

Nascondino ‘A nnasconnë ‘



Il gioco non subiva flessioni di gradimento e, in qualsiasi stagione, restava la soluzione più opportuna quando mancavano altre possibilità. Se si svolgeva di sera, dava occasione ai fuggitivi di intraprendere delle escursioni, che andavano ben oltre il perimetro stabilito, sconfinando in altri rioni del paese. L'ignaro palo, dopo tante e vane ricerche, finiva col rinunciare e abbandonare sconsolato la sua postazione. Durante questi esagerati e pretestuosi spostamenti ci comportavamo da veri discolacci: bussavamo rumorosamente o tiravamo pietre alle porte delle case, dandoci a fughe precipitose. La gente, colta alla sprovvista e irritata, si affacciava lanciando invettive nei nostri riguardi.

Modalità

Sarebbe più interessante eseguirlo, servendosi della lingua dialettale, come di seguito riportata in alcune sue espressioni.

Effettuato il sorteggio, il palo si sistema faccia al muro con la testa china sull'avambraccio in un determinato angolo “lu cantonë” e procede nella conta stabilita, chiudendola con la frase (se fosse fino a venti): “... diciottë, diciannovë e vintë la mazzarëllë. A chi trova, trovë!”.

Inizia, subito dopo, la caccia, mentre i partecipanti, ormai dileguatisi, lo sollecitano con tono beffardo: “Aggirë, aggi’, falcone’!”.

Chi, non visto, riesce a raggiungere il cantuccio si salva lanciando il motto: “Trëmbonë e so’salvë!”.

Invece, il palo, quando cattura qualcuno, batte per tre volte col palmo della mano sul muro gridando: “Unë, dojë e trë, vaglio’, si’ fattë!”.

Potrebbe verificarsi una rincorsa da parte di chi è intercettato, che sarà vinta nello sprint dal più veloce tra i due.

La soddisfazione maggiore è del superstite che riesce a raggiungere, di soppiatto e in velocità, il cantone, pronunciando la seguente espressione: ”Trëmbonë e salvë a tuttë!”.

In questa seconda eventualità, tutti sarebbero liberi e la manche si ripeterebbe a scapito del palo.

Fonte:

- Cummë jucammë na votë (Giochi e tradizioni Ascolane) di Franco Garofalo