

Tutto libri

Giochi



I campioni di Atari

VERONA — Si sono conclusi i Campionati Italiani Atari di videogiochi '82 a cui hanno partecipato 22 finalisti, provenienti da eliminatorie regionali. Hanno vinto Luca Tisato (Padova) per gli Juniores (fino a 25 anni) e Sergio Stocco (Torino) per i Seniores. Quest'ultimo ha 27 anni. Prossima tappa, i campionati europei a Montecarlo. Con un tesserino giallo mangiapunti detto Pacman, i due campioni hanno fatto rispettivamente 16.048 punti e 15.801. Il campione mondiale uscente, Andy Bager di Chicago, 15 anni, l'anno scorso aveva vinto con 12.910 punti (Asteroid).

MILANO — E' disponibile presso la catena di negozi della Città del Sole un fascicolo intitolato «Giochi a tema». Seguiranno altri fascicoli dedicati a giochi astratti, macchine intelligenti, solitari e giochi matematici, giochi di abilità e di destrezza. Nel loro complesso questi fascicoli, illustrati a colori, costituiranno la nuova versione del catalogo che Città del Sole pubblica da anni, e che costituisce un testabene di classificazione, non solo merceologica, ma anche logico-filosofica. Per chi ama le finanze, la classificazione di quest'anno è in parte nuova.



I 29 giochi nascosti nella pagina di un poeta

Albero delle mie cuccagne è più bello il ruffarraffa o il salincervo?

Si chiama salincervo il gioco a cui giriamo intorno da giugno, per il quale ci hanno scritto tanti lettori, e col quale abbiamo viaggiato da Marrakech all'Inghilterra a tutto il Piemonte, e poi giù per l'Italia intera fino in Sicilia, congiungendo finalmente Costantino Nigra a Giuseppe Pittè.

Diceva il Petrocchi che il salincervo «consiste nel montar addosso a uno e domandargli con una canzoncina quante dita abbiamo tirato. La canzoncina è Bicicuccù». Nello stesso Petrocchi Bicicuccù si trova cercando sotto Bicicuccia: «Lo dicevano in un gioco fanciullesco antico mettendo uno le mani sulla testa a un altro e alzando alcune dita a piacere: Bicicuccia, cala, cala, quante corna ha la cavalla. Oggi in alcune città toscane: Bicicuccù, bicicuccù, quante corna sta quassù, e se il ragazzo indovina le di-

ta, è libero; e se no, l'altro gli aggiunge: E se cinque idue, quattro, quelle che sono) tu dicevi, la cavalla tu vincesti».

Resta da raccontare come siamo arrivati a questa conclusione. Nel secondo numero della rivista romana «Il Cavallo di Troia» ci son cinque poesie di Edoardo Sanguineti, intitolate Cataletto 5. Son parte di un ciclo di versi dello scorso anno, ma ciascuna può stare a sé. La quinta, la riproduciamo qui accanto in un riquadro.

Questi versi li proponiamo ai lettori della nostra rubrica come un grosso quiz: riconosce i 29 giochi che Sanguineti nomina e a cui Sanguineti allude? I lettori più attenti vedranno anche un'altra cosa: le allusioni hanno tutte un'ambiguità erotica. Anzi, il tema di questa poesia è l'eroticismo latente nei giochi nel nome dei giochi e nel modo in cui li si gioca.

Due allusioni finali risalgono a Rabelais catalogatore principe, fra l'altro, dei giochi infantili; e dei giochi in Rabelais parlava recentemente il mensile «Pergolato»: «l'acqua erotizza la immagine anerotica dell'acqua a due teste, che raffigura la coppia che dorme innocente, schiena contro schiena: la bestia.

In calco fedele è la coppia nel cotto». Abbiamo citato fra virgolette queste parole di Sanguineti, ma, per risolvere insieme il grosso quiz, vi stiamo questi 29 punti.

1. Scivolarella. Il puro gioco dello scivolare. Per eccellenza, un di sullo scorrimento di una scala.

2. Staccaburatta. Si fa in due, in piedi o in ginocchio e seduti, uno di fronte all'altro, tenendosi per mano, muovendo le braccia avanti e indietro come si fa per stacciare o burattare la farina, e cantando «Staccia buratta Martino della gatta».

3. Scaldamani o scaldamano. Descritto in vari libri di giochi, vocabolari e enciclopedie.

4. Salincervo. Perla del catalogo. Vedi sopra.

5. Sbricchi. Si legge nel Tommaseo: «Sbricchi quanti, o come dice il volgo, sbricchi quanti? E' un gioco nel quale si deve indovinare quanti sieno gli oggetti che uno tiene chiusi nelle mani. Uno dei giocatori, per es., tiene nella mano cinque, dieci centesimi, e domanda all'altro: Sbricchi quanti? cioè Quanti sono? Se l'altro indovina, li vince; se no, deve pagare la differenza».

6. Birilli. Come il 3.

7. Bibbichetto o bibboquet alla francese. Come il 3. Ma qualcuno lo confonde col misirizzi.

8. Calabrache o camicia o curarsi in camicia. Come il 3.

9. Montagne russe. Come il 3.

10. Misirizzi. Come il 3. Ma cfr. il 7.

11. Bolle di sapone. Come il 3.

12. Biribissi. Come il 3. Ma è nome di due giochi: una specie di lotteria, e una specie di trottola. Qui probabilmente vale nel secondo senso.

13. Ruffarraffa. Continuamente descritto come ruffa ruffa nel Tommaseo. In parole povere, uno getta gli altri prendono, a gara.

14. Toccaferro. Come il 3.

15. Scopone. Come il 3.

16. Scopone. Come il 3. E vedi «Tuttolibri» del 17 luglio di quest'anno, per aggiornamenti bibliografici.

17. Buchette. Uno dei modi per giocare con le biglie (un di, di terracotta).

18. Mondo o campana. Come il 3.

19. Quattro cantoni. Come il 3.

20. Ladro e guardia, allusione a guardie e ladri. Come il 6.

21. Correndo dentro i tuoi sacchi. Allusione alla corsa nei sacchi. Come il 3.

22. Mercanteggiando dentro le tue fiere, allusione al Mercante in fiera. Come il 3.

23. Arrivandoti carico di bastimenti, allusione a E' arrivato un bastimento carico di... Come il 3.

24. Ti ho girato tanto e tanto a tondo, allusione al girondo. Come il 3.

25. Albero delle mie calde cuccagne, allusione all'albero della cuccagna. Come il 3.

26. Incastro. Gioco di parole e schema enigmatico. Come il 3.

27. Cicca mosca, allusione alla mosca. Come il 3.

28. Sciarada. Come il 3.

29. Zeppa. Gioco di parole e schema enigmatico. Come il 3.

Giampaolo Dosena

Cataletto 5

visto e considerato che, in passato, ho già giocato a scivolarella, con te: (e a staccaburatta); (e a scaldamani, a salincervo, a sbricchi); (e a staccarmi l'asino e i barilli); (e i birilli e il bibbichetto); (e a calabrache); (e alle montagne russe e a misirizzi); (e a bolle di sapone e a biribissi); (e a ruffarraffa, a toccaferro, a scopone); (e allo scopone e alle buchette); (e al mondo):

visto e considerato che ho fatto i quattro cantoni, per te: che sono stato ladro e guardia, correndo i tuoi sacchi, mercanteggiando dentro le tue fiere, arrivandoti carico di bastimenti: (e ti ho girato tanto e tanto a tondo, albero delle mie calde cuccagne): ti dichiaro e confermo, per iscritto, che sarò io, in eterno, per incastro, per te, aquila delle mie troppe teste, cicca mosca e sciarada, la zeppa per la bestia con due

[schien: Edoardo Sanguineti]

Uccelli di gabbia e di voliera

(Disegnatori riuniti)

Orizzontali: 1. ... da Rimini; (Pellio); 8. Avvenimento di carriera; 11. Riposta e registro; 14. Anagramma di «indaco»; 16. Serisse - Civiltà sep. It.; 19. Chapall pittore; 21. Difficile; 22. Leggendario; 23. Verbo in tribunale; 25. Tasti delicati; 26. Ruminante estivo; 27. Del Volga; 29. In volo; 30. Città della Fiera del Levante; 32. Il nome di Brancati; 33. Cardinale inglese; 34. Il cobalto; 35. Non c'è nulla di più... della carta stampata; 36. «Le veglie di...» (Fucini); 38. Anagramma di «rilegati»; 41. Laurel (iconico); 43. La serie del benzene; 45. Il gioco più complicato della versificazione italiana; 47. Battista; 49. L'ultimo appello; 50. Lexigato; 51. Liquido in lavanderia; 53. Re di Shakespeare; 54. Romanzo di Kafka; 57. Non sembra abbia a che fare con le grolle; e invece vien di lì; 60. Costrui i

Verticali: 1. Fine senza pari; 2. Si attacca in acqua; 3. Cone imponente; 4. Emmentissimo cardinale; 5. Padre di Sandokan; 6. Un sottofondo al pianino; 7. Parte interna di logaritmo; 8. «Vere sostanze son... che tu vedi» (Dante); 9. Tipo di farina; 10. Serisse - Virgilio trasestino; 11. «Salgo vertici... precipiti...» (avolto al vento del pinde); 12. «Né lo sono per anche un...» (che tiri quattro paghe per il lessico) (Carducci); 15. Richiedevano pochi secondi; 17. Ortolani (musicista); 18. «Il buio e il...» (Arpinno); 20. Carroscella londinese; 22. Città del Cal-

rodio; 23. Magico gioco; 24. Suole leggere rotte; 25. Dalla forma veneta di «Schiaro»; 28. Elemento di pietra; 31. Anagramma di «orientato»; 33. Jacopo; 34. Apostolo degli Slavi, ha inventato un alfabeto; 37. Punto primo all'ordine del giorno; 38. Giante (poeta); 39. Copiato; 40. Monte dell'Appennino emiliano; 42. L'oggetto del contendere a Soragna; 44. Azienda petrolifera; 45. Secondo Tranguilli; 46. I toscani del Fallo; 47. Su uno scetolone confezionato o regola d'arte un'etichetta diceva, in bella calligrafia: «Pezzi di... troppo corti per poter essere usati... dalla strada un coro di sbricchi»; «Se te la rompo non te la pago ecc.»; 48. Il regista di «Alfredo, Alfredo»; 52. Provincia araba; 53. Difronte d'ics; 56. Vecchio californiano; 58. Iniz. di Bacchelli; 59. Il centro di Pesaro; 61. Escursionisti Esteri.

La soluzione del cruciverba sarà pubblicata domani su «La Stampa» nella rubrica «Lettere della domenica».

Pangrammi con Zoff

QUALCHE lettore ha raccolto il nostro invito a far pangrammi come compiti per le vacanze. Stagliamo per oggi tre pangrammi. La successione è data dal numero di lettere impiegate.

(27) Quegli fondera strabiche zampe (Renato Perinotto, Collegno).

(26) Che del quiz stampo, frepandovi (Maffei, Torino; manca il nome di battesimo).

(27) Golf di ramp queta, ch'è sbronea (Alessandra Tessiere, Torino).

Probabilmente per far pangrammi più ragionevoli bisogna rassegnarsi a usare 30-35 lettere. Se no è necessaria sempre una qualche didascalia. Il pangramma del Perinotto bisogna immaginare che si riferisca a un artista o a un artigiano, autore di statue equestri in bronzo un po' difettose («Strabiche» detto di zampe ha una sua bellezza: come diceva quel tale... «chi va con lo zoppo impara il facti»).

Il pangramma del Maffei va riferito come ci spiega l'autore) alla «Stampa» e alla sua caccia al tesoro esatta: operazione che l'autore crede o finge di credere diseducativa.

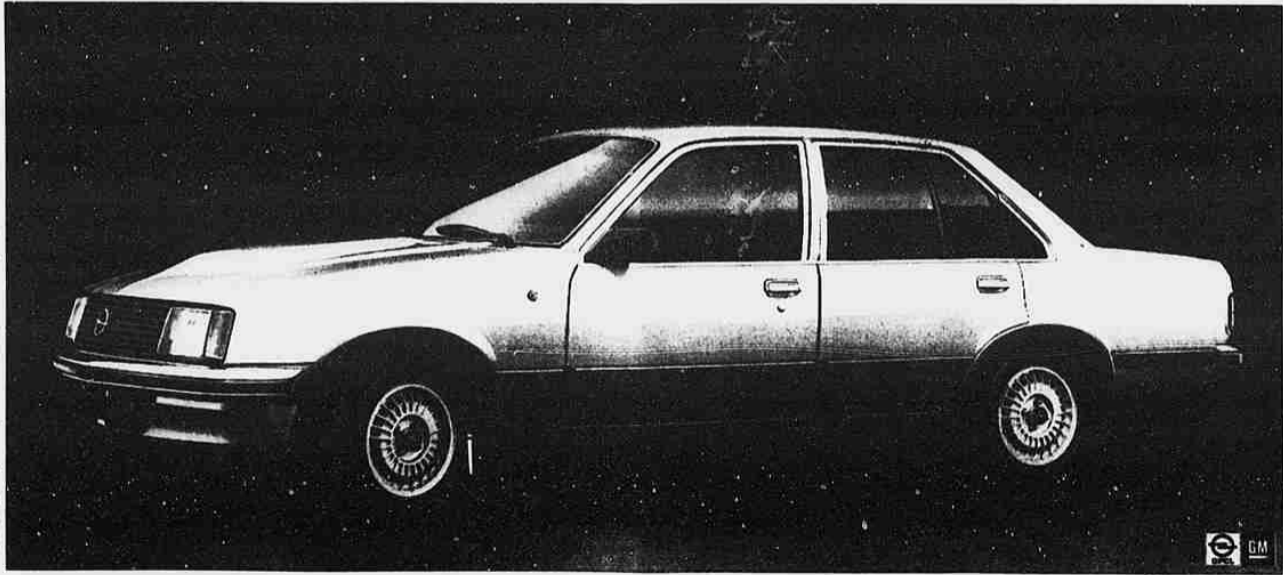
Il pangramma della Tessiere suggerisce una sceneggiatura Fitzgeraldiana, con un golfino in primo piano. Di chi sarà? Carrellata, famosa attrice buona buona, moscia. Dorme? Non sarà morta? E' semplicemente sbrionca fradicia.

Ai futuri autori segnaliamo la possibilità di sfruttare un nuovo personaggio storico: Zoff, che sistema con un colpo solo le sia pure con 4 lettere due consonanti abbastanza difficili (di «bassa frequenza»).

g. d.

Opel Rekord Diesel Serie Speciale.

Una Rekord ha già tutto. Per questo ogni ritocco merita l'appellativo di "speciale". E oggi c'è una Opel Rekord Diesel Serie Speciale ad un prezzo eccezionale. Un prezzo per il quale nessuna automobile è in grado di darvi altrettanto.



- GLI OPTIONAL DELLA SERIE SPECIALE INCLISI NEL PREZZO:
- Vernice metallizzata doppio strato
 - Cerchi in lega di nuovo disegno
 - Predisposizione installazione radio
 - Poggiatesta anche al sedili posteriori
 - Cristalli atermici e parabrezza con antenna incorporata

Lire 11.081.000.* IVA ESCLUSA

Chi vi dà di più?