

## VOCABOLARIO GIALLO

### Se il gatto sceglie le parole

**G**iallo Mondadori n. 2301: Lilian Jackson Brown, *Il gatto che mangiava i mobili*. Diffama efficacemente gli architetti di interni, gli arredatori, e i loro clienti. Il gatto protagonista fa col suo padrone una variante del "gioco del vocabolario". Si adopera un vocabolario grosso (verosimilmente un Webster: quello che Nero Wolfe faceva a pezzi e bruciava nel caminetto); lo si apre a caso, il gatto pianta le unghie (non a caso!) su una parola. Se l'uomo sa cosa vuole dire quella parola, vince un punto; se no vince il gatto.

In copertina il gatto gioca con una cosa che non tutti riconosceranno. Trattasi di bilbochetto, come registrato da alcuni voca-



Paolo Araldi

bolari. È meno ridicolo dire, alla francese, *bilboquet*. Se avete l'*esprit mal tourné* penserete che infilare al volo il piolo nel buco della sfera è simbolo di qualcosa; e vi confermerà nell'idea il fatto che giocasse ininterrottamente col *bilboquet* il re di Francia Enrico III, noto per certi vizi.

Nella foto, una variante del bilboquet, più facile e meno equivocabile: il bicchierino. La coda mi sembra un po' troppo lunga. Il topolino con coda lunghissima sarebbe stato pensato come segnalibro, ma può servire da segnapposto a tavola o far giocare un gatto.



### VINCERE CON UNA TESI

**Neolaureati! Avete fatto una tesi sul gioco? Potreste beccarvi una borsa di studio di 5 milioni. Informazioni:**

**Fondazione Benetton, piazza Crispi 8, Treviso, tel. 0422/579450. Termine di scadenza 30 aprile 1993, ma ci sarà una borsa di studio in palio anche per l'anno accademico prossimo**

**G**offredo Fofi pubblica un nuovo, grande libro, *Strana gente*, da un piccolo editore, Donzelli (Roma). Ci son dentro tante cose su cui riflettere. Per esempio Fofi, a ventitré anni, nel 1960, lavora in un ospedale dove sono ricoverati dei bambini molto malati. Non "li fa giocare" bensì "gioca con loro". È una di quelle cose che tanti pedagogisti & C. non capiscono. Anni fa fecero una brutta mostra a Milano, intitolata "Come giocavamo"; ne resta il catalogo (Alinari). Il titolo giusto sa-

## LIBRI

### I segreti della soffitta

rebbe stato "come ci facevano giocare", al massimo "come ci lasciavano giocare". I giochi di tanti pedagogisti e dei produttori industriali sono giochi imposti o concessi. Con contenuti educativi, ideologici,

molto precisi. Vediamo un esempio. Maria Elisa Traldi (Bologna) ha seguito il consiglio dei "ludotecari" sul "recupero del proprio passato ludico" ("Venerdì" 261), e in soffitta ha ritrovato un gioco degli anni '50, produzione Carlit, titolo *Wild Life*. «Mi piacevano i nomi e le facce degli animali, boa constrictor e tapiro a gualdrappa, anakonda e cacatoa...». Ma Maria Elisa si accorge che *Wild Life* aveva come scopo catturare gli animali per formare un proprio zoo dove rinchiuderli. Seconda

rivelazione: era raccomandato dal W.W.F.

Bisognerà arrivare al 1985 perché un gioco analogo, *Viaggio nel mondo degli animali* ("Venerdì" 113) elimini l'idea umanistica, distruttiva, del giardino zoologico, e introduca il concetto di specie in via di estinzione. Mi sembra un buon esempio di mutamento dei contenuti educativi e ideologici. C'è un'altra cosa da dire: il *Viaggio* ha un meccanismo strategico geniale, che lo tien vivo anche commercialmente, dopo quasi dieci anni.