

IL TAVOLIERE

Quattro bambini e un Pifferaio

Mastro Geppetto (via Bologna 164, Torino) distribuisce un gioco Herder-Jumbo, *Il Pifferaio Magico*, al quale possono partecipare da 2 a 6 bambini, dai 5 anni in su. È un gioco deliziosamente semplice, ideato da Alex Randolph, illustrato da Petra Probst, copyright 1993.

Il Pifferaio Magico non ha portato con sé tutti i bambini: quattro erano nel bosco a raccogliere funghi e lamponi. E vanno a cercare gli altri, per liberarli. Quattro pedine si muovono nel labirinto sotterraneo ubbidendo al tiro di un

dado. Ai bambini rapiti corrispondono 50 gettoni, che, quando vengono liberati, si spostano nella piazza della città.

È un gioco di collaborazione: tutti i giocatori lavorano insieme, e non uno contro l'altro. Detto così, sembra un programma

educativo, anticompetitivo; in realtà funziona (come funziona nei giochi di ruolo, o RPG).

Essendo l'edizione plurilingue, si impara che la fiaba dei fratelli Grimm si svolge nella città di Hameln, in Sassonia, presso la confluenza del Weser col fiume Hameln da cui prende nome. In altre lingue, "Hameln" diventa "Hamlin" o "Hamelen" e chissà cos'altro. In italiano una volta, se ricordo bene, si diceva in un quarto modo: "Hamelin". Adesso che siamo cresciuti possiamo dire correttamente "Hameln".



I MAESTRI CARTAI

Mentre Sellarlo pubblica una edizione poco attendibile delle "Carte parlanti" dell'Aretino, Franco Pratesi continua a coltivare seriamente questo territorio di studi circondati dalla disattenzione: sul più recente numero di "The Playing Card" (188 Sheen Lane, East Sheen, London SW14 8LF), si occupa di maestri cartai fiorentini dal 1477 al 1751

Certe minestre son più buone, riscaldate. Non parliamo di stracotti, brasati e spezzatini! Così ho pensato di mettere ancora una volta al fuoco la vecchissima storia delle parole "aeiou", offrendo l'invio del foglietto coi 120 casi possibili in ordine alfabetico da "aeiou" a "uoiea": in 114 casi abbiamo trovato esempi persuasivi, in 6 casi vaghiamo ancora nel buio. Più lettori di quanti pensassi m'hanno scritto per chiedere il foglietto; penso che in questo preciso momento staranno mugolando, con aria assorta:

VOCALI

Chi ha rubato le sillabe?

"eaiou, eaoiu, eiaou...". Son passatempi che giovano alla salute.

Ma ci stan sotto problemi non da ridere. Un lettore mi ha chiesto: «Aurelio, è autentico?». La risposta è sì, perché stiamo giocando a cercar parole in cui compaiono, all'occhio, le

cinque lettere vocaliche A, E, I, O, U. La più famosa di queste parole è "aiuole", non ci piove, dormiamo tranquilli. "Aurelio" cade nella casella 19, "aeio" e dunque vale quanto "autentico". Però, mugolando, mugolando, si sente qualcosa che non va. In "autentico" si sentono bene, distintamente, i cinque suoni vocalici "a-u-e-i-o". In "Aurelio" si sente la a, si sente la u, si sente la e, in fine si sente la o: la i non si sente mica tanto bene. E bella fatica! In "Aurelio" il suono vocalico i di "inverno" non c'è, c'è il

suono semivocalico o semiconsonantico i di "ieri".

Vi sentite un po' frastornati? Provate a contare le sillabe. Volete un esempio più forte? "Claudio" è anagramma di "acidulo", ma ha 2 sillabe anziché 4. Le due sillabe che mancano, dove sono andate a finire? Chi le ha rubate?

Inganno sottile: l'anagramma si fa con le lettere, le sillabe si contano coi suoni. In "Aurelio" e in "autentico" compaiono, all'occhio, le stesse lettere vocaliche, ma i suoni vocalici sono un altro paio di maniche.