

DI GIAMPAOLO DOSSENA

IL TAVOLIERE

Quel cugino dell'origami

Gusti fuori stagione: un kirigami natalizio. Così c'è gente che si fa confezionare uova di Pasqua a ferragosto.

Ma il kirigami è un gioco senza tempo. Il kirigami è un cugino dell'origami. Con l'origami si ottengono figure varie piegando fogli di carta senza usare né forbici o temperini né colla. Da noi si fanno barchette, frecce volanti, meche sal-

...o: in Giappone si fa ben altro, e anzi l'origami è un'arte, più che un gioco.

Il kirigami è un origami che consente l'uso di forbici o temperini. Per aiuto

della memoria, *kirigami* è un origami coi tagli, come *harakiri* vuol dire tagliarsi la pancia. I tagli possono essere praticati sul foglio

chiaro che il kirigami non ha a che fare con le silhouettes o silhouette (o forbicicchi, come dicono in Canton Ticino): giochi di puro taglio e ritaglio.

Rientrano invece nel regno del kirigami le cartoline che, preventivamente incise e piegate, saltano fuori in tre dimensioni quando le si apre. Questo è il caso della nostra immagine natalizia. Si può usare

un termine inglese: *pop-up cards*.

Di queste distinzioni (e altre che vi risparmio) son debitore a Roberto Morassi, via Palestro 11, Pistoia.



prima, dopo o durante la piegatura.

Se discorsi di questo genere non vi irritano, potete procedere da soli col pensiero e le classificazioni: è

PALLE PARALLELE

Giochi sportivi tradizionali è il sottotitolo del libro di Maurizio Cotronea e Stefano Vitale, pubblicato da Il Capitello, via Sagra San Michele 27, 10139 Torino. Titolo: *Le sette pietre*. Non conosco altri libri così buoni, chiari, concreti, nati da esperienze dirette. Ci sono descrizioni eccellenti di giochi ben noti come nascondino o palla parallela, e di giochi forse meno diffusi, ma che meritano di essere insegnati o giocati: alce rosso, l'orso e il suo guardiano... Una sezione speciale è dedicata alla lippa e alle sue varianti.

Introduzione di Pierre Parlebas, della Sorbona



PER GIOCO

Le ultime fatiche di Asimov

Ai primi d'aprile, quando morì Asimov, tutti si accorsero del fatto che era stato un grande della letteratura universale, un grandissimo: forse troppo, disse qualcuno, per il mare di libri che aveva scritto, di fantascienza, di divulgazione scientifica. E non si sapeva ancora che negli ultimi mesi di vita Asimov ne aveva combinata un'altra delle sue, in un intenso rapporto diretto con l'Italia. Escono ora in un botto cinque volumi di una serie intitolata "Galactic Foundation Games": cinque libri-gioco o libri-games, firmati da Asimov per un progetto globale di Leonardo Felician (Mondadori).

Libro-gioco o libro-game ormai c'è anche sui vocabolari. Inventato negli Usa nel 1969, arrivato in Italia nel '72 aveva avuto grande diffusione in varie collane Mondadori, prevalentemente rivolte a ragazzini o bambini; poi la Mondadori lasciò il campo alla E-Elle di Trieste, che monopolizzò il mercato. Ora la Mondadori con questa serie basata su racconti di Asimov riprende la partita con un target più alto; il libro-gioco diventa maggiorenne, adatto ai maggiorenni.

Trovate in libreria cinque titoli:

L'esodo su Terminus, La conquista dei quattro regni, L'ascesa dei mercanti, La repubblica di Korell, Il leone della X flotta.

Escono, in prima battuta, in italiano. I testi inglesi usciranno in Usa per Doubleday nei prossimi mesi; le altre edizioni nelle altre lingue seguiranno. Le altre lingue vuol dire decine di lingue, perché Asimov è popolare in tutto il mondo — come lo sono i libri-gioco o libri-games, che sono veri libri e veri giochi