

## RRUME'

S'improvvisava una palla di pezza o di carta e si legava saldamente ad uno spago lungo almeno quanto un braccio. Si sorteggiava il compagno che doveva fare *a mamma* e ci si disponeva in semicerchio, secondo un ordine prestabilito dal sorteggio, attorno alla *mamma*.

Il primo giocatore teneva l'estremità dello spago e *a mamma* teneva la palla. Il gioco cominciava con una sorta di indovinello proposto dalla *mamma* che consisteva sempre nell'indovinare un certo frutto; per esempio :

- Sàcciu n-periàrbulu,  
jàutu quantu sta casa,  
chi-ffa i frutti ranni quantu r'accussì (\*).

Il primo giocatore, quello che teneva in mano lo spago, provava a indovinare dando una sola risposta per esempio : - *Upumu* ! -

Se la risposta era esatta, *a mamma* lasciava andare la palla che teneva in mano e, nel caso, esclamava :

- *Pumìa* ! -

Se la risposta era sbagliata, lo spago passava al secondo giocatore che, a sua volta, provava a indovinare dando una sola risposta. E così via.

Il giocatore che indovinava qual'era il frutto proposto con l'indovinello inseguiva gli altri compagni, che subito scappavano; e li colpiva, man mano che li raggiungeva, con la palla.

Il fuggi-fuggi diventava frenetico e pur sempre controllato perché appena si sentiva il noto richiamo *r'a mamma* :

- *Rrumè... rrumè pi-1 l'auricchiè* ! -

bisognava catturare il compagno armato della palla e portarlo fino alla *mamma*, tenendolo per le orecchie.

Chi riusciva in questa impresa diventava il primo interlocutore *r'a mamma* alla ripresa del gioco.

(\*) A *mamma* indicava con le mani la forma e la grandezza del frutto al quale si riferiva.

*Sàcciu n-periàrbulu ....* : io so un albero, conosco un albero, alto quanto questa casa, che fa i frutti grandi così.