



Scatole magiche

DI GIAMPAOLO DOSSENA

1. Memory. È un gioco che si può fare con un mazzo qualsiasi di carte, o con un mazzo qualsiasi di cartoncini più o meno personalizzati (i baffi del nonno, le gambe della zia e via ritagliando da coppie di fotografie identiche). Devo ammettere però che il modo migliore per giocare a Memory è con le scatole della Ravensburger. Memory è marchio registrato Ravensburger del febbraio 1959. Sembra che la primissima idea del Memory sia venuta nel 1946 allo svizzero Heinrich Hunter.

In qualsiasi negozio trovate un assortimento di scatole Ravensburger con Memory di vario tipo (di varie difficoltà). Gioco eccellentissimo per bambini, sempre più difficile man mano

che si diventa grandi e vecchi, e la memoria viva si affievolisce, ha ora un grande rilancio col Primo Torneo Nazionale (fase italiana di un imminente Campionato Europeo). Parteciperanno circa tremila scuole elementari. Direzione generale: Dario De Toffoli, San Polo 3083, 30125 Venezia, tel. 041/5211029, fax 041/5240881.

2. Tangram. I cataloghi della libreria antiquaria Marginalia di Dino Silvestroni (via Dra-di 29, 48100 Ravenna) sono una miniera inesauribile. C'è un filone che a voi sembrerà aurifero, per me è diamantifero; quello del Tangram.

Pensate, che sollievo. Ancora pochi ➔

anni fa dovevo dire "Tangram" fra virgolette; adesso c'è sulle enciclopedie, anzi abbiamo un intero, ottimo libro, *Tangram*, di Reginaldo Lucio, Mondadori 1989. E Marginalia ci fornisce nuovi dati storici. E nuovi elementi tecnici di gioco, nuovi suggerimenti di stile. A Firenze nel 1818 Giuseppe Landi, "Librajo sul Canto di Via de' Servi", pubblica una *Metamorfosi del Giuoco detto l'Enimma Chinese*. "Enigma Chinese" fu il primo nome, in Italia, del Tangram. La "metamorfosi" consiste in un "esercizio d'immaginazione" che "appropria" alle figure ricavabili dai sette pezzi del Tangram «soggetti architettonici di vario stile, geometrici e prospettici; e ciò per render in qualche maniera di maggior utilità e di più dicevole interesse il

giuoco medesimo, di per sé sterile e di piccola entità».

3. Pa-pe-pe-pe-po. *Il socio*, di John Gri-sham (Mondadori, pp. 443, Lire 32.000), è un bel romanzo che si svolge, in parte, a Memphis, Tennessee, in uno studio di 41 avvocati che si ammazzano di lavoro in modi mai visti; in parte nel paradiso fiscale delle Isole Cayman, dove si passa il tempo giocando a domino e tirando freccette.

A Senatobia, Mississippi, i camionisti, in un bar per camionisti, «si pulivano i denti con stecchini colorati e parlavano di pesca al pesce persico e di politica».

4. Giochi pericolosi. Dice Douglas R. Hofstadter: «Il fenomeno dello Strano Anello con-

siste nel fatto di ritrovarsi inaspettatamente, salendo o scendendo lungo i gradini di qualche sistema gerarchico, al punto di partenza» (Gödel, Escher, Bach, Adelphi).

Paolo Antinucci commenta questa frase rileggendo il sonetto 94 del Petrarca e *Ciascuno a suo modo* di Pirandello (nella rivista "L'Ircocervo", via Monterosso 5, 01100 Viterbo). La frase di Hofstadter ve l'ho trascritta, Petrarca e Pirandello li avete in casa. Provate a leggerveli una di queste notti. Attenti alle infiammazioni cerebrali: giochi pericolosi!

Altri pericoli, con giochi e giocattoli veri e propri, in una mostra itinerante, multiforme, in corso tra Modena e Reggio Emilia. Sarebbe lunga da spiegare. Teniamoci fermi al catalogo

che pubblica la Artificio di Firenze (borgo SS. Apostoli 40r), titolo *I gabinetti di ottica*, sottotitolo "Tra leggi fisiche e visioni dell'immaginario". Saggi di autori vari, tra cui lo scenografo Josef Svoboda, e buone fotografie. Siamo a livelli vertiginosi, molto molto più su delle illusioni ottiche, delle ombre cinesi, dei caleidoscopi: lanterne magiche, aletoscopi, stereoscopi, praxinoscopi, ologrammi... Il gioco più innocente è quello dell'anamorfosi ("Venerdì" n. 108).

5. Giro del mondo in Vespa. Ogni tanto qualcuno mi parla di un gioco degli anni '50, *Giro del mondo in Vespa*. Sembra che fosse bellissimo. Ora Vincenzo De Falco me ne manda foto a colori, ma ha perso le regole, il foglietto delle istruzioni. Chi le ha, mi man- ➤

da una fotocopia? Con tante porcherie che escono tutti i giorni varrebbe la pena di ripescare un gioco così vecchio.

Vincenzo De Falco mi parla anche di giochi da fare con l'ordine alfabetico. Uno è nuovo per me: mettere in ordine alfabetico le lettere dell'alfabeto. dopo "A" viene "Acca", prima di "Gi" viene "Esse"...

Poi mi allega un suo libro, *Fiabolaro* (Colonnese, via Port'Alba 30, Napoli). L'ho letto e mi è piaciuto. Racconta delle favole, rivolgendosi agli adulti, perché rimettano in moto nelle loro teste certi meccanismi utili per raccontare fiabe ai bambini, e per inventarne. Ma con le fiabe e coi bambini raccontare e inventare sono, forse, la stessa cosa.

Mi son chiesto se qualcuno impara ancora fiabastrocche a memoria per recitarle ai bambini. Forse sí. Ma le fiabe? Forse no. Purtroppo? "Purtroppo" è una parola che non mi piace, non serve a niente, non è neanche un vero lamentato).

6. Gatti. La benemerita casa editrice Felinamente & C. (via Vivaio 24, 20122 Milano) pubblica *Il gatto nero* di Edgar Allan Poe con testo a fronte. L'Istituto Geografico De Agostini pubblica *I Felini*, con foto di grande bellezza. Valerio Maiandi (Novara) mi fa notare a pag. 38 il caracal, una lince giallo-fulva, indiana e africana, e dice: «peccato che non sia venezuelana». Spiega alla prossima puntata.

Giampaolo Dossena