

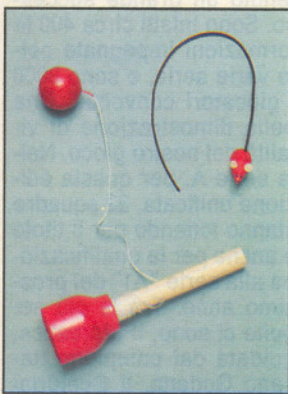
Le lettere per
Giampaolo
Dossena vanno
indirizzate
presso la
redazione di "la
Repubblica" via
G. De
Alessandri, 11
20144 Milano

VOCABOLARIO GIALLO

Se il gatto sceglie le parole

Giallo 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

Goffredo 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.