

Life Style
Chiude Pitti Bimbo:
500 marchi
e un grande cuore
PAGINA II

Affari di gola
Donne-chef
il vero sesso forte
in cucina
PAGINA III



Mode e Modi di casa
Vivere all'aperto
ma circondati
da ogni comfort
PAGINA IV

Motori
Mercedes Classe E
generazione
di fenomeni
PAGINA V



Era digitale
Telefoni cellulari
multifunzioni
per tutte le tasche
PAGINA VI



Di passo e di corsa
Monti del Brenta,
dove si sposano
trekking e natura
PAGINA VII

LA VITA È UN GIOCO

ELEONORA BARBIERI

*Dai passatempi dimenticati, all'intrattenimento del futuro.
Così in tutto il mondo si festeggia la giornata internazionale del divertimento*

I giochi, a volte, scompaiono. Al plurale, perché "il" gioco non può morire, anche se si declina, sempre, in una realtà particolare, nel singolo momento. Ogni gioco ha infatti il suo giocatore, un ambiente che non è soltanto lo sfondo ma parte integrante dell'azione, i suoi tempi, le sue sfide, le sue regole, il suo piacere, la sua tradizione. E, qualche volta, può accadere che un certo gioco si perda, nessuno si ricordi di lui, non i ragazzini in cortile, non gli studenti durante l'intervallo, non i nonni o le mamme o i papà. L'istinto però non scompare e, quindi, lo stesso gioco può ritornare, magari in versione più «moderna», come a ricordare che quel vecchio desiderio è ancora

l'abile, ma ci sono anche giochi che vanno costruiti, in cui ogni dettaglio diventa speciale grazie all'attenzione, alla cura dedicata al singolo aspetto, un filo, un bottone, un cartoncino, una molla fissata al punto giusto. Giorgio Reali, esperto dei «giochi dimenticati» cui ha consacrato la sua Accademia milanese, ricorda che, da bambino, aveva tentato invano di costruire un «rocchetto-toboga» per i giorni di malattia: ma creare un gioco, pezzo su pezzo, non è un'attività solo per quando si è immobilizzati a letto, è un'esperienza per tutti, papà e figli. Così, anche il gioco dei tappi può essere l'occasione per inventare un nuovo percorso o una giornata di vento può essere lo spunto per dedicarsi ad aquiloni, aeroplanini e girandole. «L'Italia è una delle nazioni che spende meno per comprare giochi - osserva Beniamino Sidoti, rappresentante di GioNa e "ludologo" - ma è

anche quella che ne regala di più: riempiamo i bambini di giocattoli che costano poco, come se fossero uno strumento per soddisfare un capriccio o per tenere i figli occupati. E possedere tanti giochi significa, alla fine, non goderseli».

Ci sono giochi tradizionali che vivono un nuovo successo, come il tiro alla fune: il campionato mondiale del 2005 è stato ospitato a Cento e la «disciplina» è così popolare che la squadra femminile di Ponticino (Arezzo) è riuscita a rappresentare l'Italia sulla scena internazionale con risultati eccellenti. Nelle Marche è tornata invece la passione per la «ruzzola»: in origine una grossa forma di formaggio lanciata e poi fatta rotolare fino alla fine della pista, oggi è in legno ed è protagonista di gare e tornei. E nuova vita tocca alle trottole grazie alle beyblade da collezione, versione tecnologica e avveniristica di un gioco antico e un po' romantico.

Non c'è solo la nostalgia

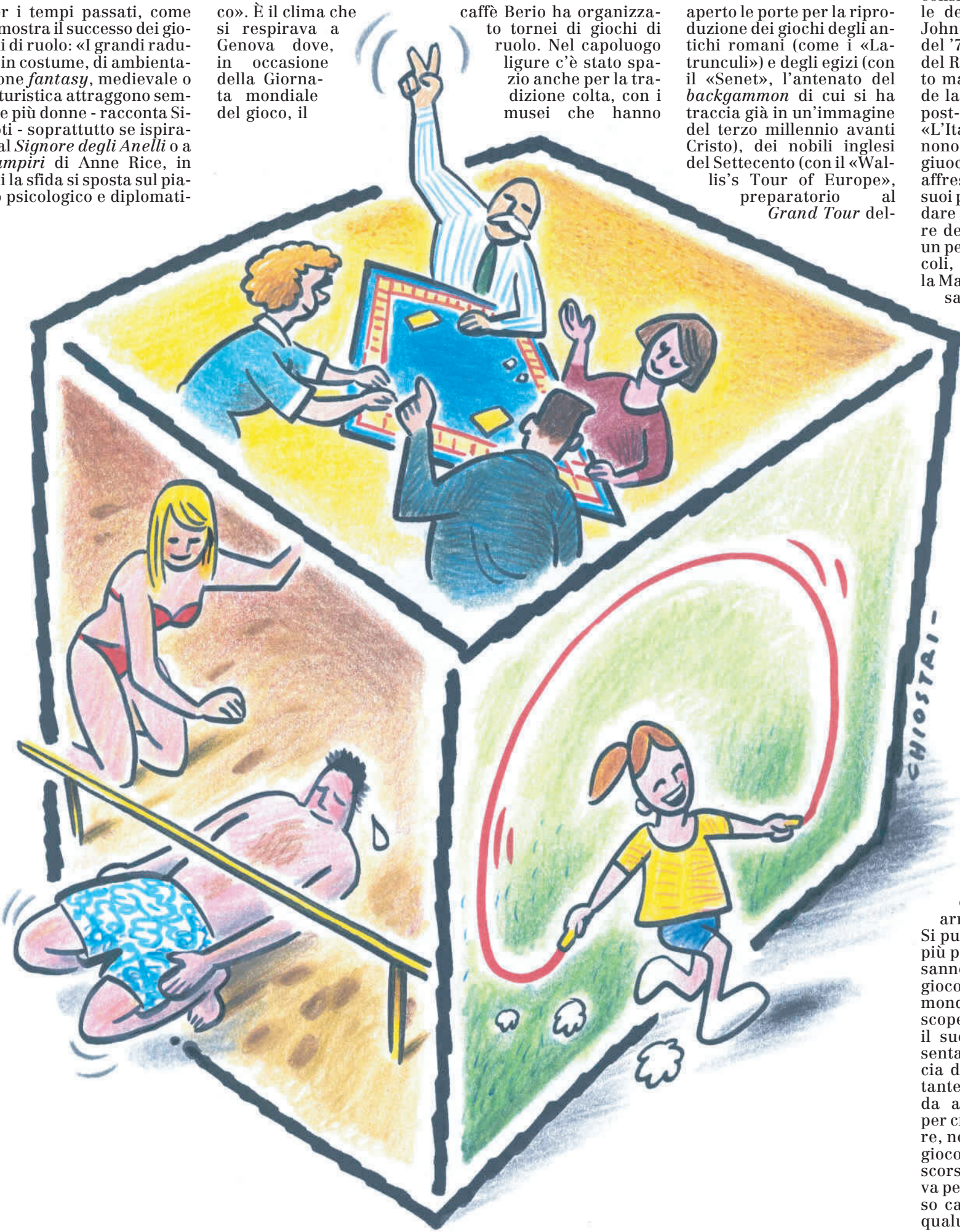
per i tempi passati, come dimostra il successo dei giochi di ruolo: «I grandi raduni in costume, di ambientazione fantasy, medievale o futuristica attraggono sempre più donne - racconta Sidoti - soprattutto se ispirati al Signore degli Anelli o a Vampiri di Anne Rice, in cui la sfida si sposta sul piano psicologico e diplomati-

co». È il clima che si respirava a Genova dove, in occasione della Giornata mondiale del gioco, il caffè Berio ha organizzato tornei di giochi di ruolo. Nel capoluogo ligure c'è stato spazio anche per la tradizione colta, con i musei che hanno

aperto le porte per la riproduzione dei giochi degli antichi romani (come i «Latrunculi») e degli egizi (con il «Senet», l'antenato del backgammon di cui si ha traccia già in un'immagine del terzo millennio avanti Cristo), dei nobili inglesi del Settecento (con il «Wallis's Tour of Europe», preparatorio al Grand Tour del-

la maggiore età) e dell'epoca di Casanova, come il «Biribissi» o «Europe divided into its Kingdoms», l'Europa divisa nei suoi regni, considerato il primo puzzle della storia, creato da John Spilsbury nella metà del '700. E ancora, i giochi del Risorgimento all'Istituto mazziniano, con il «Jeu de la revolution française» post-presa della Bastiglia e «L'Italia del secolo decimono» ossia il nuovissimo giuoco dell'oca del 1861, affresco di un'epoca e dei suoi personaggi, per approdare al mare e alle avventure dei suoi navigatori, con un percorso attraverso i secoli, dal «Nouveau jeu de la Marine» del 1768 a «The sailor boy» (il giovane marinaio che sale i gradini della carriera fino a diventare ammiraglio a fine Ottocento), da «The National yacht race» per rivivere una gara di vela del 1912 fino a «An exciting motor boat race», che celebra i motoscafi degli anni Venti.

In un mondo di giochi non può mancare il paese di Gianni Rodari, Omega: qui, sul lago d'Orta, lo scrittore è ricordato con un omaggio ai giochi di parole, di memoria e, soprattutto, a quel gioco che è il raccontare, con i suoi innumerevoli fili e possibilità, anche quando si tratta dei più piccoli. È ciò di cui è convinto Andrea Angiolino, "ludologo" e creatore di libri-gioco: «La storia cambia a seconda dei gusti e delle scelte del bambino e, di bivio in bivio, si arriva a finali diversi». Si può provare anche con i più piccoli, che ancora non sanno leggere, perché il gioco è racconto, di sé e del mondo e, come tale, è una scoperta continua: perciò il suo Mischiastorie, presentato a Corato (in provincia di Bari) si compone di tante tessere del domino, da abbinare o disegnare per creare storie e avventure, nella convinzione che il gioco sia innanzitutto discorso, attività comunicativa per eccellenza, non a caso capace di ammalare a qualunque età e latitudine.



LA TENDENZA

Per smarcarsi dallo stress, in estate il trionfo delle carte

Il ritorno dello scopone scientifico, i tornei di burraco. E i villaggi turistici vincono con i campionati di bridge

Ci voleva Bill Gates per riaccendere la passione per le carte. «Il bridge è un gioco bellissimo. Allena il cervello». A Verona, il numero uno della Microsoft ha parlato così non più di un mese fa. Erano in corso i campionati mondiali e il miliardario dei miliardari era lì come un uomo qualunque a giocare le sue carte. Male, peraltro. È arrivato 392°, tra gli ultimi. È riuscito a superare soltanto il primo turno, ma è rimasto fino alla fine del torneo. Perché il risultato non conta molto in questo caso. Quel che è importante, secondo Gates è svolgere un'attività divertente, rilassante e che tenga sempre in allenamento il cervello. Il bridge è tutto questo, come molti giochi fatti con le carte. Per questo il presidente e fondatore di Mi-

crosoft prima di andare in pensione e dedicarsi a tempo pieno alla sua associazione filantropica, è impegnato nella ricerca di un software tutto dedicato alla competizione da tavolo dai quattro punti cardinali: «Grazie al bridge ho incontrato molte persone interessanti».

Gates ora fa anche da trainer. Ogni villaggio turistico, quest'anno ha inserito tra le sue attività ludiche lezioni e tornei di bridge. Non è certo la prima volta, ma è un grande ritorno. Per anni le carte sembravano bandite dalle vacanze, oggi invece tornano protagoniste. Altro indizio è il calendario delle manifestazioni per chi resta in città. «Musica, spettacoli, fitness, visite guidate, dj set e concerti all'aria aperta. E poi mostre,

escursioni, sfilate, salsa e merenge ma anche incontri di scacchi e bridge». Ecco che cosa dice il manifesto dell'estate romana, ovvero la grande kermesse organizzata per luglio e agosto a Roma, quando la città eterna sarà un po' meno piena di suoi cittadini e un po' più piena di turisti.

Ma ovviamente non è solo bridge. Anzi. Il ritorno delle carte in estate passa anche per il burraco. Una volta si giocava a tressette: rigorosamente per soli uomini, in genere una sera alla settimana. Era un gioco che richiedeva una particolare capacità d'attenzione, una buona memoria per le carte giocate e, non ultima, un'intelligenza sveglia. Ma l'estate uno vuole meno impegno e i figli di quei giocatori «impegnati» si sfidano a

giochi più rilassanti. Ed ecco il trionfo del Burraco. Generalmente si gioca a «compagni», con 104 carte francesi. Al Sud, sulle spiagge, nei club, nelle riunioni di villeggianti e turisti il burraco è sempre più diffuso: «Diverte gli adulti, ma anche i ragazzi», dicono alla federazione italiana Burraco. Il gioco comincia a ingranare anche al Nord. Gli eventi ufficiali organizzati dalla Fibur aumentano sempre di più e trascinano anche il «movimento» degli amatori.

Non ha bisogno di presentazioni, invece, lo scopone scientifico. È l'altro grande successo dell'estate 2006: è il ritorno del più popolare tra i giochi di carte: quattro giocatori, nove carte per ogni giocatore, quattro carte in tavola) è un gioco affascinante, di antica origi-

ne italiana, un gioco vivo che non annoierà mai. Allo scopone sono stati dedicati film e libri. Celebre quello che giocarono il presidente della Repubblica Sandro Pertini il commissario tecnico della nazionale italiana di calcio Enzo Bearzot e altre due persone nell'aereo che riportava gli azzurri in Italia dopo il trionfo di Spagna '82. Per anni considerato un gioco per «anziani», lo scopone è tornato alla grande. Complici anche i reality show. Al Grande Fratello più volte quando non sanno che fare i concorrenti prendono in mano le carte e giocano a scopone. I ragazzi che guardano i giovani protagonisti della Casa e poi vogliono imitarli ora lo fanno anche con le carte in mano. Se possono giocare i giovani del Giffè possono farlo tutti.