

DI GIAMPAOLO DOSSENA

IL TAVOLIERE

Le caselle dei Vichinghi

Marco Pasi (Monza) mi ha portato dalle Orcadi questo gioco vichingo, The Viking Game (History Craft, Cirencester, Glos.): tavoliera di lino, pedine di una

plastica pesante lavorate in modo minuzioso. È un bel frutto di ricerche archeologiche. Frammenti del tavoliera e delle pedine si sono trovati dall'Irlanda all'Ucraina. I Vichinghi giocavano questo gioco,

e lo diffondevano, a partire dal IV secolo. Cominciò a tramontare con l'arrivo degli scacchi.

Ebbe molte varianti, e di nessuna conosciamo le regole. Questa variante qui,

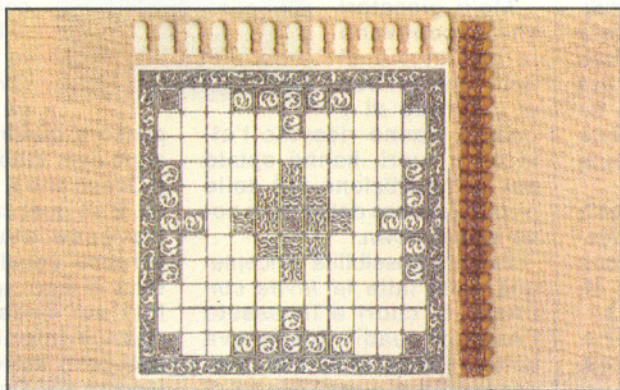
11 caselle per lato, 12 pedine bianche più il Re, 24 pedine nere, viene suggerita con regole elementari: bianchi al centro, neri tutt'intorno, il Re si salva e vince se raggiunge una ca-

muovono come la Torre negli scacchi.

Siamo nella famiglia di Pecore e Lupo, di Oche e Volpi ("Venerdì" 61, 90): giochi a forze ineguali. Una ditta italiana, Il Lec-

cio, produce qualcosa di simile: col nome "Lineo" perché fu il grande naturalista svedese che scoprì le ultime tracce di questo gioco vichingo presso i lapponi, nel 1732. Lo chiamavano *Tablut*. «Ben tappati den-

tro i poveri / ma fidati lor ricoveri, / mentre lento sui tizzoni / cuoce il lor desinaruzzo, / i pacifici lapponi / bevon l'olio di merluzzo» e giocano antichi giochi vichinghi.



Paolo Araldi

sella d'angolo. La cattura avviene "a sandwich", cioè se due pedine di uno stesso colore riescono a chiudere fra sé una pedina avversaria, come nel *Blitz* di Alex Randolph. Tutti

PER GIOCO

E vai col pesce gatto

Il gioco del pesce-gatto entra nella storia della letteratura italiana con Giovanni Giudici, *Andare in Cina a piedi* (edizioni e/o): pesce-pesco-pesto-petto-patto-gatto. Forse vi verrà più facile farlo da sinistra a destra: gatto-patto-petto-pesto-pesco-pesce.

Avevo proposto di fare questo gioco coi due animali araldici di Perugia, il grifo e il leone. Mi hanno scritto un centinaio di lettori che si sono divertiti e questo basta. A me la soluzione migliore sembra quella di Luciano Pellicciaro (Messina), con 8 anelli intermedi: 1 grido, 2 grado, 3 grade, 4 grave, 5 prave, 6 prove, 7 prone, 8 peone. Direte che grade = graticola è una parola difficile: ma stiamo giocando a biliardo, mica alle bocce o alla pétanque o alle sassate. Ci eravamo posti le regole di non usare parole che abbiano tra loro rapporti di fratellanza morfologica (prono-prone) o di parentela etimologica (piano-piane). Giudici di gara sono i vocabolari, e anche leggere i vocabolari è un gioco. Che diventa più bello quando i vocabolari non sono d'accordo fra loro: con grano = chicco e grane = seccature c'è da passare una mezz'ora di gran divertimento. Gli adulti si divertono con vocabolari enormi come il Battaglia della Utet; per i bambini va bene *Il primo Zingarelli* di Mario Cannella (Zanichelli). Anche i bambini possono giocare al pesce-gatto. Qualche lettore ha già raccolto il suggerimento di Paolo Albani per un pesce-gatto tra poeta o sillo. Per chi vuole, il rompicapo più duro che io conosca è il pesce-gatto tra delitto e castigo

TRENI E STAZIONI

Adelphi pubblica *Dalla pancia di un orso bianco*, racconti di Roberto Vigevani che io trovo divertenti; ad altri sembrano angosciosi. Incontriamo un lettore di cataloghi e materiali illustrativi di trenini elettrici, che costruisce una città interamente ed unicamente composta da stazioni ferroviarie.

Già la lettura di cataloghi non è tema frequente nella narrativa italiana contemporanea. La città fatta di stazioni credo sia una fantasia unica. Per i maschietti la stazione e la posta sono l'equivalente della casa di bambola delle femminucce

Le lettere per Giampaolo Dossena vanno indirizzate presso la redazione di "la Repubblica" via G. De Alessandri 20144 Milano

