commandement / règles, ordre du jeu. Sin : rangù. P. 46.

. **organettu** : accordéon. 11. 17.

. **organu** : orgues. 11. 17.

. **orsu (ghjocu di l'-)** : jeu de l'ours. Variantes : tarasciò, a somma di l'orsu, à intagliu, a somma di u topu. 07. 17 à 07. 21.

. **ossicelli** : osselets. Sin : petrapulelli. 06. 01, 09. 04.

. **pachjara** : carte attendue ou convoitée / belle carte qui fait l'affaire (se dit au jeu de scopa, de nasu...). Es : aghju toccu una pachjara. P. 184.

. **paganellu** : éternel perdant. Es : hè sempre u chjucu u paganellu.

. **paghjella** : chant polyphonique. 12. 02.

. **paghjellà** = impaghjellà.

. **paghju** : paire / couple. - Un paghju di carte (fr. un jeu de cartes).

. **pagliacciaghju** : montreur d'ours / mime, pitre, clown / saltimbanque. Sin : pagliaccinu, ciarlattanu. - I pagliacciaghji, spessu Napulitani, ghjunghjanu pè i paesi sinu à l'anni trenta di stu seculu. Mischjavanu u sacru è u profanu ind'è a burla (fr. la farce), u versu, u ridiculu (fr. le comique).

. **pagliaccinu** : bateleur, faiseur de tours d'adresse / acteur de tréaux ou montreur d'ours. Sin : coppulaghju, riscaldinu / buffone.

. **palellu** : Cf sciandera.

. **palesà** : relever / divulguer. Es : palesà à tutti.

. **palla** : balle. Sin : pallotta (di pelu buvinu stupunatu è attundulitu).

. **pallamazza** : 1. Jeu traditionnel à l'aide d'une balle en poil de bœuf feutré, avec ou sans maillet ; 2. Jeu de mail. Sin : pallamaglia. 05. 11.

. **palle (ghjocu à -)** : 1. Jeu de billes. Sin : à cubì, à cuttighjella ; 2. Jeu de balle ou pelote. 05. 03, 05. 04.

. **pallerinu** : joueur de balle ou pelote.

. **pallinu** : bille.

. **pallone** : ballon.

. **palmata** : V. vultata.

. **palmu** : empan (24 cm env.) . P. 23.

. **panc' arritta** : 06. 17.

. **panculata** : lapidation. Sin : petrata, petranculata. P. 27.

. **parà** : arrêter / emporter devant soi. Spresione di ghjocu : para quì, para quallà ; chjappa quì, chjappa quallà.

. **paragone** : comparaison / pierre de touche (toccu à u ghjocu à campu cù u quale i zitelli pichjanu pè cuntà).

. **paratina** : danse ancienne.

. **paratoghju** : qui protège / qui sauvegarde / pierre de touche. Es : a petra paratoghja di u campu. Sin : petra di paragone. P. 104.

- . **paraventula** : girouette. P. 67.
- . **pari (esse-)** : être de niveau très égal.
- . **pariglia** : doublet / revanche. Es : rende a pariglia.
- . **partita** : (la) partie. Es : fà a partita (fr. jouer une partie) ; partita data vinta, data persa.
- . **partitante** : partenaire. Sin : seguace (fr. partisan). P. 100.
- . **partitore** : semeur de zizanies.
- . **partitu** : 1. Parti, groupe, clan. Sin : sterpa ; 2. Au jeu : la bande, le groupe ; 3. Accord au jeu. Es : piglià partitu ; lentà partitu (fr. être un lacheur).
- . **pattighjà** : faire une convention.
- . **pattu** : accord, entente. 03. 02.
- . **pattisce** : faire quitte.
- . **pattu** : 1. Quitte. Cf simu patti. Sin : spachju, disimpegnatu ; 2. n.m. accord / convention. V. acconci.
- . **pedinu, -a** : pion. - Ghjocu di e nove pedine (fr. jeu des neufs pions). Cf lama. 06. 02.
- . **peduculu** : jeu enfantin utilisant un tracé à terre où l'on doit avancer un pied devant l'autre, marquer des haltes en mettant un pied de travers, etc..., tout en tenant l'équilibre. 01. 06.
- . **pegnu** : gage. Sin : imegnu / indice. Sin : vistiga. P. 23, P. 95.
- . **pelu orsinu** : 07.22.
- . **pendaloccu** : breloque, pendentif. P. 41.
- . **pendini, pendalocchi** : pendants d'oreille / pendentifs, fanfreluches.
- . **pestasale** : pierre de touche. Sin : paratoghju, petra di paragone / percuteur servant à décompter au jeu. P. 220.
- . **petaghjola** : sifflet ou vibreur confectionné avec des tiges creuses ou des feuilles. Sin : pitone. P. 142.
- . **petra di paragone** : pierre de touche.
- . **petrapulelli** : 06. 01.
- . **petturiccià** : être au corps à corps (lutte).
- . **piastra** : palet. Sin : scaglia / marelle. Var. à u scarpu. 05. 02.
- . **piattassi** : V. accuvacciassi.
- . **piattatelle** : jeu de cache- cache. 06. 08.
- . **piattatone** : cachette au jeu de cache- cache. Sin : impiatta. 06. 08.
- . **piccaglioni** : l'argent en général. Sin : danaru.
- . **picch'è tondu** : (c'est) parfait, (c'est) tel quel. Se dit au jeu dans le sens de : "bravo".
- . **pichjà l'otre** : jeu de l'outre (il consiste à se tenir le plus longtemps possible sur une outre gonflée ou un ballon). 07. 26.
- . **pichjone** : coup de maître. P. 115.
- . **pifina** : flûte, chalumeau. Cf cialambella, pitone. 11. 02.
- . **piglià** : prendre / arrêter / dissuader. Es : so ti pigliu !... = sì tù mi caschi (in manu), sì tù mi caschi in parù (fr. à la portée).
- . **pignatta** : instrument musical de charivari. C'est une marmite ou récipient en cuivre sur lequel est tendue une peau de chat que l'on fait vibrer en actionnant un bâtonnet dont un bout est assujétti au centre de la peau. 11. 06.
- . **pillicciaru** : travesti. P. 232.
- . **pilota** : balle de poil (de bœuf) feutré. Cf pallamazza. 07. 19.
- . **pindalu** : 1. Dans le jeu de l'escarpolette, celui qui donne l'élan ; 2. Un rusé, un trompeur (sens le plus usité) ; 3. Espiègle en parlant d'un enfant. -Dettu : u calciu di u pindalu.
- . **piogà** : damer. - Piogà u pionu : l'emporter (sens de écraser et non doubler).
- . pion' altu : 14. 03.
- . **pionu** : pion (gall.). Sin : pedinu. P. 71. Spressioni di ghjochi à pioni : mutà, tramutà (fr. déplacer) ; scansà (fr. dévier ou éviter) ; saltà (fr. sauter un croisillon) ; trasaltà (fr. déplacer

de plusieurs croisillons dans certains cas) ; putà, manghjà (fr. gagner un pion) ; inzeccà (fr. falsifier, piper le pion) ; pionu datu vintu (fr. gagné d'avance par l'adversaire) ; pionu datu persu (fr. perdu d'avance par l'adversaire).

. **pipiribì** : fischjulellu fattu cù una paglia orzina, o di granu, o cù un lacciu (fr. folle avoine), verde o in cera.

. **pippulu** : perle. Es : infilà pippuli. P. 41.

. **piripì** : 1. Jeu du biribi et variantes de ce jeu de hasard ; 2. Table du même jeu. Sin : bancu, scambellu ; 3. Le dé toupie utilisé dans ce jeu. - Signà u piripì : piper les dés. 09. 02, 09. 03.

. **piripinaghju** : tenancier du jeu de "piripì". 09. 03.

. **pisà** : 1. Peser ; 2. Examiner la situation du jeu avant de se prononcer, ou de prendre une décision.

. **pistolaccie** : 10. 08.

. **pitone** : Cf petaghjola.

. **pivana** : nom ancien de la cornemuse. Sin : piva. P. 157.

. **pizzica grombulu** : 06. 19.

. **pò** : 1. Trou au jeu de billes ; 2. Le jeu de billes lui-même. Sin : cubì. P. 52.

. **pompa** : poupée. Sin : puppatula. 04. 11.

. **posta** : enjeu / mise initiale au jeu de cartes. P. 172.

. **primiera** : Cf scopa. 15. 03.

. **primieru** : le gagnant, l'élú. 06. 20.

. **prova** : preuve / épreuve / performance au jeu. Sin : pruezza. P. 211.

. **pruezza** : performance. P. 211.

. **prutunata** : salve / pétarade.

. **pulcinelle** : pétards rustiques. Sin : musculotti. Cf fulgaru, prutunata. P. 136.

. **puntatella** : jeu de "poussette" (à se bousculer). 07. 14.

. **punti (à-) : jeu de cartes. 15. 04.**

. **puntiglia** : pointillerie, contestation sur des riens. Es : fà un soprincantu per puntiglia (fr. surenchérir par vanité).

. **puntigliosu** : pointilleux, susceptible.

. **puntu** : (le) point au jeu. Es : francà u puntu (fr. un coup pour rien) ; marcà u puntu (fr. marquer le point). P. 127.

. **puntuliassi** : se presser, se pousser l'un contre l'autre. Spresione ind'è u ghjocu "à puntatelle".

. **puppatula** : poupée en général. Sin : pompa. 04. 11.

. **puppatuline** : jeu de poupées de chiffons.

. **pur ne fù** : 10. 01.

. **pusiculella** : jeu du siège fortuit (les mains d'un enfant tenant l'avant-bras de l'autre; un troisième est véhiculé dessus). 04. 19.

. **pusitura** : attitude. P. 117.

. **pustella** : cotisation / gage de jeu.

. **quadru** : jeu de billes. 05. 10.

. **quattrinellu** : liard, sou.

. **quentu** : beau / réussi. Es : colpu quentu o figlioli ! (fr. réussite de cartes). Sin : culpacciu (à u piripì).

. **quintana** : aire de jeu. Sin : piazzetta, campu, ghjucatoghju. P. 105.

. **ragana** : crécelle. Sin : raia, raghja. 11. 14.

. **raganà** : cliqueter / faire un bruit semblable à celui de la crécelle.

. **ragazzaglia** : bande criarde d'enfants.

- . **raia, raghja** : crécelle et bruit de crécelle. Sin : ragana. 11. 14.
- . **randula** : ronde. Sin : girandula / le jeu dans les expressions : entre in randula (fr. entrer en jeu) ; for' di randula (fr. hors jeu).
- . **rataghja** : 1. Hochet de bébé confectionné avec des noix évidées et percées coulissant sur un axe ; 2. Femme bavarde.
- . **rebulione** : bande de galopins en quête de fâcheuses dégradations / voyous. Es : a cricca di zitelloni in rebulione hà fattu nettu pullaghju erisera. P. 196.
- . **regula** : règle / règlement de jeu. Es : cuntà a regula (fr. au jeu de cartes, retenir, tenir compte et jouer en mémorisant cartes et jeu écoulé afin de déjouer la stratégie de l'adversaire). P. 183.
- . **regulatu** : fixé, déterminé au jeu.
- . **reia** : cris, gestes en signe de victoire / vacarme intentionnel à l'aide de divers engins rustiques.
- . **renzu** : jeu de cartes. 15. 06.
- . **rescita** : réussite / aubaine. P. 126.
- . **revulu** : foule en mouvement. Es : un revulu zitellinu empie a piazza. P. 139.
- . **ribattu** : ricochet au jeu de billes. P. 172.
- . **ribombu** : 1. Rebond ; 2. Echo ; 3. Appel pour certains travaux à réaliser collectivement. Sin : chjama. - Balagna, per preparà u fuculare natalescu, u zitellame facia u ribombu cù corni, strite, chjame : "à u focu... à e legne... à i ceppi... aiò !".
- . **ricalu** : rabais de l'enchère ou de la mise à prix. Es : fà u riscattu (rende à parilgia) ; 3. Vengeance ou satisfaction de cette vengeance. -Un' cunfonde cù vindetta (ghjattivera à u ghjocu) è rimbeccu (rimproveru).
- . **ride** : favoriser au jeu. Dettu : "a furta spessu muta, oghje ride è prestu sputa".
- . **ridiculone** : Cf curiosone.
- . **ridiculosaghjine** : état permanent du comique / art de dérider les gens.
- . **ridiculu** : comique / risible.
- . **ridoni (in-)** : ironiquement / comiquement. P. 236.
- . **riga, ria** : 1. Ligne, raie ; 2. Jeu d'argent qui consiste à lancer des pièces de monnaie le plus près d'une raie tracée au sol ; 3. Règle à tracer ; 4. Correction (punition). Es : voli una riga !. 13. 03.
- . **rigalu** : cadeau. P. 225.
- . **rigiru** : 1. Engin, ressort. Sin : molla ; 2. Retournement de situation ; 3. Savoir- faire / qui a une bonne appréhension de la situation / qui sait surmonter ou inverser le cours des choses, du jeu ; 4. Savoir- faire dans la gestion d'affaires, de jeu, etc. P. 244.
- . **rigore** : sévérité, dureté. Dettu : à u ghjocu, rigore vince terrore (fr. au jeu la fermeté domine la panique).
- . **rimbeccà** : reprocher à quelqu'un ce qui a été pardonné, oublié ou toléré. Sin : rimproverà. Es : pè un zitellu, rimbeccà ùn hè peccatu ! P. 166.
- . **rimbeccu** : reproche. Sin : rimproveru.
- . **rimessiticciu** : que l'on peut différer / Es : ghjocu rimessiticciu (fr. partie de jeu que l'on reporte ou que l'on reprend au stade où elle s'était arrêtée).
- . **rimpattà** : entrer dans ses fonds au jeu.
- . **rimproveru** : reproche. Sin : rimbeccu. P. 15.
- . **riverbula** : guimbarde. 11. 10. Cf ballu à cricca.
- . **rivince** : regagner. Sin : impattà (ssi).
- . **rivincita** : revanche.
- . **rompighjocu** : trouble- fête.
- . **ronfata** : coup ou chacun des dés amène le même point au jeu de "piripì" / suite de cartes de même couleur. Sin : seguita, seguitu, runfiata.

- . **ruzu** : 1. Errance infantine, agitation désordonnée ; 2. Tolérance vis- à- vis de la jeunesse. Es : ùn hà spiritu tesu à chì ùn supporta ruzu zitellinu.
- . **ruzzicu (circà-)** : chercher noise. P. 58.
- . **ruzzulone** : rocher que les enfants font rouler le long d'une pente.
- . **ruzzutulina** : toupie que l'on lance à la main. Sin : frulu à picciolu. - Si dice : fà ruzzulà un frulu.

- . **saetta** : 1. Flèche / fléchette de sarbacane ; 2. Eclair. Sin : accendita. P. 65.
- . **sainà** : larder de coups / balafrer. Sin : squarcià.
- . **saltacumpà** : jeu de saute- mouton. Sin. (variantes) : cacciaberetta, calcavalca, micchetta, salta salta, saltasomma, scambellu. Cf scialtà. 07. 04 à 07. 07.
- . **saltamachja** : course effrénée à travers bois. Es : ghjucà à saltamachja.
- . **salta salta** : Cf saltacumpà. 07. 04.
- . **saltasomma** : Cf saltacumpà. 07. 06.
- . **salterina** : jeu du saut à la corde. Si ghjoca à zilambrina (u canapu passa è vene), si ghjoca à cigliu (u canapu face chjarchju). 04. 16.
- . **sampugna** : anche de flûte ou de trombe. Sin : zampugna, serpignolu. P. 145.
- . **satara** : comédie plaisante, parfois bienveillante, parfois d'une ironie percutante. Dettu : a satara passa pelle.
- . **savinera (minà à-) o sainera** : lacérer, zébrer de coups de fouet / rouer de coups dans l'expression : "batte à savinera". Sin : stafilata. P. 197.
- . **sbaccata** : bluff maladroit où le joueur se fait avoir. P. 177.
- . **sbagliu** : erreur. Sin : ingannu.
- . **sbainu** : poignard en bois. P. 90.
- . **sbaiuccatu** : fauché / démuni. P. 38.
- . **sbalestrà** : 1. Frapper ou cogner à côté / ne pas atteindre la cible ou le but ; 2. déraisonner.
- . **sbalestratu** : 1. Etourdi, imprudent ; 2. Brouillon.
- . **sbalisgià** : dévaliser / voler, pigeonner au jeu d'argent.
- . **sbalzà** : jeter, lancer en hauteur (jeter avec violence se dit : frombà, sbulà).
- . **sbaraglià** : écarter, dissiper au jeu / tenir à distance, dissiper l'assaillant.
- . **sbaraglinu** : jeu (genre de trictrac).
- . **sbaragliu** : écart / fuite, confusion, déroute. Es : mette à sbaragliu. Sin : rotta, dirotta, scunfitta.
- . **sbarrà** : se positionner pour résister. Sin : imbalistrassi. P. 106.
- . **sbillicà** : pouffer de rire. Sin : scaccanà. P. 139.
- . **sbirbatu** : 1. Trompé, attrapé ; 2. Qui a fuit, qui s'est échappé.
- . **sbramà** : satisfaire une envie ou toute autre désir. Dettu : quand'un zitellu si sbrama, mancu mamma n'ùn chjama.
- . **sbrattu** : démuni (au jeu) / sans charge. Sin : spruvistu. P. 128.
- . **sbrilli** : jeu de quilles. Cf brilli.
- . **sbrusgiulu (fr. avoir hâte d'en finir)**. Dettu : u sbrusgiulu face perde u squaltru per un brusgiulu.
- . **sbulà** : projeter. Es : ancu à sbulà petri s'ampara ! Sin : sframvà / frumbà.
- . **sbussulà** : secouer fortement. Sin : trinnicà, scuzzulà.
- . **scacancià** : brouiller la piste. P. 26.
- . **scaccanà** : rire à gorge déployée.
- . **scacchi** : les pions au jeu de dames ou d'échecs (ancien jeu à 64 cases). P. 74.
- . **scaccià** : expulser d'une partie de jeu / chasser du groupe. Sin : mette fora (fr. bouter hors).
- . **scagliole** : monnaie, argent au jeu de hasard. Es : fà scagliole (fr. gagner au jeu de hasard).

- . **scaldamanu** : jeu de mains chaudes. Variantes : inciacca manu, luppachjone. 07. 10 à 07. 12.
- . **scalellu** : station, degré de certains jeux. Es : i scalelli di u cateru (fr. les cases du jeu de la marelle). P. 50.
- . **scalzi (i-)** : les demeurés / les pauvres bougres / le bas peuple. P. 16.
- . **scamarone** : jeu de mouchoir noué à trouver.
- . **scambattà** : subtiliser un pion ou une carte au jeu.
- . **scambattu** : tricherie consistant à subtiliser un pion ou une carte au jeu.
- . **scambellu** : Cf saltacumpà. 07. 07.
- . **scambietti** : jeu qui consiste à imiter les haussements d'épaules d'un joueur : hausser une épaule, hausser les deux, secouer l'une ou l'autre, etc. P. 47.
- . **scambiettu** : sorte de saut latéral ou pas de danse. Es : u ballu à scambietti vene sempre dopu à u ballu à paghjolu.
- . **scambotte** : tours de passe- passe. P. 135.
- . **scambottu** : 1. Inconstance au jeu, changement fréquent de partenaire. Es : Ai finitu di fà sempre scambotti ; 2. Echange forcé, douteux, suspect ou frauduleux.
- . **scamottu (sfurmazione di scaccumottu)** : 1. Echec / perte d'un pion au jeu de dames ou d'échecs ; 2. Disparition, perte, toujours par ruse / tour de passe- passe.
- . **scampà** : 1. Délivrer, sauver ; 2. Se garantir.
- . **scampassila** : se débrouiller pour vivre.
- . **scampatore** : celui qui sauve, qui délivre.
- . **scampu** : 1. Action de se sauver. "Scampu !" : cri du joueur se sauvant au jeu de campu ; 2. Garantie de survie.
- . **scamuttà** : faire disparaître par ruse sans être assimilé à un vol (il n'y a pas d'appropriation). Sin ; scambattà, à scamarone.
- . **scandagliu** : surenchère ruineuse. P. 188.
- . **scandu** : rythme de parole. P. 37.
- . **scapricciata** : 1. Fredaine / caprice. Sin : muvrina ; 2. Enfreinte des règles du jeu. P. 226.
- . **scaramuccià** : user de ruse ou autre stratagème au combat / utiliser l'art du guet- appends. P. 94.
- . **scartassi** : se défausser au jeu. P. 182.
- . **scartu** : carte de faible valeur.
- . **scatavoltu** : débrouillard. Es : esse scataboltu ind'è u maneghju di e carte.
- . **scavà** : gagner toute la cagnotte / gagner tout l'enjeu d'un ou des autres joueurs.
- . **scera** : troupe, groupe organisé au jeu. Es : une scera di zerbinotti ; parte in scera à nutà / procession, défilé, réunion mortuaire. Es : andà in scera à u Rusariu. Sin : schiera (it.).
- . **scheda** : Cf ficchettu.
- . **scherza** : bûchette. Sin : schera, scheda, strunchizzulu, sticcatellu. 08. 01.
- . **scherzà** : se moquer / provoquer en jouant. Sin : ghjuchichjà. P. 12.
- . **scherzighjà** : plaisanter / taquiner. P. 117.
- . **schisgià** : esquiver. P. 117.
- . **schiusgià** : faire disparaître, éliminer, tuer dans certains jeux. Sin : scaccià.
- . **schivignu** : le déplaisant du jeu. Es : un ghjocu schivignu. Cuntrarii : piacevule, allettevule (fr. agréable).
- . **schizzettu** : jeu utilisant des fétus de paille, d'herbe, etc. Pour projeter de légers jets d'eau. Sin : zirlettu, incrusciatella. 05. 21.
- . **sciaccà** : 1. Avaler en catimini. Sin : ingotte ; 2. "manger" le pion aux nombreuses variantes du jeu de dames ou aux échecs.
- . **sciachittà** : 1. Déplacer les pions aux jeux de dames ou d'échecs. Sin : mutà, tramutà ; 2. Jeter les dés ou tirer le pion au "piripi"

- . **sciacchittata** : chiquenaude / jet de dés au jeu. P. 125.
- . **sciacculà** : 1. Faire tinter / montrer ses gains au jeu ; 2. Agiter, remuer un sac. Es : sciacculà chjoppule. Sin : sacculà.
- . **scialà (ghjucà à-)** : saute- mouton où chaque saut s'accompagne d'un souffle rauque ou criard.
- . **scialdera** : Cf sciandera.
- . **sciambulone** : claque / taloche. P. 95.
- . **sciandera** : tirage au sort, main tendue et paume dessus ou dessous permettant de départager les partenaires de jeu. Sin : scialdera, palellu. 01. 04.
- . **scioglilingua** : comptine. Cf filastrocca. 04. 03.
- . **sciublichisce** : contrer ou déléster un joueur / libérer (sens de priver d'une obligation).
- . **sciuppettu** : jouet de l'escopette confectionné avec du bois de sureau et projetant des balles d'écorce de figuier. 05. 19.
- . **scundesì** : dérangements, traumatisme moral. Es : u zitellu senza scundesì cresce lindu. Sin : scosse.
- . **scopa** : jeu de cartes. Variante : primiera. 15. 02.
- . **scotu** : le résultat / les points marqués. P. 107.
- . **screatu** : 1. Qui ne se sent plus vivre ; 2. Mal aimé. P. 16.
- . **scucculu** : grands cris modulés d'alégresse / appel modulé et prolongé à haute voix pour aviser, signaler, alerter, ou simplement exercer sa voix.
- . **sculiscella** : glissade (sur l'herbe, sur glace...). 04. 13.
- . **scumessu** : 1. Pari ; 2. Mesure d'environ 12 cm. P. 119.
- . **scumette** : parier. 10. 04.
- . **scunfitta** : dérouté / perte (fracassante) au jeu d'argent. Sin : ruina, smugnesi (fr. se ruiner).
- . **scuppulita (à a-)** : cartes sur table. Sin : carte scupartate. P. 184.
- . **scurnazzà** : sonner du cor. Sin : bucinà.
- . **scuompulu** : agitation / bougeotte. Sin : arietu / arghjetu, scapricciata, ciambursta. P. 139.
- . **scusa** : motif. Sin : caggione. P. 44.
- . **scutumia (avè-)** : s'enhardir, oser. Sin : inzardà, avè l'anima. P. 12.
- . **sdicciatu** : guignard. Sin : maldicciatu, sfurtunatu. P. 117.
- . **segna** : 1. Toute matière avec laquelle on trace, on marque un trait, etc. 2. Le trait lui-même. Sin : riga, ria.
- . **segna (fà à-)** : tracer une ligne à terre. P. 174.
- . **segni è avisi** : 17. 04.
- . **segnu** : 1. Signe, indice; 2. Marque, repère. Sin : signale, signura ; 3. Jeton de jeu. -Si deve capisce per segnu, siasi un'inzecca, marca o zifru qualunque chì ogni ghjucadore sfrisgia o squarcia à ogni puntu guadantu ; siasi varii oggetti per cuntà i punti. -Segnu per segnu (fr. point par point). -Tiru à u segnu (fr. tir à la cible). -Ghjucà à u segnu (fr. s'exercer au tir, au lancer). P. 59.
- . **segnu (u -di Salomone)** : 06. 05.
- . **seguace** : partisan. Sin : partitante.
- . **seguitu** : suite de cartes de même couleur. Sin : ronfata.
- . **seinu** : doublet de six au jeu de "piripì".
- . **sennu** : 1. Bon sens. Sin : rigiru ; 2. Prudence, réflexion avant d'agir. Sin : astutizia. Es : ghjucà cù sennu.
- . **serbatoghju** : qui peut servir, que l'on doit conserver ou garder. Es : una carta serbatoghja. Sin : ghjuvevule.
- . **serpignolu** : anche d'instrument à souffle. Sin : sampugna, zampugna, fischjarolu, linguetta. 11. 04.
- . **sette bellu, sette bonu** : le sept de carreau.

- . **sette è mezu** : jeu de cartes. 15. 05.
- . **sfida** : défi. P. 26.
- . **sfrombula** : lance- pierres ou fronde. Sin : frombula. 05. 23.
- . **sfrombulata** : jet de pierre avec une fronde. Sin : petrata : jet de pierre à main nue. Sin : panculata.
- . **sfrombulina** : Cf frulaghjine.
- . **sfumatura** : arrangement musical / variation personnelle du ton ou du timbre dans le chant traditionnel. P. 161.
- . **sfurtunatu** : malchanceux. Sin : sdicciatu, maldicciatu.
- . **sgaiuffu** : galopin. Sin : sbarrazzinu, piscainu. P. 77, P. 103, P. 106.
- . **sgalabatezza** : gaucherie / maladresse. P. 116.
- . **sgrinfiata** : Cf grinfiata.
- . **sgamberittà** : 1. Gambader ; 2. Agiter les jambes, couché par terre, ventre en l'air.
- . **sguvernu** : imprudence / erreur d'appréciation. P. 100.
- . **sguei** : argent en espèces. -Avè i sguei (fr. répondre de ses dettes au jeu).
- . **smanciulita** : déconfiture au jeu.
- . **smanciulitu** : 1. Déconfit / dépité ; 2. Craintif. Sin : paurosu.
- . **smaniccià** : gesticuler. P. 135.
- . **smiscià** : 1. Déboursier / rendre ou perdre ce qui vient d'être gagné ; 2. Se soumettre ; 3. Vendre la mèche. P. 135.
- . **smorfie** : informations codées au jeu ; signes, gestes convenus communicant au partenaire une carte ou un coup. Sin : cenni. Es : e smorfie vechje facenu è cunfacenu i bon ghjucatori, à e Brische. P. 185.
- . **smorzà** : éteindre, diminuer la pression au jeu / se replier.
- . **somma di u topu** : 07. 21.
- . **sonu** : son / musique.
- . **soprestimu** : surévaluation.
- . **soproffesa** : 1. Offense majeure, impardonnable ; 2. Au jeu, déroute cuisante que l'on jure d'effacer. -Dettu : "fà a soproffesa" (fr. remettre ça après avoir perdu la partie lamentablement). -Sin : rigattu / ricattu.
- . **sortaccia** : le hasard du jeu.
- . **sosta** : pause graduée à l'effort fourni. Sin : rifiatu. P. 216.
- . **sottestimu** : sous évaluation.
- . **sottumessu** : dépendant / au bon vouloir du plus fort. P. 210.
- . **sottusopra** : sens dessus dessous / bouleversé, cours inversé d'une partie.
- . **sottustecchi** : à la dérobée. Es : guadagnà sottustecchi.
- . **spaccata** : bluff au jeu.
- . **spalluzzime** : action de décamper. Sin : fughji fughji, scappa scappa. P. 105.
- . **spalmata** : poussée, bousculade. P. 44.
- . **sparmata (da palma : fr. paume)** : "accord conclu" dans l'expression "dà a sparmata". Sin : pattu fattu, acconciu fattu.
- . **spanticatu** : désemparé. P. 16
- . **spassi festaghjoli** : 10. 09.
- . **spassighjulà** : déambuler, courir en titubant. Sin : ciamagà. P. 45.
- . **spassu** : récréation. P. 124.
- . **spavechju** : spectacle insolite, peu commun, qui frappe l'imagination.
- . **spellapuci** : pingre au jeu. Sin : manistrintu.
- . **spizzicu** : petite récompense / réconfort / menu gage. P. 220.
- . **spurechja** : 11. 07.
- . **stacchittà** : rythmer, cadencer un jeu, un chant, une marche... P. 197.

- . **staffile** : fouet / fouet de toupie / martinet pour corriger les enfants. Sin : disciplina, currihjolù.
- . **stantara (fà à-)** : marcher sur les mains, jambes en l'air.
- . **stecchi** : bûchettes de jeu servant à départager ou à décompter ou encore utilisées comme jetons. Sin : sticcatelli, imbusche. 01. 01.
- . **sticchellu** : grand jeu d'adultes avec jet d'engin et parcours. 08. 03.
- . **stigliolu** : axe, tige de jouet. P. 125.
- . **stintinnulime** : tintement désordonné. Sin : tintinnagliulime, scampanizime. P. 197.
- . **stomachiccia, stumachiccia** : courage, le fait de ne pas avoir froid aux yeux. Dettu : a stumachiccia spunta nanz'à a barba à i bravi (fr. la vaillance point avant la barbe aux preux).
- . **strambagata** : chute brutale. Sin : stumberrizzata. P. 139.
- . **stravaganza** : comportement désordonné au jeu. P. 51.
- . **strufinà** : faire un signe d'impatience pour découvrir les cartes ; découvrir le jeu en faisant glisser insensiblement un coin de carte entre le pouce et l'index. P. 186.
- . **strufula** : conte / récit comique / histoire amusante (toujours de courte durée).
- . **strufuletta** : historiette, conte court pour enfants. Sin : strucciulu (fr. gaudriole). 04. 06.
- . **strugnà** : dérider. P. 9.
- . **stucciu** : cornet de jeu de dés. Sin : bussula. P. 126.
- . **sturzone** : jeu de jet de figues vertes à l'aide d'un propulseur. 05. 25.
- . **stusgià** : déranger dans ses occupations / distraire. P. 219.
- . **stusgiu** : passe- temps anodin. P. 219.
- . **stuzzicu** : provocation / polémique. Es : stuzzicaghjolu chî cerca stuzzicu (fr. chercher noise). Sin : scherzerinu (fr. querelleur). P. 160.
- . **succombe** : succomber. Sin : lasciassi vince, dassi per vintu, esse vintu da u pesu di l'affare...
- . **suchji zitellini** : 17. 03.
- . **sullizzicu** : chatouille. Sin : billichelli, zirlizzicu. P. 86.
- . **sumerinu** : bon sens. Cf cernimentu.
- . **sunà** : 1. Sonner. Es : sunà e campane ; 2. Jouer d'un instrument. Es : sunà di violinu ; 3. Retentir. Es : sunà à martellu (fr. sonner le tocsin) ; sunà a ricolta (fr sonner la retraite) ; 4. Dire ce que l'on pense à quelqu'un. Es : li n'aghju sunatu duie (fr. je lui ai dit ce que j'en pense).
- . **sunachjà, sunaglià** : faire tinter des sonnettes, des clochettes. Sin : tintinnulà, sdingulinà.
- . **sunagliera** : collier à sonnettes ou à grelots.
- . **sunarecciu** : timbre, sonorité. P. 150.
- . **sunata** : 1. Pièce jouée / morceau de musique ; 2. Sonate.
- . **sunatore** : violoneux. P. 153.
- . **sunevule** : jouable.
- . **sonorità** : sonorité. Sin : intonu.
- . **superchja** : supercherie / tromperie en finesse par vanité plus que par appât au gain. Es : avè troppu superchjà à u ghjocu. Sin : ingannu malignu.
- . **surtitu** : sorti (rang de sortie) / choisi. P. 106.
- . **suspesu** : ambigu, irrésolu au jeu / qui n'a pas compris.
- . **suspica** : soupçonner de complicité au jeu de cartes. Sin : suspettà di cunfaffa.

- . **tacca** : 1. La tâche (occupation) ; 2. Tour au jeu. Es : a tacca hè a meia. P. 55.
- . **tacca tacca** : "tour à tour", "chacun à son tour". Se dit lors d'une incartade du joueur qui essaie de piper le tour à un autre.
- . **taglià** : couper au jeu de cartes. Sin : pisà e carte.

- . **taglione** : 1. Première coupe au jeu de cartes ; 2. Mise à prix ; 3. Terme de poursuite au jeu de "guericella". Si dice "tallunà". P. 181.
- . **tagliu** : coupe d'un paquet de cartes.
- . **tama** : palet / jeu utilisant des souches de bruyères égalisées ou des nodosités poussant à la base des châtaigniers. 05. 14.
- . **tamburinu** : tambour / tambourin.
- . **tappa (gall.)** : étape. Sin : ripunitoghju.
- . **tappiti tappiti (spressione di fulaghji)** : petit à petit. Sin : marchja è marchja.
- . **taraschiò** : variante du jeu de l'ours. Sin : tarasciu. 07. 16.
- . **tavulà, fà tavula** : faire remise de partie au jeu de dames, de trois, de neuf...
- . **tavulera, tavuletta** : 1. Damier, échiquier ; 2. Planchette gravée des jeux : "u trè", "u nove"... Sin : cruciata, ferriata.
- . **tazzu** : jeu consistant à répandre de la menue monnaie ou des friandises en les jetant à la ronde et sur lesquelles se précipite une troupe d'enfants. 04. 07.
- . **testa o cigliu** : pile ou face. Sin : testa o finestra. 01. 03.
- . **ticchi ticchi** : insensiblement / petit à petit. Sin : pocu à pocu, pianu pianu.
- . **ticciu** : au jeu de billes, se dit de toute bille percutée. 05. 05.
- . **ticciu muntò** : jeu du bélier qui consiste à foncer tête baissée sur l'adversaire.
- . **timpani** : 11. 15.
- . **timpanu** : clochette de bronze / anciennement désignait le tambourin. P. 156.
- . **tintenna** : sonnaïlle. 11. 15.
- . **tiru** : tir, lancer. Sin : frombu.
- . **tocca tocca** : en suivant de près. Es : corre à tocca tocca, esse à tocca tocca (fr. dans la foulée). Sin : pede à pede.
- . **toccamitocca** : jeu de défi. 07. 15.
- . **toccanasu** : nasade (chiquenaude sur le nez en signe de provocation. -Jeu ou provocation enfantine : le nez se touche avec l'index dans un geste de droite à gauche et non comme une chiquenaude classique.
- . **toccu** : 1. Morceau, pièce, tranche. Sin : pezzu, fetta... ; 2. Le toucher, le tact, l'attouchement. Es : ghjocu à u toccu (fr. il suffit d'effleurer pour être pris) ; ghjocu à u teni (fr. il faut retenir l'adversaire) ; 3. But ; 4. Coup de cloche. Sin : chjoccu.
- . **tombula** : variante du jeu du loto. 14. 02. -Fà tombula : faire la vole, faire toutes les levées aux cartes.
- . **tottu, tuttù** : son de la conque marine / alarme / tocsin. Dettu : ùn fà nè mottu nè tottu. P. 156.
- . **tralucchettu** : 1. Embûche. Sin : trampalu (fr. traquenard). P. 75 ; 2. Oubliette. Es : mette à tralucchettu. P. 229.
- . **trampali** : jeux d'adresse, d'équilibre, avec engin : échasses, échelles, barres, bâtons. Sin : crochje. 10. 06.
- . **trampediù** : achoppement. Sin : inciampu; ostaculu.
- . **tramutà** : déplacer le pion en sautant une ou plusieurs cases. Sin : trasaltà.
- . **trapachja** : battoir à charnières utilisé comme instrument de musique dans les charivaris ou les cérémonies du Vendredi saint. 11. 14.
- . **trappula** : piège.
- . **trasaltu** : saut par dessus un pion adverse au jeu de dames. P. 73.
- . **trastullà** : se dit des enfants qui s'amuse avec un objet quelconque.
- . **trastullassi** : se réjouir / se divertir.
- . **trastullevule** : amusant.
- . **trastullu** : amusement / divertissement / objet désuet ou chose qui amuse.
- . **trè (u-)** : 06. 02. -U trè anticu : 06. 04.

- . **tremulu** : trémolo.
- . **trimpellà** : mal jouer d'un instrument de musique ou à tout autre jeu.
- . **trincata** : tour que prend le jeu / changement de tactique en cours de jeu.
- . **trivulu** : individu revêche, désagréable. Dettu : trivulu di casa, ghjoculu di fora.
- . **troncu (in -di)** : en plein, au milieu. Es : in troncu di partita, stu casca è pienghji chitò !
- . **trottula :toupie** : Sin: frulu, ballerincula, bussò.
- . **trottulone** : truttulone (n. m.) : grosse toupie.
- . **trumbetta** : trompette.
- . **trumbone** : genre de bucin / trombe en écorce munie d'une anche. 11. 08.
- . **truttighjata** : course consistant à parcourir un itinéraire en variant les positions ou la manière de courir. Cf Zuppellu, maccapede. 04. 18.
- . **truttuline** : 05. 01.
- . **truttulone** : trottinette. P. 50.
- . **truvatella** : trouvaille, devinette d'objets cachés. Sin : induvinaghjola. 04. 04.
- . **tuccà** : toucher un partenaire, un adversaire, la pierre de touche. -"A' tè tocca !" : à toi de jouer, c'est ton tour.
- . **tucchichjata** : 1. Attouchement à peine perceptible ; 2. Attouchement amoureux ; 3. Le fait d'avoir de bonnes cartes au jeu. Es : aghju pigliatu una bella tucchichjata.
- . **tupainu** : jeu de la souris consistant à empiler les poings fermés avec le pouce en l'air les uns sur les autres. Se joue à plusieurs. 04. 08.
- . **turizà** : folâtrer au jeu. Sin : ruzà. P. 233.
- . **turniola** : Cf bacinella, tournis.
- . **tusgiu** : 1. Course rapide vers un but. Es : u tusgiu di a palla ; 2. Heurt (au jeu de billes). Sin : ticciu. P. 52.

- . **unghjiche** : choses simples et naturelles. P. 17.
- . **unteru** : but à atteindre au jeu. P. 57.

- . **vai chî vengu** : 08. 05.
- . **vanghigliacciu** : 12. 03.
- . **vantu** : 1. Louange, honneur, victoire au jeu ; 2. Parade / se faire fort.
- . **versu** : 1. Version locale d'une poésie, d'un chant qui d'emblée fait reconnaître l'origine du chanteur ; 2. Tournure personnelle d'un chant.
- . **via vinta (sfurmazione di "vita vinta")** : être perdant mais vivant (être éliminé au jeu tout en sauvegardant sa mise). P. 101.
- . **vince (n. f. pl.)** : jeu de lutte (romaine). Es : ghjucà à e vince. 07. 13.
- . **vince (v.)** : gagner / vaincre. Es : vince a partita.
- . **vincita** : victoire au jeu. Sin : vittoria.
- . **vincitore** : gagnant / vainqueur.
- . **viola** : viole. 11. 13.
- . **visera** : masque. Sin : bacucca (visera fatta cù un zuccone sbaffatu per mezu è tufunatu d'apertura per ochji è bocca). Cf maschera.
- . **viulinu** : violon. Vuc. Incavichjatura (fr. chevilles), fuciali (fr. ouïes), intavulatura, tastera, cavalletti, corde, archettu. 11. 13.
- . **vista** : figure de jeu. Sin : inchinatoghja.
- . **viulinu** : violon. 11. 13.
- . **voce** : la voix / le discours. Voce linda o porgula (fr. voix claire), stagliata (fr. scandée), borda o bassa (fr. grave), ricuccante (fr. à forte sonorité), latina (fr. timbrée), rimessa (fr. contenue), sgangherata (fr. éraillée), roga (fr. rauque), trincata (fr. avec inflexion de voix),

squillata (fr. suraiguë), riverbula (fr. frémissante) ; à meza voce (fr. à mi-voix) ; sottu voce (fr. à voix basse).

. **vultata** : le dos de la main. Es : tirà a vultata à sciandera (manu à palma à l'inghjò). Cuntrariu : palmata. Cf sciandera. P. 70.

. **zampugna** : V. sampugna.

. **zaniolu** : pantin. Zanettu ghjattinu (imbuttutu di pelu o lana) o coda di volpe chì si move cù un filu, fendu alza è cala... u zitellucciu pruvendu di chjappallu.

. **zara** : ghjocu anticu à trè pioni di i carbunari è di a suldatina.

. **zarabattula** : petit risque encouru au jeu de cartes.

. **zarga** : colère irréflechie. Sin : collera, stizza. Es : inzargassi (fr. se fâcher).

. **zargosu** : irascible.

. **zerpittà** : trépigner. P. 101.

. **zichinà** : tancer / infliger des pertes.

. **zezu (à-)** : 1. Etre le dernier. Sin : in coda ; 2. Râleur, grincheux. Sin : azezu.

. **zichinetta** : ghjocu di criature. Es : chjamà a zichinetta / le fait d'entr'ouvrir le pli (des cartes) en l'étirant par un coin tout en appelant de ses vœux que la carte désirée apparaisse.

. **zifulu** : sifflet. Sin : fischju.

. **zilambrina** : balançoire / escarpolette. 06. 16. Variantes : u brocciu 06. 14 ; manguli stacciu 06. 15 ; zinguli manguli 06. 16 ; panc'arritta 06. 17.

. **zirlettu** : chiquenaude. P. 54.

. **zirlizzicu** : chatouille. Sin : sullizzicu, billichelli. P. 30.

. **zitellu** : enfant. Cf dérivés. Zitellina (fr. enfance, jeunesse). Dettu : quandu spunta a barba ziferina, finita bella bè a zitellina.

. **zitule (rompe e-)** : déclarer un conflit.

. **zoppu (à-)** : à cloche pied. Sin : à anchizolu, à pedi mozu, à zuppellu. 04. 17.

. **zozzu** : porter sur le dos, les pieds recroquevillés, le porteur retenant le porteur par les cuisses. Es : portami à zozzu. Sin : à camarrò. P. 135.

. **zuppellu (à-)** : à cloche-pied. 04. 17.

. **zuricà** : taquiner / provoquer. Sin : scherzà, ghjuchittà (fr. batifoler). P. 216.