



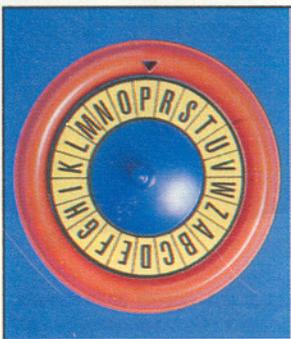
CARTAPESTA STRACCIONA

La casa Tecniche Nuove (via **Ciro Menotti 14, Milano**) pubblica un libro di **Juliet Bowdent: Arte e tecnica della cartapesta**. Pasticciare con la cartapesta è un bel gioco, e con la cartapesta si possono fabbricare bei giocattoli. Ma l'autrice, con gusto post-impressionistico, ama un po' troppo le cose "fatte male apposta", di eleganza da straccioni

IL TAVOLIERE

Dalla A alla Z con un dadone

La Dal Negro distribuisce un giochino semplice e povero, una roulette di plastica leggera con le lettere dell'alfabeto. Sta in una scatola con la scritta "Gioco dei nomi" e serve per fare quello che di solito si chiama "Fiori-frutti-mari-monti", "Baccalauréat" in francese, "Categories" o "Guggenheim" in inglese. Due o più giocatori, fissate le "categorie", cercano parole che comincino per una certa lettera dell'alfabeto e le scrivono su foglietti con finche o colonne. In questa scatola è già pronto anche un blocchetto di foglietti.



Si è sempre giocato con pezzi di carta qualsiasi, scegliendo la lettera a caso. Nel "Saltinmente" della MB si sceglie la lettera con un dado a venti facce. In questa roulette le lettere non sono 20 bensì 22.

Potete osservare che in altri alfabeti le lettere sono 21 o 26...

Quello che ci mancava, e lo abbiamo caro, è l'alfabeto circolarizzato, con le lettere su una circonferenza, con la Z accanto alla A. Questo è importante per il gioco del miniabecedario. Se vedete le lettere in fila su un righele dovete per forza cominciare con la A e finire con la Z ("Venerdì" 230). Se vedete le lettere, come qui, su una roulette, potete per esempio partire con la F e fermarvi con la E. Era difficile spiegarlo: adesso si vede.

LIBRI

Fantasm labirinti e ragni

Sigla editoriale: "Libri per ragazzi Mondadori". Autore: John Speirs (disegnatore; testi di Gill Speirs). Titoli due perché due sono i libri: *Giocchi di fantasmi*, *Alla ricerca della criniera d'oro*. Stampati a Singapore costano 16.000 lire l'uno. Se dovete scegliere consiglio di cominciare con *Giocchi di fantasmi*.

Dico "cominciare" perché poi correrete a comprare anche il secondo. Sono libri bellissimi e non si finisce mai di guardarli. In casa, prima o poi li sfogliano e li risfogliano tutti, anche gli

ospiti casuali. E sto sempre parlando di adulti. Che poi possano piacere anche ai "ragazzi" è probabile, ma non ha importanza.

Prendiamo *Giocchi di fantasmi*. Che giochi sono? Per intenderci, sono

giochi a metà strada fra la "Settimana enigmistica" e *Il tesoro di Maquerade*. Grandi tavole a colori, con disegno dai tratti minuziosi e vaporosi a un tempo, presentano labirinti da percorrere evitando pericoli e raccogliendo indizi, quadri del Seicento in cui scoprire oggetti anacronistici, soffitte con coppie di oggetti uguali, trappole di ragnatele intrecciate da attribuire a questo o quel ragno, — e dappertutto, con ragni e fantasmi, immagini di blando orrore, personaggi e atmosfere di un Addams diluito, ac-

querellato anziché in bianco e nero.

Leggendo un romanzo giallo, mica tutti, mica sempre cercano di indovinare chi è l'assassino: leggono il romanzo giallo come se fosse un romanzo e basta. Guardando queste tavole di John Speirs mica sempre si cerca di trovare quel che dicono di trovare le didascalie. Ci si perde a guardare senza cercare o cercando qualcosa che non si sa, che non serve al gioco. Diceva Nick il Greco: la cosa più bella è giocare e vincere; al secondo posto viene giocare e perdere.