



IL TAVOLIERE

Uno spavento a tutto campo

Campionato italiano è un gioco in scatola olandese distribuito dalla Jumbo. C'è un grande tavoliere con un percorso a curve e rettilinei che ricorda un po' quello di certi giochi ippici, ma ci si corre, con venti segnaposto, in bicicletta. Si gioca in due, tre o quattro persone tirando due dadi e pescando carte. Alcune sono "carte di possibilità" analoghe a quelle del Monopoly-Monòpoli, altre sono "carte di forza" analoghe a quelle del Millemiglia. Ci sono anche "carte delle foto" che sarebbero troppo lunghe da spiegare.

Lunghissime, poi, sono le regole, esposte in un opuscolo di 18 paragrafi con schemi e diagrammi. Quando uscì questo gioco nel 1991 non avevo il fiato per leggerle, studiarle, controllarle. Oggi mi sembra che queste regole siano molto raffinate. Certo,

tengono lontano chi vuole aprire una scatola e cominciare subito a giocare avendo capito tutto in due minuti. Ma i giochi vanno a 180 gradi, dal Cavarsi in camicia al Bridge o allo Skat.

Ho conosciuto l'autore, l'olandese Rob Bontenbal. È un uomo a 180 gradi, che si presenta simpatico, normale. Ma il suo biglietto da visita lo definisce, in olandese, "reincarnatietherapeut". Capisco "reincarnazione", "terapia", e mi spavento. Non ho mai detto di essere coraggioso.



MANUALE FANTASTICO

Perugia. Il 19 e 20 marzo a Palazzo Penna si conclude il Progetto-Teatro-Gioco-Narrazione: ricerca una drammaturgia per bambini che "metta in visione il gioco". Ideatrice M. R. Alessandri, autrice di un *Manuale del fantastico (La Nuova Italia)* da non perdere. Cominciate a leggerlo dal fondo: ultimo capitolo "Fiaba e gioco", ultimo paragrafo "Giocattoli"

Silvio Valota (Milano) mi scrive: «Lo sguattero graffiò per scherno con una zanna la guancia di uno sgherro col ciuffo, seduto sulla panca presso lo scranno nella stamberga. Quello afferrò il manigoldo per la zazzera e lo trascinò nella melma tentando di spaccargli la schiena a colpi di trogolo. Dalla baruffa lo sgherro uscì con uno stinco a pezzi; lo sguattero col giubbetto gualcito. Ne nacque una faida per cui ancor ieri lo sgherro ha lanciato strali contro lo sguattero che aveva tentato di infilzarlo con uno spiedo».

IN RASSEGNA

Ventidue parole longobarde

Vorrei lasciarvi il tempo per indovinare che gioco c'è sotto, a questo racconto, invece vi dico subito che è tessuto con 22 parole, di sicura derivazione longobarda, che Silvio Valota ha trovato elencate da Luigi Malerba nell'articolo

"I ferocissimi antenati dei Lumbard" sul nostro giornale, 2 dicembre scorso.

Silvio Valota dunque si è imposto una costrizione letteraria analoga a quella del gioco in scatola *Blablabla* ("Venerdì" 251). Ha inserito in una struttura libera 22 parole, mentre in *Blablabla* bisogna inserire poche parole (per esempio giarrettiera, bambù, armonium, baionetta, cipollina, gargarismo) in un tema obbligato (per esempio "Sei bloccato in ascensore con..."). Le 22 parole longobarde hanno una omogeneità, le parole di *Blablabla*

hanno una eterogeneità demenziale.

Blablabla, mi fa piacere ripeterlo, è un bel gioco in scatola. Ma prima che lo inventassero cosa c'era, cosa si giocava di simile? Me lo chiedo, ve lo chiedo. A me è venuto in mente il "gioco dei proverbi nascosti" che spiegava Jacques Bens nel suo *Guide des jeux d'esprit* (1967). Ce ne saranno altri.

Ancora un elogio per *Blablabla*. Tutte le carte, coi temi obbligati e le parole da inserire nei discorsi, sono in cinque lingue. Le possibilità di divertimento si moltiplicano.