

V GIOCHI

UN CENONE DI OSSIMORI NASCOSTI TANGRAM E GRANTAM

Carmelo Filocamo (Locri RC) ha costruito col nostro gioco degli ossimori nascosti il menu per un cenone invernale-carnevalesco. Se qualcuno tra voi è appena un poco, un pochino, incline al peccato della gola, legga quanto segue e veda se si sente indotto in tentazione.

Risotto al sugo; zucchini fritte; pasta e fagioli; spiedini di gamberi; patate a piacere; orate con maionese; pancotto alla genovese; baccalà alla salentina; prosciutto cotto, brisaola e formaggio; manicaretto di tartufi; polpettone di maiale; polpettone di bianchetti; seppie in grattella; bavette all'abissina; bollito alla piemontese; polenta alla diavola; e ce ne sarebbe ancora. Fermiamoci un momento.

In novembre abbiamo accennato a qualche pensiero su donna taverna e dado. Questo menu lo pubblichiamo come se niente fosse. Saremmo altrettanto disinvolti con una lista di raffinatezze e perversioni sessuali?

Altra domanda. Qual è il piatto che più vi solletica? Alcuni sembrano di fantasia. Chi ne vuole inventare la ricetta? Io sbavo per le bavette all'abissina. Scrivetemi, ditemi come le fareste.

Tornando al meccanismo del nostro gioco, è chiaro che in "risotto al sugo" si nasconde "sotto/su". C'è una famosa crittografia, che si fa incollando AL, RI e GO (RI sotto AL su GO). Gli altri ossimori nascosti ve li svelerò più avanti. Adesso parliamo di tangram.

Il tangram si trova in tutti i repertori di giochi e comincia a trovarsi in qualche buona enciclopedia. Controllate se è buona quella che tenete in casa.

È un gioco che in cinese si chiama *hichikoru* o *chia-*

kaopei. Una di queste due parole dovrebbe voler dire "le sette tavolette di abilità". Si diffonde in Giappone nei primi decenni del secolo scorso, ma già prima, in Giappone, c'era un gioco analogo, chiamato "le sei tavolette di sei Shonagon". Sei Shonagon è una scrittrice del IX o del XIII secolo d.C.; il primo libro sulle "sei tavolette di Sei Shonagon" è del 1742. Se sbaglio qualcosa, abbiate pietà: sto pasticciando con un libro giapponese dove leggo solo "Play Puzzle, Shigeo Takagi, 1981", e mi aiuta Roberto Morassi, che però sta a Pistoia, lontano per me quasi come il Giappone.

Nei primi decenni del secolo scorso questo gioco cinese arriva in Occidente. Lo si chiama tangram: parola che puzza di anglosassone, nella desinenza. Quindi forse ha ragione chi da noi non dice tangram bensì tangramma e tangrammi, come fa per esempio Emanuela Turchetti traducendo *La magia di Lewis Carroll*, a cura di John Fischer (Theoria, pagg. 309, Lire 28.000). Se avete qualcosa di preciso da dirmi, scrive-

di GIAMPAOLO DOSSENA

temi. Intanto, giocateci un po', pensateci con calma, come ci sto pensando io.

Siamo spesso sollecitati a pensare al tangram, al tangramma, ai tangrammi, perché li troviamo in varie confezioni in tanti negozi (ce n'è di cartone, di plastica, di legno, di metallo, magnetizzati e no). E se ne scoprono o riscoprono varianti. Il tangram è quadrato. Recentemente se ne è visto (o rivisto) uno a forma d'uovo. Recentissimamente se ne è visto uno che a me sembra proprio nuovo, e si chiama Grantam (trasparente anagramma).

Questo Grantam lo scrivo con la maiuscola perché è marchio depositato, brevetto registrato. È pubblicato da un laboratorio artigiano che si chiama "Il Leccio" e sta in via dei Ciliegi 10 a Cuasso al Piano (frazione di Cuasso al Monte, provincia di Varese, c.a.p. 21050).

Lo ha inventato, e lo firma, un architetto di Torino, R. D'Ambrosio. Tempo fa gli era capitato di dover illustrare un manuale di "ginnastica in casa" edito da un istituto fisioterapico. Aveva pensato di usare sagome elementarissime di ometti segmentati, come nel gioco dell'impiccato. Poi si è messo a riflettere. Si è chiesto se quei segmenti, anziché avere forme casuali in vista del disegno fisioterapico, potessero avere forme fisse, come nel tangram. Ha fatto varie prove. Ha finito per selezionare 10 pezzi ritagliati da un quadrato. È riuscito, di testa sua, a costruire una trentina di figure umane e una sessantina di animali e oggetti. Poi ha provato a mettere i 10 pezzi di questo gioco (che, tra sé, cominciava a chiamare Grantam) in mano ai bambini. Ne sono nate altre figure umane, altri animali, altri oggetti. Si è avuta la prova che il Grantam è più facile del tangram e può avere applicazioni didattiche straordinarie.

Io di questo non mi meraviglio, perché ho in casa un mezzo archivio di espe-

rimenti fatti col vecchio tangram da insegnanti in scuole svariate. I più recenti, che tengo in evidenza, sono quelli della I C, scuola media statale di Frossasco (Torino).

Di esperimenti analoghi si parla in *Matematica per il primo ciclo - Alcune unità didattiche*, un libro a cura di Bruno D'Amore pubblicato recentemente dalle edizioni Anicia (via dei Genovesi 12. A, 00153 Roma).

Ogni tanto mi mandano bellissime immagini fatte col tangram dei lettori che tutto fa presupporre adulti: per esempio Valerio Maiandi (Novara), Gea Loredana (Chiavari GE), Cosimo Budetta (Pontecagnano SA). So anche di certi psicoterapeuti che usano il tangram in cliniche romane, ma mi vien voglia di cambiare discorso. Vi dico che l'architetto R. D'Ambrosio si chiama Rossana e ha tanti capelli biondi.

Vi dico gli ossimori che si nascondono nel menu di Carmelo Filocamo: In "zucchine fritte" c'è "chine" e c'è "ritte". Nei piatti seguenti dovrete aver visto sta/fa, piedi/gambe, a-tea/pia, ora/mai, otto/nove, cala/sale, ottobre/maggio, mani/dita, petto/ale, petto/anche, pie/ingrate, vette/abissi lito/monte, lenta/vola. Non tutti sono propriamente ossimori, ma stiamo mettendo carne al fuoco per fare poi distinzioni articolate. Prendete nota che alcune delle parole in gioco si ottengono saldando parole che nel menu sono "tagliate a fette"; secondo il principio della sciarada.

Le lettere per Giampaolo Dosse-
na vanno indirizzate presso la
redazione di "la Repubblica",
piazza Cavour 1, 20121 Milano.

