

Letti per voi



Isabella Spagnoli

CORDE, STRACCI E FANTASIA NEL «DIZIONARIO DEI GIOCHI PERDUTI»

Nell'era dei videogames, stupisce e incanta un libro che riporta ai tempi passati, quando per divertirsi bastavano materiali poveri e tanta fantasia.

A recuperare la memoria dei giochi di un tempo sono due fratelli piemontesi, Elena e Alberto Mora, autori del «Dizionario dei giochi perduti» (Cairo, pag. 190, € 10,00), sorta di manuale capace di far ritrovare il gusto per la semplicità, come recita l'introduzione del volume: «Riportare alla luce giochi quasi dimenticati, togliendo la polvere che il tempo ha depositato su quei passatempi passati di moda o scomparsi del tutto, illumina improvvisamente le stanze di un passato recente che si rivela, però, lontanissimo e remoto.

Quando si faceva grande attenzione agli sprechi e al rispetto: del denaro, delle persone e, quasi senza saperlo, con una sorta di antica sapienza, persino dell'ambiente. Quando, quasi senza parlare, i nonni insegnavano ai nipoti a riconoscere un legno e ricavarne un blocco. Quando per le strade passavano poche macchine, e i contadini ci stendevano il fieno da asciugare. Quando i cortili ospitavano piccole comunità e i boschi erano luoghi di meravigliose scoperte e infinite battaglie. Quando... Pronti a salire, per gioco s'intende, sulla macchina del tempo?».

Il lettore si sente davvero trasportato nel passato, immergendosi nelle pagine di questo volume che racconta di passatempi «poveri», colpevoli di aver rapito generazioni di bambini.

Ecco allora scoprire o riscoprire i giochi: «bandiera», «battaglia navale», «caledioscopio», «castelli di carte», «palline clic clac», «sacco vuoto

sacco pieno», «salto della corda», «trovalanoce» e tanti altri.

Ogni attività ludica piacevolmente narrata e accuratamente descritta dagli autori è corredata da due schede che spiegano le regole del gioco di cui si sta parlando e che riportano non poche curiosità, spesso di carattere storico; viene insomma spiegato ciò che non tutti sanno: per esempio, che la trottola fosse un gioco diffuso fra greci e romani e che le girandole fossero usate dai nativi americani.

Se è vero che siamo quello che giochiamo, allora via libera alla scoperta di questo volume ai lettori di tutte le età; i «grandi» si metteranno a sognare ad occhi aperti, i piccini, invece, abilissimi in partite alla play station, si troveranno, forse, smarriti dinnanzi al salto dei gettoni.

Ma questa è una nuova sfida e c'è sempre tempo per imparare. ♦

★ Dizionario dei giochi perduti

Cairo, pag. 190, € 10,00

