

DI GIAMPAOLO DOSSENA

IL TAVOLIERE

Bocce da tasca

Ci sono biglie, ossia palline, di ceramica e di vetro: vetture di piccola cilindrata. Le biglie d'acciaio hanno una tenuta di strada incomparabile: da jeep. Le biglie d'acciaio più grandi e più belle sono le sfere di Bao-ding ("Venerdì" 153) ma non conosco nessuno che le usi per tirarle sulla sabbia, sulla terra.

Per avere biglie d'acciaio aspettavo che dal meccanico di fiducia ci fossero cuscinetti sfere guasti.

Paolo Araldi

L'ultima volta ho dovuto andare da un armaiolo, mi son comprato un tirasassi con fondina e giberna: un sacchettino di biglie d'acciaio come proiettili: roba da assassini.

Adesso son tranquillo perché ho trovato, nei soliti "migliori negozi", questa scatolina francese di *Micro pétanque*: sei biglie d'acciaio, tre argentate, tre dorate, e il pallino, e un



doppio decimetro di carta — che è uno scherzo: per misurare le distanze a bocce ci vogliono strumenti speciali, parenti del calibro.

Misurare le distanze a

bocce, non l'ho detto per caso. La scatolina della foto tira in ballo la *pétanque*, che è il gioco delle bocce dei francesi. In vacanza è ormai quasi impossibile trovare l'osteria con il campo da bocce sotto la pergola. Ma si può giocare a biglie (anche da adulti). E si può giocare alla *pétanque*. Basta avere bocce metalliche, e una qualsiasi fetta di terreno grosso modo pianeggiante; cunette e sassi non ostacola-

no il gioco, anzi gli danno sapore. Non c'è bisogno di nessuna recinzione. Non si fanno scivolare le bocce: anche per andare a punto, si tira "al volo".

PER GIOCO

Indovina che cos'è il bindolo

La Bindolo s.a.s. (via Vidua 11, Torino) produce dal 1990 un gioco, chiamato appunto *Bindolo*, che mi era sfuggito: è distribuito in pochi negozi, mentre meriterebbe di avere miglior diffusione. Mi ha fatto scoprire *Bindolo* il grande Luigi Iorno della ludoteca Orefelici di Milano, via Gigante: ci giocano spesso, ci giocano in molti, si divertono. L'idea di Bindolo è semplice: trasforma in "gioco in scatola" quel vecchio "gioco a carta-e-matita" che si chiama *Gioco del vocabolario*: lo facevano i surrealisti, lo faceva Italo Calvino. Nel *Gioco del vocabolario* il capogioco sceglie su un vocabolario una parola strana, difficile, curiosa, buffa; nel *Bindolo* le parole stanno su altrettante cartine. Il meccanismo è lo stesso: si tratta di indovinare il significato della parola (per esempio, per cominciare, la parola "bindolo"), e ci sono vari sistemi di punteggio. Si gioca già bene in quattro; il meglio è in sei; ma possono partecipare anche più di sei persone. Vari sistemi di punteggio ci sono anche, per tradizione orale, nel *Gioco del vocabolario*; li si può considerare varianti di un unico gioco. Nel *Bindolo* c'è la variante più semplice, come base, e una variante più azzardosa per i momenti in cui qualche giocatore finisce su certe caselle del tabellone. Il tabellone è semplicissimo, in bianco e nero, austero: anche questo rende subito il sapore del gioco, che è tutto di testa: richiede cultura, intuito, spirito, e un pizzico di gusto per la beffa

L'ORRORE VIRTUALE

Nel suo nuovo romanzo, *Il peggio deve venire* (Mondadori), Gianfranco Manfredi racconta una storia di inseguimenti in labirinti, «una specie di videogame», con precisi riferimenti a quella che ormai anche Elémire Zolla chiama «realtà virtuale». Dice: «Quello che accadeva fuori era solo un film». Tra gli ingredienti prevale l'orrore, ma ce ne sono anche altri: «Scope stregate sciamano su selvaggi sentieri. Scivolano serpenti screziati sui sassi sibilando. 'Sabba' sussurrano selve segrete. Spaventose sembianze scarnificate scandiscono sacrileghe salmodie»

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

