

DI GIAMPAOLO DOSSENA

IL TAVOLIERE

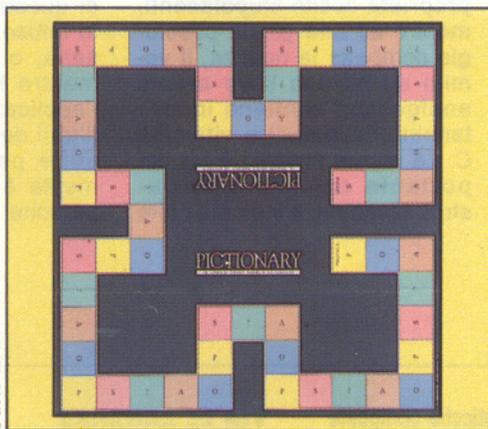
Viaggio in una mappa

Dopo *Taboo*, un'altra novità della MB, ispirata a principi analoghi. Si chiama *Pictionary*. Si potrebbe tradurre "pizionario", se fosse evidente alle nostre orecchie una mistura fra "pitturare" e "dizionario", ma non si tratta di pitturare: solo di disegnare o di schizzare. Si formano due squadre, di almeno due giocatori ciascuna. Con opportuni sorvegli e turni di gioco, io devo fare capire certe parole al mio socio, ai miei compagni. Le parole stanno su 500 schede. Ogni scheda ha cinque parole, di diversi colori, per moltiplicare le possibilità, le difficoltà, in riferimento ai colori del tavoliere: ma que-

sti meccanismi ve li spiega il foglietto di istruzioni, che sono semplici e chiare. Prendiamo una scheda a caso. A seconda dei colori, devo far capire "cimitero",

su un pezzetto di carta, con una matita. Nella scatola ci sono anche i foglietti, e i lapis col gommino, e i dadi e la clessidra. Direte che se non sono bravo a disegnare

siamo fregati, io e i miei compagni. E se uno è bravo a disegnare non è detto che riesca a farsi capire! Bisogna essere furbi, per trovare il particolare efficace, alla portata dei compagni. Allora è necessario conoscersi? Nemmeno. Semmai, si impara a conoscersi. *Pictionary* è un gioco di "conversazione muta", senza parole, senza gesti, ma crea un'atmosfera conviviale, di intesa, di collaborazione, di complicità. Io preferisco *Taboo*, ma provate *Pictionary*. Forse lo preferirete.



Paolo Araldi

oppure "jet, lavarsi i capelli, pigro, fango". E devo farmi capire senza parlare, senza gesticolare: semplicemente disegnando qualcosa

o un pezzetto di carta, con una matita. Nella scatola ci sono anche i foglietti, e i lapis col gommino, e i dadi e la clessidra. Direte che se non sono bravo a disegnare

PER GIOCO

Se le parole sono disegni

Tabelloni, plance, tavolieri, piani di gioco: sono mappe, cartine topografiche o geografiche. Cluedo la casa del delitto, Monopoly-Monòpoli la città della speculazione edilizia ecc. Chi ama questi giochi ama le mappe, le cartine topografiche e geografiche, gli atlanti, le guide con itinerari turistici. In questi giorni esce la sesta edizione del *Veneto (esclusa Venezia)* della Guida d'Italia del Touring Club. La Guida d'Italia del Touring Club è oggi composta di 23 volumi, gli inconfondibili volumi in tela rossa. La prima edizione, in 14 volumi, fu distribuita fra il 1914 e il 1928. Si calcola che complessivamente siano girati per le mani dei viaggiatori e dei lettori sedentari più di sette milioni di volumi. Molti sono andati a ramengo, ma qualcuno si trova ancora sulle bancarelle, a volte per quattro soldi. Dicevo "viaggiatori e lettori sedentari". Sono i lettori sedentari che usano queste guide per giochi mentalmente analoghi a quelli del Cluedo, del Monopoly-Monòpoli & Company. Usano guide vecchie confrontandole con quelle nuove. Se le vecchie guide del Touring Club si trovano per quattro soldi, dovete risparmiare sulle spese voluttuarie qualche mese, qualche semestre per comprarvi a Natale o altro giorno lontano *l'Atlante storico della Sicilia* di Liliane Dufour, Arnaldo Lombardi editore, gruppo Marsilio, Palermo-Siracusa-Venezia. Sottotitolo: "Le città costiere nella cartografia manoscritta dal 1500 al 1823". In quelle città potete entrare, su quelle coste potete perdervi. È un libro così bello da far sospettare che alcuni editori italiani siano persone serie.

CAMPANE E BARATTOLI

Le Edizioni "l'ed", via Cosenza 7, 00161 Roma pubblicano *Giocare e crescere* di A. Chianese e P. Chierchia Lauritano: una trentina di proposte didattiche con una suddivisione nuova: la conta, giochi-girotondo, giochi a rispetto, giochi di moscacioca, giochi con la palla, campana. Altro libro "l'ed": *Come giocavamo* di Michelangelo Pezzimenti: in parte si sovrappone al primo, ma ha giochi che al primo mancano, per esempio "Barattolo e carburo", proibito, estinto, e non ne ha quasi mai parlato nessuno. La bibliografia di Ennio Peres è aggiornata, selettiva, utilissima.

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

