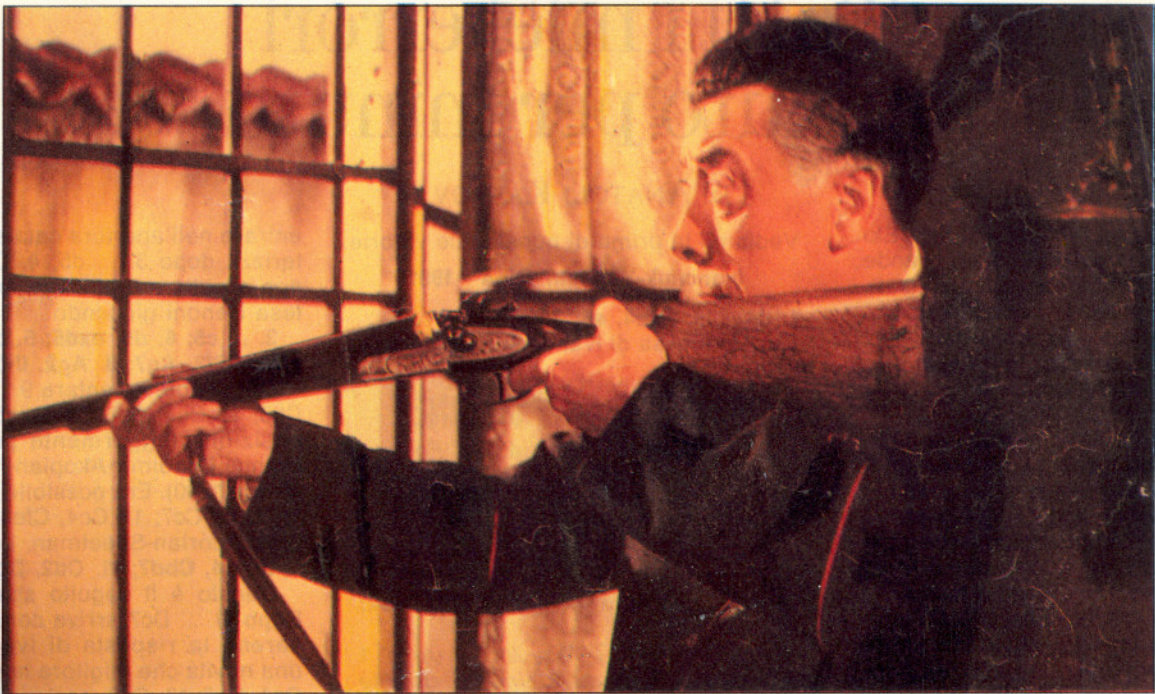




Don Camillo con refusi

DI GIAMPAOLO DOSSENA

1. Indulgenza per abbecedario. Sabato 1° giugno s'è letto in prima pagina, sui quotidiani, che la Chiesa Cattolica ha riaperto il libro delle indulgenze, concedendo quella plenaria a chi recita l'*Inno acatisto*. Non basterebbero dieci righe a spiegare cos'è, e non sarebbe serio spiegarlo in una nuova rubrica di giochi: ma proprio in questi giorni lo pubblica Marietti in edizione bilingue. Si può così vedere (nel testo greco che sta a fronte di quello italiano) come le 24 stanze siano ad acrostico alfabetico, ossia costituiscano un abbecedario. La prima comincia per alfa, la seconda per beta, e così via fino ad omega. Mille autori ebraici greci e latini han scritto abbecedari: cose antiche, cose serie. Oggi gli abbecedari: cose antiche, cose

serie. Oggi gli abbecedari li scrivono quasi solo i miei lettori. Uno bellissimo di Adriana Castello l'ho pubblicato qui il 16 febbraio 1990.

Se volete, scrivetemi, vi mando fotocopie. Ci tengo a fare quel poco che posso perché non si perdano certe tradizioni.

2. Contrordine, compagni! Mentre Don Camillo si frega le mani per la nuova indulgenza plenaria, Peppone che dice? Lo risentiamo parlare, nell'eterno duetto col suo rivale, in un libro che ci farà compagnia per lungo tempo: Guareschi, *Mondo Candido 1946-1948* (Rizzoli Lire 50.000). Non è questa la sede per spiegare l'importanza storica e letteraria del famoso settimanale, diffusissimo e lettissimo. (*Il Politecnico* di Carlo Cattaneo non lo leggeva quasi ➡

nessuno e si son viste le conseguenze).

Una delle rubriche più splendide del "Candido" fu quella del *Contrordine compagni!* e non ve la spiego proprio perché così qualcuno andrà a comprarsi il libro. Era tutta basata su quei buffi giochi di parole che sono gli errori di stampa, ossia refusi (non sempre involontari, compagni!).

3. La regola del tiro esatto. Tommaso Pasalacque (Milano) non è un mio lettore perché non sa ancora leggere, ma è già esperto nel Gioco dell'Oca e mi manda a chiedere dal suo papà quanto segue.

È vero che alla casella 63 si deve arrivare con tiro esatto? È vero che i punti eccedenti si percorrono all'indietro?

Per esempio, io sono alla casella 61. Tiro coi dati un totale di 7 punti. Mi ritrovo al 58. Il 58 dice "paga e comincia daccapo". Quel che dice una casella, vale anche se ci si arriva retrocedendo?

Altro esempio: io sono alla casella 62. Tiro coi dadi un totale di 5 punti. Mi ritrovo al 59. C'è un'oca, che mi dice "replica il punto". Faccio altri 5 passi, sempre all'indietro? Mi trovo al 54, altra oca. Altri 5 passi indietro?

Caro Tommaso, m'hai messo una pulce nell'orecchio. Sai cosa di tico? Forse non è vero che alla casella 63 si deve arrivare con tiro esatto. Forse non è vero che i punti eccedenti si percorrono all'indietro.

Cosa dicono gli altri "lettori"? Mi interesserebbe avere responsi che da un lato si basino ➡➡

DOSSENA / Don Camillo con refusi

sul buon senso, a lume di naso, dall'altro lato tengano conto della storia dei giochi. I giochi di percorso, in fondo, si possono distinguere proprio in base alla regola dell' "arrivo con tiro esatto".

Stando a giochi antichi e ben noti, la regola dell' "arrivo con tiro esatto" vale per Ludo (Pachisi), e per Serpi e Scale (Moksha Patamu), non per il Backgammon. Ma tra gli antenati del Backgammon? Che dice Dario De Toffoli?

Occhio: per il Gioco dell'Oca potrebbe valere la regola dell' "arrivo con punto esatto", ma potrebbe anche esserci una regola per cui "quel che dice una casella non vale se ci si arriva retrocedendo". La discussione è aperta.

4. I mostri della Mensa e dell'I.Q. Viaggiai da solo in metropolitana, stanco, distratto, disarmato. Avevo con me poche buste da aprire per

difendermi dalla noia e dai cattivi pensieri. Il nemico era nelle buste, e mi ha colpito due volte, a pochi secondi di distanza, negli stessissimi millimetri del plesso solare.

Prima busta. Novità Rizzoli. Collana Bur Manuali. Titolo *I quiz del Mensa Club*, autore Victor Serebriakoff. Breve spiega: «Questi rompicapo sono tratti dalla rivista *Mensa* che viene inviata a tutti i membri del *Mensa* inglese, la *High I.Q. Society*, ovvero la associazione per alti quozienti di intelligenza. I membri del *Mensa* sono incurabilmente rompicapo-dipendenti e noi abbiamo scelto giochi che si sono dimostrati veramente difficili, quelli che i membri stessi del *Mensa* hanno trovato più complicati. Abbiamo cominciato con alcuni giochi facili, ma soltanto come esca, per intrappolarvi meglio, in modo che poi la lezione possa essere ancora più severa. ➡➡

DOSSENA / Don Camillo con refusi

Per coloro che sono ancora esitanti questo è un avviso. La maggior parte di voi andrà comunque avanti. Se non foste così incalliti non stareste qui a leggere queste righe. Forse però riusciremo ancora a salvare qualcuno. Andremo avanti stringendo la vite sempre più, fino a quando non sarete sfiniti».

Io ho sempre avuto orrore dei giochi sadomaso, delle gare a chi mangia più uova sode. Quelli del *Mensa Club* sono i mostri dell'*High I.Q.*, proprio mostri da baraccone.

Chiudo la prima busta, apro la seconda. Catalogo della Galleria Gottardo di Lugano. Titolo *I primi dieci anni*. Mentre capisco che è il catalogo di una mostra di foto in bianco e nero e decido di non sfogliarlo, perché sarà pieno di foto

orrende, per uno scossone della metropolitana mi si apre tra le mani alla foto n. 54, autore Pia Zanetti, titolo *Scuola specializzata per scolari d'intelligenza superiore alla media, Inghilterra 1966*. Rinuncio a descriverla, questa foto, ma è chiaro che il bambino sull'attenti con cravatta reggimentale, mascella tesa, è un futuro socio del *Mensa Club*; il maestro stempiato, baffi bianchi, scarpe lucide sotto il tavolo, è un socio mancato del *Mensa Club*.

Penso alle bambine rumene che vincevano le medaglie di ginnastica alle olimpiadi sotto Ceausescu. Fine della corsa. Nessuna delle persone che incontro uscendo dalla metropolitana ha una faccia da *Mensa Club*. Che sollievo.

Giampaolo Dossena