

## Tutto libri

### Strenne Giochi



### Attenti alle regole

**F**AR finta che siano giorni qualsiasi, fine dicembre e i primi di gennaio, è difficile. Se non si ha voglia di far festa e stare in compagnia, possono diventare giorni pesanti. Il loro va preso per la corona, guardando negli occhi. Si sta in casa come formiche, si rivivono di spirito patriarcale il concetto di famiglia, ci si occupa dei bambini e dei vecchi, si fanno regali e giochi tradizionali.

I giochi tradizionali sono «giochi con regole». Natale e Capodanno non vogliono giochi spontanei, creativi, destrutturati, informali, aperti, alternativi, anarchici, francescani, rousseauviani, permissivi. «Giochi con regole» vuol dire giochi vecchi, impegnativi, selettivi, punitivi, meretriciosi, destrutturati, informali, aperti, alternativi, anarchici, francescani, rousseauviani, permissivi.

Per fissare due punti di riferimento, nascondete, dimenticate il libro intitolato *Così per gioco* di Elve Fortis de Hieronymis (Einaudi, L. 4000) e tenete in evidenza, rileggete *I giochi dei bambini* di Arnold Arnold (Oscar Mondadori, L. 4000).

Se avete i mezzi per farlo, rievocate giochi estivi o in via di estinzione: la trottola, la lippa. Giochi locali come il tarocchino a Bologna, il Mah-Jongg a Ravenna, «le Jeu du Tsan» in Val d'Aosta, il cucù nella Bergamasca e così via nei vari paesi. A Genova dovrebbe esserci ancora qualcuno che gioca o sogna di giocare alle Minchiate: una variante dei tarocchi in uso fin verso il 1935, con un mazzo di 91 carte. I trionfi non erano 21 bensì 40, grazie alla aggiunta dei segni dello Zodiaco e di altri immagini favolese.

Se avete paura di cadere nel folklore, tenetevi a giochi più o meno in crisi, ma che mantengono ancora qualche vitalità. L'istituto stesso della famiglia è in crisi, ma si presume abbia davanti ancora qualche secolo di vita. Giochi nati in crisi, che mantengono ancora qualche vitalità, sono per eccellenza la tombola, il mercante in fiara, i quartetti (che, guarda caso, si chiamano anche «famiglie»). Le ripassiamo in una scheda qui accanto. Per i quartetti, vi raccomandiamo molto la regola del «grazie».

La regola del «grazie» conserva ai quartetti un'impronta cerimoniosa, rituale, d'altri tempi. Per quel che conservano di cerimonioso, di rituale, di «regolato», tutti i giochi sono giochi educativi. Il mensile «Alfabeta», nel numero attualmente in edicola, propaga un mazzo di carte demenziali, suicidiali, opera «aperta» di un dadaista ritardato, che servono a non giocare. Natale o no, cerchiamo di giocare. Giocare (a giochi con regole) fa bene. La salute non è un pregiudizio borghese.

G. Dossena

**Tombola.** Ne abbiamo parlato in questo giornale il 29 novembre. Per un acquisto dell'ultimo momento penso di poter consigliare la scatola della «Tombola italiana» della Editrice Giochi (L. 29.000). Ma una tombola vecchia, coi fagioli secchi per segnaposto, sarebbe l'ideale.

**Gioco dell'Oca.** Non mi sembra di poter consigliare nessuna edizione italiana recente. Ma van bene anche le edizioni straniere: non ci sono parole, l'Oca è muta. «The Royal Game of Mother Goose» della Galt Toys va benissimo (L. 9800).

**Mercante in fiara.** Ce ne sono in commercio sette tipi, di sette marche italiane (all'estero non lo si gioca). A me sembrano uno più brutto dell'altro, ma hanno foglietti con regole chiare. Se si gioca con bambini piccoli, vedrete affiorare forme curiose di superstizione. C'è chi dà via tre o quattro carte pur di avere il Gatto. Si formano correnti di antipatia collettiva, antologica: può capitare che la Castigliana sia considerata da tutti una carta perdente e che sparta sfortuna.

**Quartetti.** I mazzi in commercio sono ancora una volta brutti, anche quelli stranieri. Per fortuna, si può usare un qualsiasi mazzo di 40 carte, o meno. Potete comprare un mazzo speciale di quartetti per rinfrescarvi la memoria delle regole. Non tutti rammentano la regola del «grazie». Vediamo di riassumerla in poche righe.

Quando io chiedo una carta, e tu ce l'hai, e me la dai, lo devo dirti «grazie». Se mi dimentico di dirtelo, la carta torna a te, e passa a te il diritto di chiamare. I quartetti sono un gioco di memoria: lo sforzo per ricordarsi chi ha certe carte vanifica spesso lo sforzo supplementare di ricordarsi di dire «grazie».

In alternativa al Gioco dell'Oca si può giocare coi bambini a «Scala e serpenti». Ha origini antiche e religiose, ma in età vittoriana,



## Tombola e fagioli secchi ecco il gioco del futuro

passando dall'India all'Inghilterra, è diventato un «gioco di percorso» molto semplice e non troppo frustrante. Si trovano nei migliori negozi l'edizione originale, «Snakes and Ladders» (Galt Toys, L. 9800) e

un'edizione ammodernata, «Il gioco di Braccio di Ferro» (Milton Bradley, L. 4000).

Origini antiche, sempre indiane, ha anche il «Fuchi», che si trova in commercio da noi con vari nomi:

«Ludo» (Galt Toys, L. 8200); «Brio» (L. 11.500); «Non l'arrabbiare» (Editrice Giochi, L. 3500). «Il gioco di Tom & Jerry» (Milton Bradley, L. 4000). È un gioco infantile, ma se come segnaposto usate piccole fi-

ches o pedine al posto dei birilli potete trasformarlo in un gioco da adulti, di azzardo forte, come fanno in Spagna, dove lo chiamano «Fossil». Basta che sovrapponiate le vostre pedine, quando con un colpo di



Le illustrazioni sono tratte dal libro «I giochi dei bambini» (ed. Mondadori)

### Le carte per ogni dialetto

Da mezzo millennio le carte sono lo strumento di gioco per eccellenza. Ci si può fare un numero di giochi infinito. Tutti ne sanno qualcosa. Libri e amici ne insegnano altri. Ma il discorso di base è quanto segue.

Fino al 1973 per comprare carte da gioco si andava dal tabaccaio: erano colpite da imposta erariale di fabbricazione, riaccolta col sistema del bollo. Soppressa questa imposta, scomparso il bollo (in certi mazzi c'è un buco sulla parata dell'Angelo, uso di danari) le carte da gioco si trovano un po' dappertutto, e se ne trovano di mille generi. Se dovete comprare un mazzo di carte, e soprattutto se volete regalare un mazzo di carte a qualcuno, state attenti. Non regalate un mazzo di tarocchi esoterici, da cartomante, a chi sa ancora giocare ai tarocchi; e non confondete i tarocchi di carte o qualunque, coi siciliani.

Quanto a carte regionali, in Italia ne usiamo (senza saperlo) 17 tipi: trevisane,

trentine, bergamasche, bresciane, triestine, piacentine, romagnole, napoletane, siciliane, sarde, piemontesi, lombarde, ticinesi, genovesi, toscane, fiorentine, salisburghesi. Quali sono le carte che voi considerate «normali»? Quali vi sembrano «giuste»? Quali sono cioè le carte che avete sempre adoperato, con le quali giocate senza sforzo? E quali sono, inversamente, le carte che non riuscite a «capire», come non si capisce un dialetto diverso dal proprio?

In ogni caso le carte sono una cosa seria, accorate. Le carte di «disegno» o «segn» nuovo sono una sciocchezza, tecnicamente fuorilance, esteticamente sgradevole, socialmente squallidissime. Ricordatevi che con le carte si possono fare i solitari. Una buona idea per un regalo: le carte da gioco per solitari, formato «patience», misura cm. 4x6,6. Danno poco ingombro sul tavolo e si maneggiano bene. Le «mignon» invece, cm. 3,2x5, sono difficili da maneggiare.

## Se non ti piace il film il tuo video diventa un flipper

Non nei negozi di giocattoli, bensì nei negozi di televisori si comprano le apparecchiature da applicare al piccolo schermo per fare in casa i giochi che ai bar si fanno coi videogiochi, coi «flipper della seconda generazione». Nella serie «Microvision» della Milton Bradley si è già arrivati a farli toccabili.

C'è un problema. Flipper e videogiochi sono maltrattati da tutti, a cominciare dai «genitori democratici». Hanno votato contro anche il «Times» (29 novembre u.s.) per bocca di Nicholas Wapshott e «Repubblica» (4 dicembre) per bocca di Giovanni Gandini. Entrambi questi autorevoli critici si soffermano in particolare su «Space Invaders», dove il giocatore deve opporsi a un'invasione di marziani, di «invasori venuti dallo spazio». Wapshott sostiene che «Space Invaders» è distribuito dai marziani veri, per ricreare tutti i poteri poi invidiati senza colpo ferire. Gandini dice che i marziani sono amici dei baristi.

La verità è ben altra. In termini tecnici tutti i video giochi si basano sulla presenza dei riflessi: si è sempre sconfitti dopo una certa età. In termini filosofici, se comanda Atarico la cosa migliore è ritirarsi a casa e a cedere palline. Se assediato Bisanzio la cosa migliore è cedere. In termini di teologia, se dobbiamo essere invasi dai marziani, la cosa migliore è farsi trovare intenti a un videogiochi. In termini pratici, fra questi giochi si può attuare qualche scelta, anche per il modo di giocare.

Per esempio il flipper quasi toccabile che si chiama «Wild Fire» (Editrice Giochi, L. 64.000) si può giocare in modo tautista. Date l'ovvio alla pallina e lasciate che segua da sé il percorso deciso dal destino. Assistete a un piccolo spettacolo da guerra stellare e forse farete più punti che non azionando nevroticamente i pulsanti.

Questo piccolo flipper è anche un delizioso soprammobile da accendere passandogli vicino. Un altro soprammobile di cui non s'è ancora detto tutto il bene possibile è il «Simon» miniaturizzato (Milton Bradley, L. 29.900). Il suo posto giusto è vicino al telefono. Si rivela prestoso quando

la cornetta ripete «siamo lavorando per trovare il vostro taxi» oppure «siete in attesa di essere collegati con il numero interno richiesto». Questo è un elettronico che richiede attenzione e memoria, non profondezza di riflessi. Qui Wapshott, Gandini e coetanei possono battere i bambini.

Fior dal campo dei solitari, giochi elettronici collaudati, di validità garantita, ce ne sono solo due: «Sector» e «Stop Thief» (Editrice Giochi, L. 72.000 e L. 56.000). Il primo è una battaglia navale col sottomartino che si sposta, difficile da localizzare, e dotato di stufi che possono mandare in avaria i mezzi di superficie che gli danno la caccia. Il secondo è una caccia al ladro: un ladro anche lui da localizzare, sulla base del rumore dei passi, delle porte cigolanti, dei vetri infranti.

L'arrivo della pantera e dell'autoambulanza a stremate spiegate è di un divertimento che resta forte tutte le volte.

I grandi elettronici, per scacchi, dama, backgammon e bridge, sono ancora in fase sperimentale, sia dal punto di vista tecnico, sia dal punto di vista economico. Aspettate fra qualche Natale. Funzioneranno meglio e costeranno di meno.

Il giocattolo elettronico più natalizio che ci sia è un organo elettrico toccabile, «Major Morgan» (Milton Bradley, L. 19.900). Potete suonare subito «Single Bell» (Milton Bradley, L. 29.900). Il suo posto giusto è vicino al telefono. Si rivela prestoso quando



### L'ultima novità è un cubo per impazzire

Non dovrebbe più essere una novità per nessuno il Master Mind della Invicta (varie confezioni, da L. 3.000 in su). È un gioco di induzione e di calcolo, per due persone. Inventato meno di dieci anni fa, si può scommettere che avrà vita lunga, non meno del Monopoly. Se ne trova ora una nuova versione per quattro persone, che sembra funzioni bene come quella per due. Si chiama «Master Mind 4» (Invicta, L. 13.000).

La grande novità dell'anno è un rompicapo chiamato «Cubo Magico» (Mondadori Giochi, L. 9.900). Non si può sapere se avrà vita lunga. Certamente è il gioco più difficile che sia mai stato inventato. Tira a cimento, e può tirar i nervi.

Nel campo dei rompicapi la novità migliore è «The Crazy Dog Game» (Sharif, L. 45.000). Avrà vita lunga, non

solo in mano ai bambini, anche in tasca agli adulti. Ideale per movimentare una di quelle cose ineccezionali che si chiamano «cane in piedi».

Quarta novità dell'anno è un gioco da tavoliere per due persone chiamato «Ra» (International Team, L. 15.000). Certamente gradevole e interessante, da regalare ad appassionati di scacchi e dama con frasi confidenziali di cautela: «Tu che sei bravo, prova a vedere se è pane per i tuoi denti». Diamo tempo al tempo, siamo a vedere.

Poi, come tutti gli anni, ci sono altre novità. Ma giochi ce ne sono già tanti. Non si sente nessun bisogno di «loro», i complicati del consumismo, ne inventano di nuovi. Inventare giochi nuovi è più inutile e più difficile che inventare nuove fiabe. Rileggete Bettelheim («Il mondo incantato», Feltrinelli, L. 6.000) e

## SEI SOCIETÀ EDITRICE INTERNAZIONALE TORINO

### Cathy Kilpatrick IL MERAVIGLIOSO MONDO DEI PICCOLI DEGLI ANIMALI

Un'opera di consultazione utile e affascinante, che presenta molti particolari e curiosità sulla nascita e sullo sviluppo dei cuccioli degli animali. Fuori collana - L. 8.500

### Giusto Benedetti AL POSTO DEL CANE

Un libro destinato a chi voglia tenere in casa un animale un po' esotico, come un pappagallo, una tartaruga, una scimmia, e cento altri animali. E un manuale che contiene molti consigli utili per allevarli, per metterli nelle migliori condizioni ed evitare che abbiano a soffrire. Fuori collana - L. 9.000

### Collana DALLA PARTE DEGLI ANIMALI

La vita e il mondo degli animali sono narrati in questi libri con ricchezza di particolari e di episodi interessanti. Le numerose fotografie illustrano ampiamente l'habitat e le abitudini di ogni singolo animale: i volumi sono ben sette magnifiche occasioni per una simpatica idea-regalo! Ogni volume - L. 7.000

Grande successo. Tre edizioni in un mese

### BINO SANMINIATELLI LA VITA IN CAMPAGNA

I nobili e i contadini, le ville e i casolari, i campi, gli animali, i boschi, le strade con la polvere, le arti e i mestieri... Un libro straordinario, che è insieme documento e alta prova letteraria.

**Il Saggiatore**  
Luigi Dallapiccola **PAROLE E MUSICA** a cura di Flaminia Nicolodi L. 25.000

**Il Saggiatore**  
I Paralleli Testi famosi del Novecento poetico italiano e straniero con apparati di lettura

**Eugenio Montale MOTTETTI** a cura di Dante Isella L. 5.000

**Il Saggiatore**  
AA.VV. **IL TEATRO DELL'ITALIA UNITA** a cura di Siro Ferrone L. 18.000

**Vittorio Sereni IL SABATO TEDESCO** L. 3.500

**Severo Sarduy BARROCO** introduzione di Fulvio Papi L. 3.500

**Il Saggiatore**  
AA.VV. **IL GIORNALISMO COME PROFESSIONE** a cura di Paolo Bassi L. 14.000

**Ritorno Curt Saca STORIA DELLA DANZA** 8 volumi L. 15.000

**EDGAR LUSTGARTEN STORIA ILLUSTRATA DEL CRIMINE**

delitti sessuali - delitti insoliti - maniaci - criminali...

splendore e caduta di un grande truffatore

in vendita in tutte le librerie

editoriale **Corno**

**Lilliane**

una appassionante saga romantica

Servizio a cura di **Giampaolo Dossena**