

Silvio Falato

ANNECO LANFELCA 2018

**Il rimpiazzino o nascondino o
nasconderello
da noi "Te fòka e te liscja"**

Vesuvioweb
2018



Il rimpiattino o nascondino o nasconderello da noi "Te fòka e te liscja"

Il nascondino era diffuso in tutte le aree culturali e assumeva aspetti diversi, addirittura anche nello stesso paese. A Guardia quello classico era il "**Te fòka e te liscja**", letteralmente "*Ti colpisce a fuoco e ti accarezza*", così chiamato perché la sua risoluzione poggiava sul sorprendere l'avversario e avere la palma della vittoria o gridando "**Colpisco a fuoco**" o toccandolo, "**lisciandolo**" con la mano in una parte qualsiasi del corpo.

Era il gioco preferito soprattutto quando la compagnia era abbastanza numerosa, cosa che avveniva di frequente, perché la strada era allora il teatro delle nostre azioni quotidiane, la nostra dimora diurna, la nostra scuola di addestramento fisico, culturale e civile.

In un attimo, all'invito del più intraprendente tra i compagni, ci si disponeva in circolo e prima di tutto si ricordavano le regole fondamentali che avrebbero governato il gioco:

- si delimitava il teatro d'azione, che mai andava al di là del vicinato interno al proprio rione;
- si decideva il numero (di solito 31, 51, 101) fino al quale il designato doveva contare per consentire agli altri di nascondersi;
- si precisavano le cause fondamentali che avrebbero potuto momentaneamente interrompere il gioco.

Quindi, restando sempre in circolo, a un "**uno, due e ...tre**", gridato dal solito capogruppo, ognuno, in stretta contemporanea con gli altri, lanciava la mano, aprendo a sua volontà una certa quantità di dita; c'era sempre il contabile capocissimo che in un attimo calcolava la somma e procedeva alla conta per decidere chi doveva "*andare sotto*". Lo sfortunato si metteva subito con la faccia al muro e iniziava a contare ad alta voce fino al numero precedentemente concordato. Nel frattempo tutti gli altri, con la massima velocità e oculatezza, si sparpagliavano nelle zone circostanti, alla ricerca di un posto in cui nascondersi. Il designato dalla sorte, terminata la conta, si metteva alla ricerca degli avversari.

Appena ne scorgeva qualcuno, gridava a piena voce: "**Te fòka a.....**" precisandone il nome.

Continuava così la sua ricerca, procedendo sempre guardingo, simile all'animale che si vede braccato, perché se qualcuno dei compagni fosse riuscito, senza essere visto, ad avvicinarsi a lui alle spalle e a toccarlo in qualsiasi parte del corpo, gridando "**Te liscja!**", letteralmente, abbiamo detto, "**Ti accarezza!**", si sarebbe ritornato al punto di partenza:

Tutti sarebbero usciti fuori dal loro covo, il gioco avrebbe ripreso lo svolgimento di prima e il ragazzo designato dalla sorte avrebbe fatto di nuovo la conta. Se costui invece fosse riuscito a non farsi "toccare" da nessuno fino a scovare tutti i compagni, gridando a distanza per ciascuno di loro il suo "**Te fòka a...**" il gioco avrebbe avuto il suo sviluppo naturale e nella seconda fase "*sarebbe andato sotto*" il primo che era stato individuato e scacciato dal suo covo. Stando così le cose, una volta che era stato "**fokàto**" il primo, gli altri si sentivano già più al sicuro: diventavano naturalmente più baldanzosi e con maggiore coraggio osavano uscire dal nascondiglio, per tentare di sorprendere alle spalle, col fatidico "**Te liscja**", l'avversario designato dalla sorte.

Spesso si verificava qualche irregolarità o qualche imprevisto:

- il designato dalla sorte veniva aiutato dalla spiata di qualcuno estraneo al gioco;

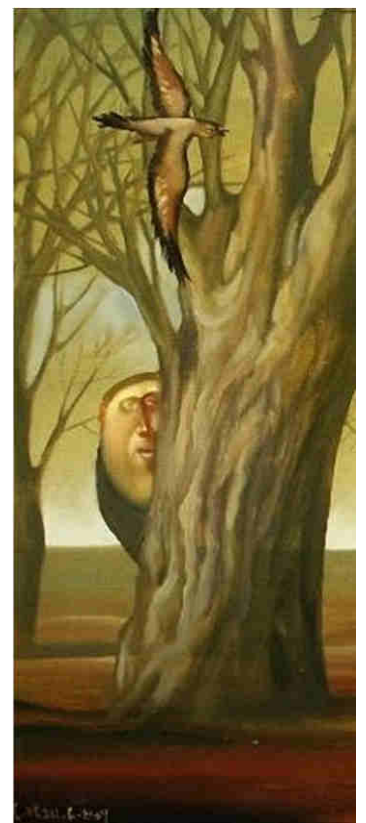
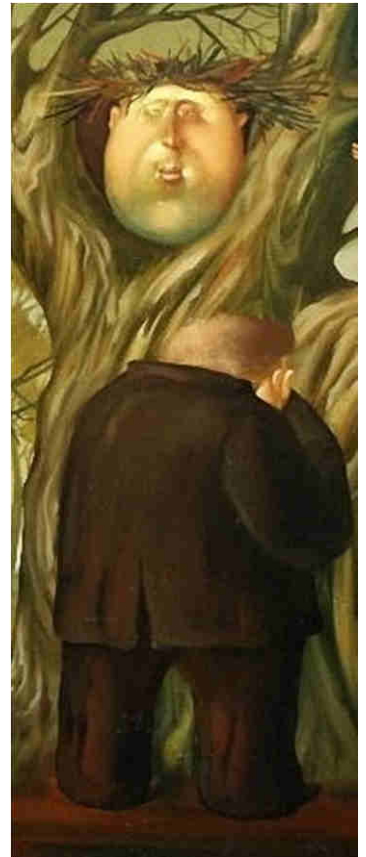


Борис Иванов Прятки

- qualcuno che era andato a nascondersi in qualche portone di un proprietario burbero veniva scacciato e inseguito con le minacce della fatidica scopa;
- proprio nel bel mezzo del gioco arrivava da lontano per qualche partecipante il richiamo da parte della mamma o il prolungato fischio di famiglia da parte del padre (annunciatore di severi castighi).

In questi casi si aveva la possibilità di uscire dal covo, gridare a pieni polmoni "**Cicja e mètte fwòke pe' tütte!**", letteralmente "*Si racconta e si mette fuoco per tutti!*" e il gioco riprendeva daccapo, sempre con lo stesso ragazzo che "*era andato sotto*" in quella stessa fase.

Come si vede, era un gioco molto complesso, ma molto divertente e formativo, soprattutto a i fini dello sviluppo delle diverse abilità, prima fra tutte quella del rispetto delle regole.



Di

Silvio Falato

Vesuvioweb
2018

Борис Иванов Прятки



ANNECO LANFELLA 2018