

A destra e a sinistra del libro

DI GIAMPAOLO DOSSENA

Continua la moda delle vanità turistiche in conto spese, congressi, convegni e simili, buffi, inutili, deplorabili. Ogni tanto qualcosa di buono. Questa volta qualcosa di ottimo. Ai primi di marzo, a Sestri Levante, il locale Assessorato alla Pubblica Istruzione, la rivista "Andersen" diretta da Gualtiero Schiaffino e la RCS-Rizzoli Libri hanno organizzato per bibliotecari e insegnanti tre giornate di studio sulla lettura negli anni scolastici e prescolastici: "Leggere, istruzioni per l'uso". La terza giornata è stata dedicata al "libro-gioco" ed è stata animata dalla presenza di Bruno Munari che ha compiuto tempo fa "i suoi primi ottant'anni". Con la sua allegra, fiduciosa intelligenza, Munari ha raccontato come ha pensato, mezzo secolo addietro, di fare dei "libri" per i bambini che non sanno ancora leggere e non vanno spaventati col feticcio di quelle cose, spesso brutte e minacciose, "i libri", "i libri dei grandi". Stando attento alle parole, Munari non ha mai detto né "libro-gioco" né "libro-giocattolo". Sulla labilità del concetto stesso di "libro" e del concetto stesso di "gioco" hanno accennato dubbi Nicoletta Codignola e Loredana Fiorina: una posizione di "centro", assennata. All'estrema "destra" Guido Petter, dell'Università di Padova, dovendo parlare di problemi ➡➡

psicologici, ha consapevolmente, dichiaratamente, usato "libro-gioco" e "libro-giocattolo" come sinonimi. All'estrema "sinistra" si è collocato Gigi Paladin della Scuola per bibliotecari UAL/CSL di Bergamo.

Egli ha cercato di distinguere e raggruppare le cose, prima di applicare etichette. Ha sottolineato che in base alla Classificazione Dewey certe cose non si sa dove collocarle perché la Classificazione Dewey non le conosce, sono troppo nuove.

Dalla discussione col pubblico folto e attento degli insegnanti e dei bibliotecari è risultato che alcune cose, troppo nuove, sono largamente sconosciute. Ammesso, e non concesso, che si possa tener distinta la Biblioteca dalla Ludoteca, ammesso e non concesso che si possa tener distinto il Libro-Gioco dal Gioco e dal Giocattolo (il leggere dal giocare), è un po'

difficile, forse impossibile, parlare di libri-games se non se ne è letto qualcuno, se non si sente la loro affinità coi giochi di ruolo, che rimanda da un lato allo psicodramma di Moreno e approdano dall'altro lato a D&D, ossia Dungeons and Dragons.

Io ancora recentemente ho parlato e straparlato di D&D. Non sono né un insegnante né un bibliotecario. Vorrei per oggi lasciarvi nelle vostre incertezze, seminando qualche curiosità. Non andate in un negozio di giochi a comprare D&D: cercate qualche compagnia che ci giochi e state a guardare. Entrate invece in una qualsiasi libreria a comprare qualche libro delle edizioni E.Elle di Trieste. Il più recente si intitola *Holmes & Co.* (Lire 38 mila), autori A. Lotronto, M. Corte. Fa parte di una collana chiamata "RoleGame". Sotto la sigla "Libro-Game" la E.Elle ha invece quindici colla- ➔

DOSSENA / A destra e a sinistra del libro

ne, che abbracciano una sessantina di titoli.

Entrate infine in una qualsiasi libreria a comprare un libro delle Edizioni La Coccinella di Varese. Vi consiglio *AEIOU le vocali le sai tu?* (lire 4.500), autori Patrizia Rigoni e Giulia Orecchia, collana "Libro Mano" diretta da Loredana Farina, da un'idea di Cristiana Cangini. Questo *AEIOU* ci servirà poi per riprendere certi giochi che abbiamo cominciati tra noi, con le vocali. In una delle prossime rubriche. Con certezza incrollabile: io e i miei lettori siamo eterni.

Attenzione: i deliri classificatori, tassonomici, nomenclatori sono malattie infantili della gnosologia, che non vi riguardano. Certe questioni però riguardano la merceologia. Se il bambino vi chiede un libro-gioco dove sbattete la testa? Guardate sul vocabolario? Oh, sventurati! Io la voce "libro-gioco" per ora l'ho trovata solo nella

Enciclopedia dei Ragazzi Rizzoli (ERR, da non confondere con la EURL, *Enciclopedia Universale Rizzoli Larousse*, che per ora arriva solo alla lettera F). La voce "libro-gioco" della ERR non è male, come base di discussione. Sempre che vi interessi discutere di queste cose. Forse giocare è meglio che discutere sulla natura dei giochi e sulle loro etichette.

Voi non avete idea di come gioca certa gente. Una signora o signorina di Milano mi ha scritto una lettera gentile, raccontandomi che da anni si ritrova con un gruppo di amici parenti e conoscenti per far scommesse sull'esito del Festival di Sanremo. Il gioco di queste scommesse si svolge con regole complesse. Fra una canzone e l'altra si svolgono tornei paralleli con altri giochi. Quest'anno gli organizzatori avevano scelto Marienbad, Othello-Reversi, Filetto. La mia lettrice mi chiedeva qualcosa sul Ma- ➔

DOSSENA / A destra e a sinistra del libro

rienbad, che per lei era buio assoluto. Non rispondo mai a lettere personali, e questa volta avrei anche commesso una scorrettezza, un favoritismo. A festa finita vi dico quel che so.

C'era una volta (3000 a.C.?) un gioco (cinese?) chiamato Nim (?). Si dispongono su un tavolo 16 fiammiferi in quattro file: 7 nella prima, e poi 5, 3, 1. Si gioca in due. Ciascuno deve togliere a turno quanti fiammiferi vuole, da una fila (anche una fila intera, ma da una fila sola). Perde chi toglie l'ultimo fiammifero. Per vincere bisogna lasciare all'avversario una delle seguenti combinazioni:

in quattro file 7, 5, 3, 1 / 7, 4, 2, 1 / 6, 5, 2, 1 / 6, 4, 3, 1 / 5, 5, 1, 1 / 4, 4, 1,

1 / 3, 3, 1, 1 / 2, 2, 1, 1;

in tre file 6, 5, 3 / 6, 4, 2 / 5, 4, 1 / 3, 2, 1 / 1, 1, 1;

in due file 5, 5 / 4, 4 / 3, 3 / 2, 2;

in una fila, ovviamente, 1.

La disposizione iniziale è già vincente. Se entrambi conoscono la regola perde chi comincia per primo. Il nome di "Marienbad" viene al gioco dal film di Resnais e Robbe-Grillet del 1961, *L'anno scorso a Marienbad* (nome tedesco della città termale boema di Marianske Laznie). Le regole sono state studiate ai primi del nostro secolo da un matematico di Harvard, Charles Leonhard Bouton.

Giampaolo Dossena