



# Quel Cucù ha due fratelli

DI GIAMPAOLO DOSSENA

**U**na delle poche cose serie al giorno d'oggi è la International Playing-Card Society. Ne ho parlato varie volte, vi ripeto l'indirizzo: 118 Sheen Lane, East Sheen, London SW14 8LF, England. Quattro volte all'anno pubblica un bollettino, "The Playing-Card". Sul più recente, febbraio 1990, a qualcuno tra voi potrà interessare una garbata polemica fra Michael Dummett e Franco Pratesi per la datazione di un mazzo di tarocchi: Marziano da Tortona? Michelino da Besozzo?

A chi si interessa di tradizioni più recenti, giudaiche in particolare, raccomando la prima parte di una conferenza tenuta l'anno scorso a Trieste (anche di questa vi avevo dato notizia) da Robert S. Kissel su un mazzo di carte che usavano gli Hassidim in Galizia. Era un mazzo chiamato *Kwitlach*, senza figure, con puri numeri (ebraici, o ebraici e arabi, o ebraici e romani). A vederlo, assomiglia molto a due cose che forse rientrano nella vostra esperienza.

Da un lato il *Kwitlach* assomiglia al mazzo dell'*Elferspiel* tuttora prodotto dalla Carlit di Wettingen (Svizzera), con traduzione per il mercato francese e italiano (*Jeu du "onze", Gioco dell'undici*). Identico mazzo è prodotto dalla Schmid di Prien (Germania Federale) col nome di *Elfer raus!*, con traduzioni ➡

## DOSSENA / Quel Cucù ha due fratelli

per gli stessi mercati di cui sopra (*Atout les 11*!, Gioco dell'undici!) e per il mercato inglese (*Eleven Starts!*); il punto esclamativo fa parte del marchio per le quattro lingue.

Mentre l'edizione Carlit dà per tutte le lingue regole di gioco equiparabili a quelle del Domino con le carte, del Dubito e di consimili giochi da nonni-e-nipotini, l'edizione Schmid dà per le lingue francese, italiana e inglese solo le regole del Domino con le carte, ma regole di ben altri giochi per la lingua tedesca. In realtà, se ci pensate, un mazzo di quattro semi con 20 carte per seme può essere utilizzato in tutti i giochi che sono possibili con mazzo di 4 semi per 13 carte per seme, o 10, e meno.

Analogo all'*Elfenspiel* e all'*Elfer raus!* è il mazzo che si chiama *Uno*, che proprio in

questi giorni viene distribuito in una nuova confezione dalla Dal Negro, con qualche carta e qualche complicazione in più, analoga al mazzo delle *Mille miglia* o *Mille Bornes* (bellissimo, questo, ma ho l'impressione che non sia più in commercio).

Dall'altro lato il defunto *Kwitlach* galiziano assomiglia alle carte numerali del *Cucù*, mazzo tuttora prodotto dalla Masenghini, tuttora usato nelle valli bergamasche e in certe zone dell'Abruzzo, per esempio a Montorio al Vomano (TE), dove lo chiamano Tuffo. Chi gira per l'Italia senza fette di salame sugli occhi, mi mandi notizie. Quelle sul Tuffo di Montorio in particolare interessano per una grande opera in cantiere, *Documenti dell'Abruzzo Teramano*.

Per chi fa giri più ampi, una tra le cose ➡

## DOSSENA / Quel Cucù ha due fratelli

belle della vita è ritrovare i fratelli del *Cucù* in altri due (e, mi dicono) solo due punti del pianeta: in Danimarca, dove si chiama *Gnav*, in Svezia, dove si chiama *Killekort*. A parte queste folate di venti lontani e incrociati, il *Kwitlach* si correla, nel discorso di Robert S. Kissel, ad altri giochi, tuttora vivi nelle comunità ebraiche italiane. Per esempio quella trottolina di Hannukkah che il Kissel chiama *dreedl*, ma io l'ho vista scritta *dreidel* o *dreidl* o *trendl* in yiddish, *sevivon* nell'ebraico moderno. Io ne ho due, diverse per un piccolo particolare. Sulle quattro facce si leggono (da destra a sinistra, mi raccomandando!) le lettere che vedete nel disegno.



Sono le iniziali delle parole ebraiche significanti "grande miracolo avvenne là", e si usano nella dispora; "grande miracolo avvenne qui", e si usano in Israele.

Questa trottolina in italiano si chiama *girlo*, *toton* in francese, *teetotum* in inglese. Recava un tempo su ciascuna delle quattro facce le lettere P, A, N, T, iniziali delle parole latine *Pone, Accipe, Nihil, Totum*, a indicare che si doveva mettere un gettone nel piatto, prendere un gettone dal piatto, non far nulla, prendere il piatto intero. In veneziano, per quel P.A.N.T. = *pant* la trottolina si chiamava *pantalena*.

Trottoline di questo tipo si trovano in giro, in vari paesi, in varie forme. Trottoline di questo tipo si vedono in quadri, per esempio di Chardin, e compaiono in libri, per esempio ➡

## DOSSENA / Quel Cucù ha due fratelli

di Isaac Bashevis Singer, di Sholom Aleichem, di Alberto Ongaro.

Le storie che si possono raccontare su questi giochi danno più sugo del fatto di giocarci. Sembrano giochi proprio infantili, molto infantili. Ma cosa sappiamo noi dei bambini?

Per i bambini che giocano col *sevivon* nelle feste di Hannukkah è stato preparato un gioco complementare a quiz, chiamato *Codice segreto*, copyright di Sandro Servi, Firenze. Di grande bellezza. Ma non vorrei tirare troppo la corda. Se a qualcuno interessano queste cose, mi scriva. Se no, passiamo a giochi d'altro genere.

Giochi letterari, parascolastici. Pasquale Stoppelli ha scritto per Garzanti una grammatica della lingua italiana per la scuola media

intitolata *La parola in gioco*. Fra vari giochi didattici, invita ad analizzare una poesia di Italo Calvino poco nota, che comincia *Aiuole obliate gialle d'erba, sa*. Una tra le operazioni di magia con le vocali più sottili che io conosca. Val la pena di comprare la grammatica dello Stoppelli anche solo per questo (chiedete la "copia per l'insegnante", lire 27.500).

La Giunti-Marzocco lancia una collana di "Narrativa per la scuola media con attività di gioco e di scrittura", diretta da Stefania Fabri. Qui vengono messi a partito anche schemi da "libro-game" (ne ho parlato tante volte, ancora il 16 marzo). I risultati mi sembrano particolarmente buoni nell'applicazione all'*Isola del tesoro* di Stevenson.

Giampaolo Dossena