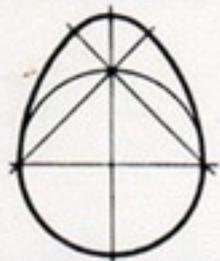


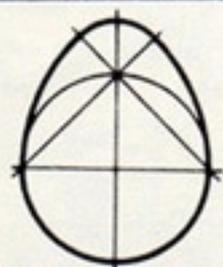
MADAM I'M ADAM

mostra di giochi a cura delle III E-H
mantova - maggio 1981



MADAM IM ADAM

SOLO GIOCANDO SI PERDE LA RADICATA CONVINZIONE CHE CIO' CHE HA
SENSO SIA PIU' IMPORTANTE E DETERMINANTE DI CIO' CHE NON NE HA



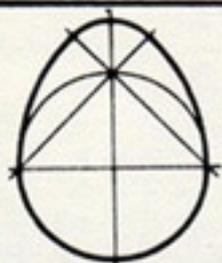
MADAM I'M ADAM

L'UOVO E IL QUADRATO

Bello e strano ad un tempo che il percorso tra i giochi qui tracciato tocchi figure di perfezione, insistentemente perseguite, come il quadrato e l'uovo. Questo nei segni grafici che, costantemente, accompagnano il testo. Ma anche dentro il testo il rimando al quattro e a numeri di esso multipli sembra, meticolosamente, circoscrivere il percorso ludico entro un ambito di esattezza geometrica. Ma non si è detto forse che il gioco è forma suprema di sottrazione all'utile, rinuncia al lavoro, spazio dell'improvviso e del simbolico? Oppure un immaturo, infantile, imperfetto modo di porsi nei confronti del reale? Non è esso segno di trasgressione dell'ordine, "situazione di rischio, di doppiezza", luogo di menzogna e di rimandi?

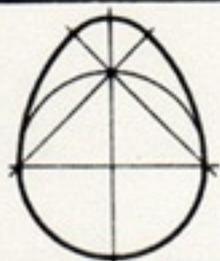
Quasi ogni gioco presentato nel catalogo sembra in realtà rinviare a regole precise, a leggi non trasgredibili e se è vero che, in certi casi, diversi sono gli itinerari percorribili è altrettanto vero che c'è una via privilegiata, un'ipotesi di modello teorico perfetto, un referente ultimo cui approssimarsi. Che si tratti degli impossibili 315 punti del Percorso 2 o dei 140 superabili del Percorso 1, delle 21 lettere del Pangramma o delle 127 mosse della Torre di Brahma poco importa. L'obiettivo è posto: nella sua maggiore o minore trascendenza esso pur sempre fonda e guida come causa finale il movimento di chi gioca. E anche là dove c'è spazio per il caso e la fortuna o là dove chi gioca gioca solo, permane una produzione di senso che viene dal di fuori, cui il giocatore non partecipa se non come obbediente esecutore.

Sono le regole che determinano il senso; la vittoria o la sconfitta, la realizzazione del programma, l'abilità



MADAM IM ADAM

personale si potrebbe anche dire, ma dentro una struttura agonistica di dominio e dentro un rimando al perfetto che determinano il valore rispetto a cui si quantificano le capacità individuali. Se uno gioca meglio di un altro, se uno perfeziona il se stesso di prima questo è verificabile in quanto esiste un equivalente universale astratto e trascendente che funge da criterio di misura. La regola funziona inoltre come principio di individuazione; essa mantiene il gioco come quel gioco e non un altro: struttura di determinazione, produce il fuori-gioco, l'esclusione. L'impianto logico disgiuntivo dell'Occidente è conservato. E si tratta di quella logica di cui Nietzsche direbbe che risponde ad un criterio fondamentale economico in quanto riduce le risposte possibili, consente il risparmio e la capitalizzazione, oltre che una maggiore funzionalità dell'intervento sul reale. La regola del gioco definisce il contesto entro cui si accettano le risposte (così come la logica stabilisce il senso univoco di una cosa attraverso la sua concettualizzazione) e quanto eccede il previsto è scartato come non pertinente, come non senso, come perdita di tempo. Ma anche dentro il contesto stesso bisogna economizzare: i tempi medi di lavoro sono fissati: 15 minuti circa per quel gioco, poco più di mezz'ora per quell'altro, dai tre ai cinque minuti per quell'altro ancora. Questo significa che bisogna ridurre ulteriormente le risposte, semplificare i percorsi, accumulare abilità ed esperienza, individuare i punti deboli dell'avversario, esercitare memoria ragione intuizione. L'utilità pedagogica del gioco non può che essere confermata. Ma appunto dentro le categorie dell'utile, del lavoro, del logico, del determinato, del



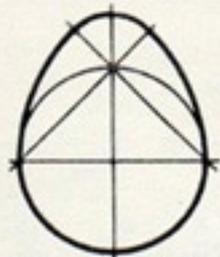
MADAM I'M ADAM



previsto, dell'ordine.

Se il discorso sul gioco e soprattutto sui giochi raccolti in questo catalogo fosse solamente questo, allora le distanze sarebbero, di fatto, già prese. In realtà le cose sembrano non stare del tutto così. Se non altro bisogna render conto di quell'aggettivo che apre questa prefazione. Perché si parla di una bellezza di questi giochi? Dove sta il carattere di fascinazione che essi mantengono al di là -o forse proprio in virtù- della struttura logica che li attraversa? E' opportuno interrogarsi meglio, sui sensi più riposti. Chiedersi, ad esempio, se sia veramente aperto uno spazio ludico alternativo, se sia possibile parlare di gioco simbolico, trasgressivo, s/regolato, disinteressato, immanente, fruibile nella sua immediatezza. Che le sentinelle dell'ordine controllino anche le sfaldature e i margini, che percorrano attentamente anche i bordi ci è stato detto. L'occhio dell'inquisitore è ovunque vigile. Esiste ancora un'apertura per l'imprevisto? Consente questo il nostro Occidente, la nostra terra della sera?

Di un bambino che gettava un rocchetto sotto il letto dicendo fort (via!) e lo faceva poi ricomparire dicendo da (eccolo!) si è scritto che giocava. Cosa sta dietro l'apparente inutilità, gratuità e stranezza di questa operazione? Dice Freud: "Il bambino si compensava, per così dire, dell'assenza della madre, riproducendo, con gli oggetti che gli capitavano a tiro, la scena della scomparsa e della riapparizione". E, un poco più avanti: "Di fronte all'accadimento, egli si trovava, all'inizio in posizione passiva; quasi fosse travolto dal suo impatto, ma a furia di ripetere l'esperienza, per quanto sgradevole essa fosse, sotto forma



MADAM IM ADAM

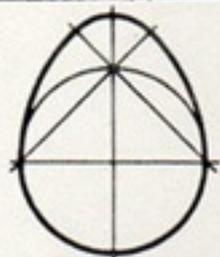


ludica, eccolo assumere un ruolo attivo".

E che dire dei riti funebri di adozione presso i Fox di cui ci parla Lévi-Strauss nella Pensée sauvage? Essi sono sempre accompagnati da giochi di abilità e di fortuna. Due parti si contrappongono a rappresentare i vivi e i morti. La posta in palio è il convincere gli spiriti dei defunti a raggiungere definitivamente l'al di là per assumervi il ruolo di protettori della tribù. Ma la procedura del gioco è subdola e apparentemente ambigua. Non si tratta per i vivi di vincere, bensì di perdere. Poiché presso le culture 'primitive' nord americane vincere al gioco significa 'uccidere' simbolicamente l'avversario, bisogna perdere per dimostrare che i morti sono i veri viventi. Loro hanno ucciso gli avversari e si possono quindi ritirare in pace nei pascoli del cielo. Ma in realtà proprio questo garantisce ai vivi la realizzazione del loro obiettivo. Attivi anch'essi, pur nella sconfitta. Anche il baro insomma **adegua** la sua strategia alla trascendenza della vittoria e del dominio.

Nel gioco infantile come in quello dei 'primitivi' ciò che conta sarebbe dunque la capacità di autoassicurare la propria esistenza, di garantirsi dalla minaccia esterna, di controllare attraverso la finzione ludica ciò che turba e disorienta. Forse anche al gioco adulto e occidentale presiede la stessa volontà.

Si vuole sottolineare qua l'opportunità terapeutica della illusione, dell'in/ludere, dell'entrare in gioco. In un mondo irto di ostacoli **non dominabili** si simula una realtà fatta di ostacoli artificiali per restituire "al sé la sensazione dell'esistenza, senza cui nessun contatto con la realtà è possibile". Nel gioco si sperimenta il "potere dell'io sugli



MADAM IM ADAM



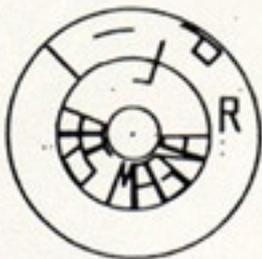
eventi".

E' forse allora entro questa cornice di discorso -per necessità solo abbozzata- che si può comprendere in un senso diverso se pur non opposto, la sottolineatura che si operava all'inizio delle figure del quadrato e dell'uovo; del numero quattro.

Nel linguaggio simbolico il quadrato è imago mundi; esso indica l'universo creato, il cielo e la terra, il cosmo contrapposto al caos originario, l'orientazione dello spazio che lo rende abitabile. Tracciare il quadrato perimetrale della città, del tempio, della casa significa riprodurre l'operazione cosmogonica, delimitare il proprio spazio vitale separandolo dall'altro spazio abitato da demoni, mostri e 'stranieri'. Significa autoassicurare la propria esistenza contro la minaccia del disordine caotico e della morte, della paura e dell'angoscia. Anche il numero quattro dice la totalità del creato. Ma questa totalità è anche la totalità di ciò che è destinato a perire. Che dire allora del fatto che, nella lingua giapponese, lo stesso termine shi indica sia la morte che il quattro?

Quanto all'uovo esso rimanda all'unità originaria, a ciò che precede l'opposizione dei contrari: luogo della ricomposizione, della riconciliazione con se stessi attraverso il ritrovamento della propria metà disgiunta. Chissà se l'operazione esorcistica del gioco non allude, in qualche modo, anche a questo?

ROBERTO LORENZONI - mantova 24/4/'81 -

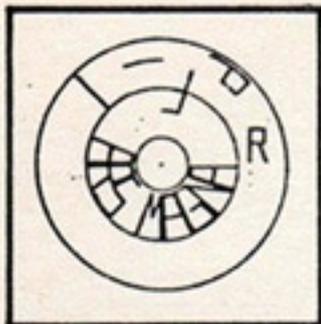


A N A G R A M M I

etimologia: dal greco ana/contrario, gramma/segno

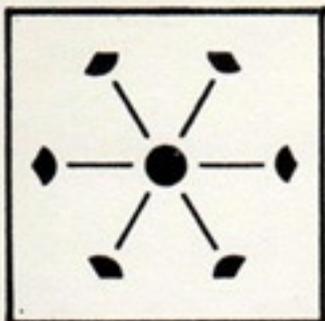
storia: è di antica origine e sembra che il primo a comporne sia stato Licofrone di Calcide, sapiente alla corte di Tolomeo II, che anagrammò il nome del re e della regina Arsinoe. Nella storia anagrammare non venne sempre considerato un gioco dilettevole, ma in qualche caso una vera professione svolta in genere da adulatori per accattivarsi i potenti. Addirittura in Francia Luigi XIII inventò la carica di Regio Anagrammatista, che diede all'avvocato Tommaso Billon per aver composto 500 anagrammi del nome del sovrano. Trarre un pseudonimo anagrammando il proprio nome fu pratica comune fin dal medioevo, e altra forma di svago fu, in ogni epoca, cercare attraverso gli anagrammi del nome di un personaggio, di descrivere il suo aspetto fisico o intellettuale

presentazione: è un gioco linguistico individuale e consiste nell'usare tutte le lettere di una parola e di ricomporle in modo da formare un'altra parola che abbia un senso. Il gioco si può estendere anche a nomi o frasi. In particolare si chiamano 'antigrammi' gli anagrammi che si ottengono da un nome proprio in contrasto con la personalità o le caratteristiche fisiche della persona a cui il nome appartiene e 'aptagrammi' gli anagrammi che corrispondono al carattere, individuano aspetti e tratti tipici della persona cui il nome si riferisce. Da ultimo, gli anagrammi di un nome proprio, opportunamente ordinati, possono diventare versi di una poesia. Un serpentine di anagrammi dove l'unico rispetto richiesto è quello per le regole grammaticali. Ne escono ispirati nonsense, allusioni sottili dal fascino magico



realizzazione: basta munirsi di un alfabetiere con cui comporre le parole che si desiderano anagrammare

osservazioni: anagrammare non è una cosa facile. Fin che si rimane negli anagrammi come 'Roma/mora' o in quel particolare tipo di anagrammi, detti logogrifi, che si realizza usando solo alcune lettere di una parola per trovarne altre di senso compiuto, tutto fila liscio. Ma questo è un lavoro da dilettanti: ci sono anagrammi veramente raffinati che racchiudono un significato sottile. Anagrammare è un'arte? Parrebbe di sì visto che anagrammando la parola inglese ANAGRAMS si ottiene ARS MAGNA



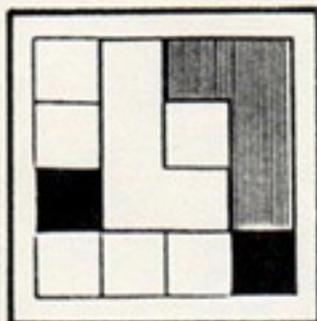
D A M A C I N E S E

storia: in cinese si chiama 'Xiaoxing Tiaoqui' ed in Oriente è molto popolare. Secondo molti studiosi la Dama Cinese sarebbe una derivazione dell'Alma (o Halma), gioco descritto in tutte le enciclopedie. Alma è il nome di un fiume della Crimea, ma anche una parola greca che significa salto. Traducendo in italiano Chinese Checkers col nome di Dama Cinese, si rischia di confondere le idee a quanti conoscono la Dama Cinese come il 'solitaire' classico; tanto più è rischioso, se è vero, come pare, che i cinesi non c'entrano per nulla nell'invenzione di questo gioco

presentazione: si gioca su una scacchiera a forma di stella a sei punte. Su ogni punta si sistemano 11 pedine di un colore. Ogni giocatore deve occupare con tutte le pedine la punta a lui direttamente contrapposta mediante due possibili tipi di mosse: a) muovendosi di un segmento in una qualunque delle sei direzioni; b) saltando la pedina accanto solo quando si può occupare lo spazio vuoto adiacente. Trovando più pedine disposte in maniera alternata agli spazi vuoti, si possono compiere in una sola mossa altrettanti salti. Le pedine saltate non si catturano e restano al loro posto. Vince chi per primo raggiunge la posizione. Non è previsto fare ostruzionismo, nel senso che ogni giocatore deve puntare alla conquista del proprio territorio e non impedire i movimenti degli avversari

durata: con sei giocatori impegnati, poco più di mezz'ora

osservazioni: anche se il gioco a sei è il più divertente per gli ingorghi che si verificano al centro della scacchiera, è possibile giocare in quattro, in tre, in due



E L L E

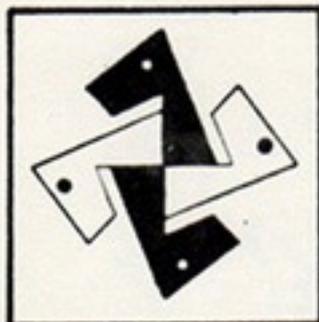
storia: fu inventato da Edward De Bono, studioso dei meccanismi di formazione del pensiero, noto in Italia per aver scritto un libretto "Imparare a pensare in 15 giorni". De Bono presentò la sua invenzione dichiarando: "I giochi mi divertono ma detesto concentrarmi su un gran numero di pezzi"

presentazione: è un gioco a due che si svolge su una scacchiera quadrata di 16 caselle. Ogni giocatore dispone di una pedina a forma di 'L' che occupa un'area di 4 caselle. In più vi sono altre 2 pedine che occupano ognuna una casella a disposizione di entrambi i giocatori. L'obiettivo è di bloccare l'avversario in modo che questo non possa più muovere la propria 'L'. Si inizia con tutti e quattro i pezzi: le 'L' incastrate fra di loro in modo da formare al centro un rettangolo e le 2 pedine neutre negli angoli contrapposti. Si tratta di muovere la propria 'L' cambiandole obbligatoriamente posizione, anche ruotandola, ma senza capovolgerla. E' facoltativo spostare la pedina neutra

realizzazione: si può ritagliare un cartone per costruire tutti gli elementi che compongono il gioco: è importante colorare diversamente le due 'L'

durata: dieci minuti circa

osservazioni: nonostante l'apparente semplicità, il gioco presenta notevoli complessità dato l'alto numero di mosse possibili. Nella posizione iniziale non esiste alcuna mossa forte, in grado, cioè, di forzare una sequenza di mosse vincenti



I L C A V A L L O

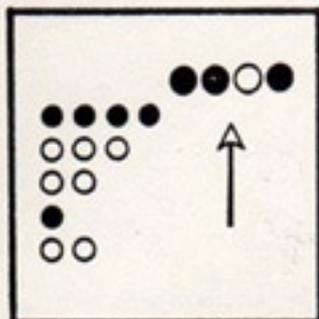
storia: 'il viaggio del cavallo', il più vecchio tra i rompicapo sui cavalli, è ormai argomento di un'enorme letteratura. Il cavallo è l'unico pezzo degli scacchi che compie sulla scacchiera un movimento asimmetrico ed è forse per questo che il celebre enigmista inglese H.E.Dudeney lo ha definito "l'irresponsabile buffone della scacchiera"

presentazione: è un solitario: si tratta di scegliere a piacere una delle 64 caselle di una scacchiera come punto di partenza e muovere successivamente il cavallo saltando da una casella all'altra cercando di coprirle tutte senza ripassare mai su una coperta precedentemente. Il viaggio è 'chiuso' se il cavallo ritorna alla casella di partenza, in caso contrario è 'aperto'

durata: esistono molti possibili percorsi: 30 minuti circa

realizzazione: basta disegnare una scacchiera e segnare le caselle occupate con un numero progressivo. E' importante avere più scacchiere a disposizione

osservazioni: si può giocare anche in coppia. Si tira a sorte chi deve eseguire la prima mossa scegliendo una casella a piacere; poi si prosegue come nel solitario, alternando le mosse fra i due giocatori. Vince chi esegue l'ultima mossa possibile



M A S T E R M I N D

storia: l'espressione significa alla lettera 'padrone della mente', ma in Italia viene tradotto con 'codice segreto'. La storia del Master Mind è una storia recente: nel 1971, alla fiera del giocattolo di Norinberga, il suo inventore, Marco Meirowitz, presentò un gioco di cartone ondulato con 3 fori per fila e 5 biglie di colore diverso per formare il codice. La casa di giochi che lo lancerà sul mercato lo farà nella versione di 4 colori da indovinare su 6. In realtà, almeno dagli inizi del 1900 esisteva il 'Numerello' che si giocava con carta e matita componendo un codice di 4 cifre su 6. C'è una variante più complessa, lo 'Strike and ball', che prevede un codice di 4 cifre su 10

presentazione: si gioca in coppia: uno compone un codice scegliendo 4 dei 6 elementi con la possibilità, anche, di usarne di uguali. Il decifratore deve indovinare il codice e all'inizio dispone 4 elementi a caso: il codificatore risponde con una pedina nera per ogni elemento giusto al posto giusto e una pedina bianca per ogni elemento giusto al posto sbagliato. Avvalendosi delle risposte il decifratore dovrà arrivare nel numero minore di mosse ad indovinare il codice segreto

durata: dipende dalla capacità di deduzione logica del decifratore, ma anche dalla fortuna. Se si fa un torneo, è necessario stabilire un tempo massimo, non superiore ai 15 minuti

osservazioni: si può organizzare una gara collettiva presentando alcune combinazioni con le risposte del codificatore che consentono di decifrare il codice: vince chi lo scopre per primo. Sono in commercio anche Super Master Mind: 5 elementi su 8 da indovinare



M E M O R Y

- storia:** è di origine antica e si giocava con due mazzi di carte piacentine o napoletane: due mazzi di 40 carte a dorso identico. Era diffusa nelle famiglie la consuetudine di giocare anche con i bambini aumentando gradualmente il numero delle carte coperte disposte sul tavolo fino a stendere due mazzi completi. Il gioco, parte di un patrimonio folcloristico in via di estinzione, è stato riproposto in questi anni con mazzi studiati appositamente: alcuni recano immagini fortemente naturalistiche, facilmente memorizzabili, altri immagini più astratte
- presentazione:** tutte le carte coperte, 20,40,80,... vengono disposte su file ordinate. Si può giocare in due o più persone. Ogni giocatore, a turno, scopre due carte a caso e le mostra a tutti: se sono uguali diventano sue e conserva il diritto a scoprire carte finché trova coppie uguali. Cede la mano quando le due figure scoperte sono disuguali. L'abilità dei giocatori consiste, come suggerisce il titolo, nel memorizzare la posizione delle singole figure per formare coppie uguali
- realizzazione:** si può costruire ritagliando e incollando su cartoncini qualsiasi immagine purché doppie
- durata:** dipende dalla capacità mnemonica dei giocatori e dal numero di carte in gioco. Due giocatori con 40 carte impiegano quindici minuti circa
- osservazioni:** i bambini, che generalmente sono provvisti di notevole memoria visiva, possono battere con facilità molti adulti



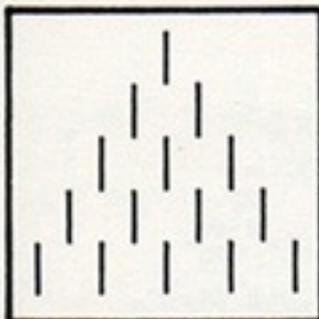
M E T A G R A M M I

etimologia: dal greco meta/mutamento, gramma/segno

storia: i metagrammi sono stati probabilmente inventati da Lewis Carroll che aveva dato a questo gioco il nome di 'solitario dei doppietti'. Secondo Carroll i nomi propri non dovevano essere usati come parole di collegamento, e le parole dovevano appartenere al linguaggio comune

presentazione: il gioco consiste nel passare da una parola all'altra cambiando obbligatoriamente ad ogni mossa una sola lettera. Esempio: come si farà, col minor numero di collegamenti a far discendere l'uomo dal cane, cambiare il rosso in verde, aumentare il due in tre. E' evidente che due diventa tue prima di raggiungere tre. Per rendere più stimolante il gioco, si può partire da una parola per poi arrivare a un suo opposto: cielo/terra; acqua/fuoco; luce/buio. Ovviamente le parole devono avere lo stesso numero di lettere

osservazioni: a differenza di quanto proponeva Carroll, oggi è invalsa la consuetudine di utilizzare qualsiasi termine di senso compiuto ed è consentito perfino ricorrere ad accortezze ortografiche, quali l'apostrofo, l'accento... per ottenere un passaggio altrimenti difficoltoso. E' possibile una estensione del gioco costruendo una poesia che in ogni verso contenga le parole di collegamento



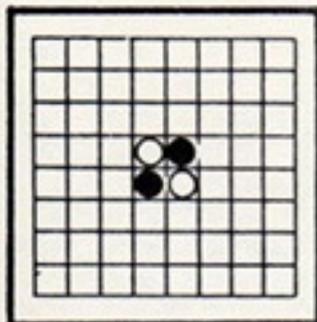
N I M

storia: è molto diffuso in Oriente. Gli adulti lo giocano nei bar con 12 monete disposte su tre file (rispettivamente 3,4,5 monete per fila), i ragazzi con dei legnetti per le strade. In Occidente è maggiormente conosciuto nella versione proposta da Alain Resnais nel film 'L'anno scorso a Marienbad' che vede 15 elementi schierati su cinque file (per fila 1,2,3,4,5). La sostanza del gioco non cambia

presentazione: si gioca in coppia. A turno ogni giocatore toglie quanti elementi vuole, a condizione che si trovino sulla stessa fila. Non si può passare la mano. Ci sono due possibili soluzioni che comunque non incidono sulla strategia del gioco: 1) perde chi rimane con l'ultimo elemento; 2) vince chi rimane con l'ultimo elemento

durata: dai tre ai cinque minuti

osservazioni: esistono delle disposizioni di 'forza' in quanto il giocatore che riesce a lasciare sul tavolo una di queste disposizioni ha la vittoria in tasca. E' quindi un gioco a strategia chiusa perché chi muove per primo può determinare le sorti della partita



O T H E L L O

storia: il Reversi fu inventato nel 1888 da un certo Waterman: pare che, precedentemente a questa data sia apparso a Londra, col nome di 'gioco dell'annessione', un gioco su scacchiera a forma di croce. In Inghilterra giocare a Reversi era diventata una mania e si produssero molti giochi derivati dal Reversi, fra cui un Reversi Reale. L'Othello, una variante del Reversi, viene lanciato come novità sul mercato nel 1977

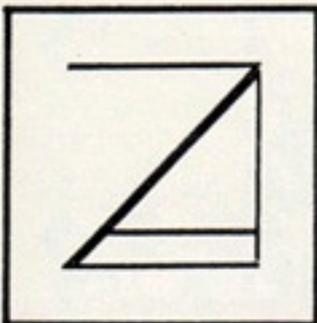
presentazione: si gioca su una qualsiasi scacchiera di 8 caselle per lato con 64 pedine, bianche da una parte, nere dall'altra. Si inizia a scacchiera vuota. Un giocatore ha 32 pezzi col lato bianco in vista, l'altro ne ha 32 con quello nero. I giocatori si alternano nel disporre le pedine una per volta secondo le seguenti regole: a) le prime 4 pedine debbono essere disposte sulle 4 caselle centrali, dopo di che si continuano a disporre i pezzi, uno per volta, in modo che ognuno risulti adiacente ad un pezzo nemico in senso ortogonale o diagonale e da chiudere tra due pedine dello stesso colore le pedine avversarie. Tutte le pedine che si trovino nella morsa di due avversarie, in qualunque direzione, cambiano colore e proprietario; b) se un giocatore non può muovere, perde il turno finché non gli si presenta una mossa possibile; c) il gioco termina quando vengono riempite tutte e 64 le caselle, o quando nessun giocatore può muovere. Vince chi realizza il maggior numero di pedine

osservazioni: la differenza fra Reversi e Othello è che nel Reversi si imprigiona una pedina per volta, nell'Othello più pedine: il Reversi è un gioco tattico, l'Othello è strategico



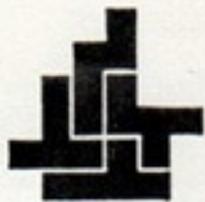
P A L I N D R O M I

- etimologia:** in greco significa 'corsa all'indietro'
- storia:** nasce nel III sec. a.C. dal poeta greco Sotade, vissuto ad Alessandria d'Egitto, famoso per la composizione di alcuni carmi. La leggenda vuole che Sotade, avendo esasperato il proprio sovrano con i versi palindromici, sia stato buttato in mare. I palindromi assunsero nel corso dei secoli altri nomi: 'cancrini', 'retrogradi', 'anaciclici', 'reciproci', 'ricorrenti'. Nell'800 si divertì con i palindromi e i bifronti Arrigo Boito. L'artista della scapigliatura milanese componeva giochi di parole a getto continuo e la sua mania culminò in una pagina di musica retrograda ch'egli compose perché il pianista, dopo averla suonata regolarmente, voltasse il foglio e la ripetesse a rovescio. Nel 1925, in un concorso bandito dalla Tribuna, ottenne la vittoria questa frase palindromica: "A VALLE TRA MASSE EBRE LA NERA, L'ACCESA D'IRA ETNA TI MOVEVA, L'ETNA GIGANTE LAVE VOMITANTE! ARIDA SECCA L'ARENA L'ERBE ESSA MARTELLAVA."
- presentazione:** è un solitario che consiste nel trovare una parola o una frase che possano leggersi sia da sinistra a destra, sia da destra a sinistra. Un esempio di parola palindromica è 'ONORARONO', un esempio di frase palindromica è 'O, BARA D'ARABO'. Tutte le lingue presentano palindromi
- osservazioni:** a differenza del palindromo, il bifronte è la parola (o frase) che letta a rovescio cambia significato (ARCO diventa OCRA, O DEA DALLE ROSE diventa E' SORELLA D'AEDO). Il poemetto palindromo può comporsi di distinti versi palindromici o di strofe interamente palindromiche



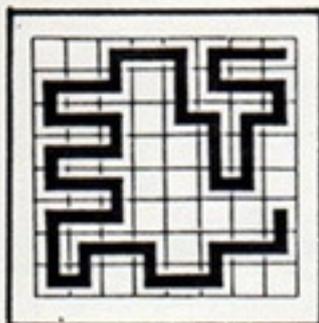
P A N G R A M M I

- etimologia:** dal greco pan/tutto, gramma/segno
- presentazione:** è un solitario che consiste nel comporre un enunciato in cui siano presenti tutte le lettere dell'alfabeto della lingua italiana (tranne J, K, X, W, Y), usate possibilmente una sola volta. Ogni singolo termine deve avere un significato compiuto: si possono utilizzare anche sigle, neologismi o parole straniere che fanno parte del linguaggio quotidiano. La frase che si ottiene non deve necessariamente avere un senso logico, ma solamente rispettare le regole grammaticali e sintattiche. A frase ultimata, si inserisce la punteggiatura essenziale. Ecco un esempio di pangramma preceduto dal numero delle lettere impiegate: 27. CHE FILM QUO VADIS, PREGATE BONZI. Sei lettere sono ripetute
- realizzazione:** servono dei cartoncini di formato uguale, con i quali si costruiscono almeno tre alfabetieri
- durata:** il gioco richiede impegno e molta pazienza perché risulti un lavoro soddisfacente. Di solito, per la composizione di un enunciato, occorre circa un'ora
- osservazioni:** poche persone che si sono cimentate in questo gioco sono riuscite a formare una frase di 21 lettere. E' indispensabile abbondare con le sigle, per cui le frasi così ottenute risultano poco piacevoli alla lettura



P E N T A M I N I

- storia:** furono introdotti nel mondo matematico nel 1954 da Solomon W. Golomb, ricercatore del California Institute of Technology. I Pentàmini sono particolari forme che si ricavano unendo 5 quadrati in modo che ciascuno di essi abbia almeno un lato in comune con un altro quadrato
- presentazione:** sono possibili 12 forme di Pentàmini che costituiscono in totale 60 quadratini. Il gioco permette un'infinità di costruzioni: configurazioni rettangolari di 3×20 , 4×15 , 5×12 , 6×10 . Oppure si sistemano i Pentàmini su una scacchiera di 8×8 , e le 4 caselle in eccesso restano vuote in un qualunque punto della scacchiera stessa. E' anche possibile disporli in due rettangoli, ciascuno di 5×6 . Inoltre, dato un Pentàmino qualsiasi, con 9 dei rimanenti si può triplicarne in lunghezza e in larghezza la forma
- realizzazione:** basta disegnare con precisione le 12 forme su un cartoncino e ritagliare con cura
- durata:** il gioco è complesso. Richiede molta pazienza ed elasticità mentale
- osservazioni:** le 12 forme si richiamano ad altrettante lettere dell'alfabeto: a scopo mnemonico occorre ricordare la fine dell'alfabeto (T,U,V,W,X,Y,Z) e la parola FILiPpiNo. Oltre ai Pentàmini esistono altri tipi di Polìmini: 1 Duòmino, 2 Trìmini, 5 Tetràmini, 35 Esàmini, 108 Eptàmini... e addirittura 4466 Decàmini



P E R C O R S O (1)

presentazione: è un solitario: si tratta di unire con una linea, partendo da un punto qualsiasi dello schema, due X e due 0 alternativamente, andando orizzontalmente o verticalmente (non in diagonale) in modo da congiungerne il più possibile. Non si può passare per la stessa X o 0 più di una volta. Il gioco inizia con una qualunque coppia di X o di 0 e finisce quando non si è più in grado di alternare le coppie. Ogni coppia di segni uguali vale 2 punti: il punteggio finale si ottiene sommando i punti. E' possibile arrivare a 140 punti e tentare di superare tale punteggio

schema:

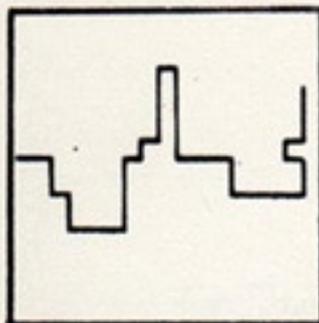
```

X 0-0-X X 0 X-0 X-0 0-0-X
0-X 0-X X 0-X 0-X 0 X-X X
0 X-0 X X 0 0 X X-X-0-0 0
X 0-X 0 0 X-X-0-0 X X 0 0
X-0 X-0-0-X-X-0 0 0 0 X X
0-X-X-0-0-X-X-0 X X 0-0-X
0-X-X-0 0 X 0 0 X-0 X 0 X
0-X-X X X X X 0 X X 0 0 0
X X 0-0-X X 0 X 0 X-X X
0 0 X 0 0 0-0-X X 0-0 X X
X 0 X 0 X 0 0 X X X X 0 0
X 0 0 X X 0 0 X X 0 0 X X

```

esempio di percorso da 98 punti

osservazioni: dato che il gusto del gioco si trova nei tentativi successivi, è indispensabile riprodurre in tante copie (ad esempio col ciclostile) lo schema



P E R C O R S O (2)

presentazione: è un solitario: si tratta di unire ortogonalmente (non in diagonale) 40 numeri la cui somma indica il punteggio ottenuto. Si inizia su un numero esterno di un lato e si deve finire su un numero esterno di un lato diverso. Bisogna toccare, almeno una volta, tutte le cifre da 0 a 9. In caso di parità vince chi avrà toccato più 9, poi più 8, più 7...

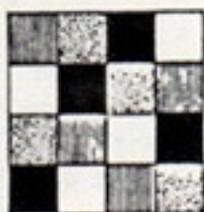
schema:

```

      4 3 9 7 5 6 0 1 7 9 8 2 3 4 8 7
    -9-1-3 4 5 7 2 1 0 9 3 2 1 0 5 4
      1 3 4-7 8 0 2 9 8-3-2-1 0 9 3 4
      6 1 0 3 4 9 8 2 1 0 7 8-4-9-2 1
      9 8-1-3 5 6 0 2 9 7 4 3 1 0 5 7
      2 5-8 1 9 0 3 4 5 6 8 1 0 2 3 9
      4 1 8-9 0 2-7-6-5 3 1 0 2-9-7 3
      3 9 0 8-5-6 1 2 4-5-7-9-1 0 4 6
      5 8 9 2 3 4 1 9 8 4 6 7 3 0 2 9
      8 4 7 1 0 5 6 3 2 1 0 8 5 4 2 6
      0 3 8 5 7 9 3 2 0 9 3 7 5 8 2 1
      8 1 7 5 3 1 0 9 7 5 7 8 6 1 0 6
      9 5 6 3 2 0 8 5 6 7 4 3 1 0 8 5
      8 6 4 2 1 0 7 3 4 9 1 2 7 8 3 2
      8 5 3 4 1 8 9 2 6 5 1 1 2 5 7 8
      2 1 0 4 7 8 5 8 9 9 3 5 6 7 3 4
      7 8 3 5 6 1 9 8 5 6 7 1 0 4 7 8
      3 4 7 8 9 2 1 0 8 7 6 4 5 3 9 1
      8 5 6 4 9 2 3 0 1 8 5 7 9 4 2 8
      4 8 7 3 9 5 2 1 0 6 7 4 8 0 3 2
  
```

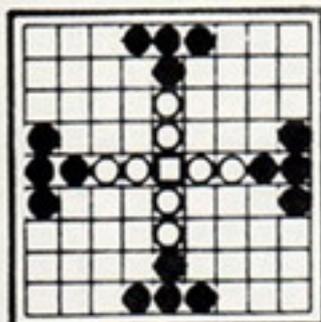
esempio di percorso da 204 punti

osservazioni: il massimo teorico, 315 punti, non è raggiungibile. Un buon punteggio va oltre i 280



Q U A D R A T I L A T I N I

- storia:** il matematico svizzero Leonardo Eulero scrisse nel 1700 un lungo saggio su una nuova specie di quadrati magici: "Recherches sur une nouvelle espèce de quarres magiques". I quadrati di Eulero fornivano una possibile soluzione di un popolare gioco di carte del tempo. Oggi queste costruzioni sono chiamate 'quadrati latini' in seguito all'abitudine di Eulero di assegnare alle caselle lettere latine
- presentazione:** sono dei quadrati che si devono formare disponendo 16 carte da ramino, 4 per ogni fila, in modo che in ogni riga e in ogni colonna siano presenti tutte e quattro le figure (J, Q, K, A). Si può anche tentare di formare quadrati che in ogni riga e colonna presentino sia tutte e quattro le figure che i quattro semi (cuori, quadri, fiori, picche). Questi ultimi si chiamano 'quadrati greco-latini'. E' possibile costruire quadrati dove le regole siano rispettate anche sulle diagonali principali
- realizzazione:** si possono realizzare i quadrati utilizzando anche lettere dell'alfabeto, colori, numeri...
- osservazioni:** oltre ai quadrati greco-latini di ordine 4, è possibile costruirne di ordine 5. Eulero dimostrò che non può esistere un quadrato di ordine 6. Recentemente, con l'uso dei computers, alcuni studiosi sono riusciti a costruire quadrati di ordine 10, 14, 18, 22, ma non quello di 6. I quadrati greco-latini sono ora ampiamente usati in biologia, medicina, sociologia ed anche nelle ricerche di mercato



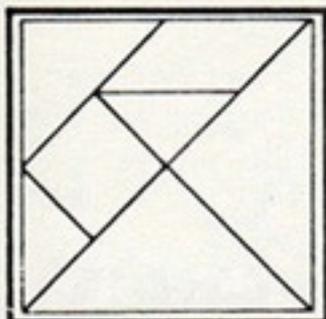
T A B L U T

storia: conosciuto nel IV sec. d.C. nei paesi scandinavi con il nome di TALF, fu successivamente esportato in Britannia, nel XII sec., con il nome di HNEFATAL. Nel 1732 il botanico svedese Carlo Linneo, durante un'esplorazione in Lapponia, descrive il gioco chiamandolo TABLUT

presentazione: si gioca in due su di una scacchiera 9x9 con 16 pedine nere, le MOSCOVITE, 8 pedine bianche, le SVEDESI e un quadrato bianco, il RE di Svezia, disposte come nella figura in alto. Scopo del gioco è, per le Svedesi, di far raggiungere al Re una casella laterale, per le Moscovite, cercare di catturarlo prima che fugga. Iniziano le Svedesi: a turno, ciascun giocatore muove un suo pezzo di un numero indefinito di caselle, lungo linee orizzontali o verticali, passando solo per caselle vuote e raggiungendo altrettante caselle vuote. Una Svedese o una Moscovita è presa quando è inquadrata da due pezzi avversari su una verticale o una orizzontale. Si possono catturare più pezzi per volta. Un pezzo preso esce dal gioco. Se una pedina scivola fra due avversarie non è da queste catturata. Il Re può partecipare alla presa di una Moscovita, ma per essere catturato servono 4 Moscovite che lo inquadrino orizzontalmente e verticalmente. L'azione ha fine quando il Re ha raggiunto un bordo della scacchiera, oppure quando viene catturato. Quando il Re ha una possibilità di raggiungere il bordo della scacchiera, le Svedesi avvertono le Moscovite dicendo "Raichi"; se ci sono due percorsi di fuga le Svedesi annunciano la vittoria dicendo "Tuichu"

durata: cinque minuti circa

osservazioni: sembra che le Svedesi abbiano maggiori possibilità di vittoria



T A N G R A M

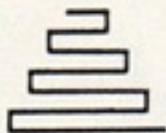
storia: ci sono varie ipotesi sul significato e l'origine del Tangram. Sam Loyd, grande matematico, sostenne per anni la leggenda di un giovane cinese, Tan che, seduto sotto un albero, 4000 anni fa, intagliò una tavoletta quadrata in 7 pezzi e la chiamò Tangram. Per anni molti credettero a questa ipotesi affascinante fino a quando a uno studioso inglese non venne l'idea di verificarla. Risultò che prima del 1864 nessun dizionario inglese riportava la parola Tangram e che in Cina quella denominazione era sconosciuta. I primi libri che descrivono il gioco escono in Cina verso il 1800 chiamandolo 'ch'i ch'iao tu' che letteralmente significa 'schema intelligente a sette'. Nella biblioteca di Mantova un libro di un anonimo viaggiatore, descrivendo usi e costumi del popolo cinese, parla anche del Tangram chiamandolo Rompicapo. Il libro, edito nel 1818, porta il titolo: "Al gioco cinese: il rompicapo"

presentazione: è un gioco individuale e da tavolo, basato sulla divisione del quadrato in sette forme geometriche e sulla ricostruzione di esso o di altre figure geometriche e non, usando sempre tutti i sette pezzi. Ogni singolo pezzo è chiamato 'tan' e ogni figura composta 'tangram'

realizzazione: serve un quadrato di cartone o di altro materiale da ritagliare come nel simbolo a fianco del titolo

durata: dipende dalle difficoltà presentate dalle figure che ci si propone di ricostruire

osservazioni: prendendo spunto dal quadrato di partenza, esistono varianti, quali l'esagono, l'ottagono, l'ellisse, il cuore, da suddividere in un numero di pezzi deciso di volta in volta



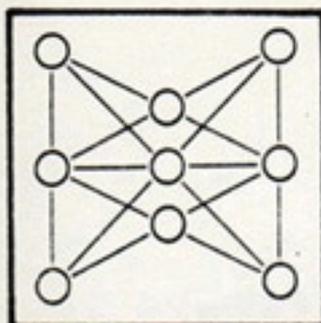
T O R R E D I B R A H M A

storia: il gioco, proposto dal matematico francese E. Lucas e venduto come giocattolo dal 1883, non è altro che la versione semplificata di un mito orientale: la torre di Brahma. Si racconta che nella città indiana di Benares fu costruita una torre formata da 64 dischi d'oro di grandezza decrescente. A costruzione ultimata si decise di spostare la torre togliendo un disco per volta in modo tale che mai un disco più grosso risultasse sovrapposto a uno più piccolo. "Prima che i sacerdoti riescano a spostare la torre il tempio cadrà in polvere e il mondo finirà", ammonisce la leggenda

presentazione: è un solitario che si gioca con una tavoletta su cui sono montati tre pioli in modo da formare i tre vertici di un triangolo. Sette dischi di grandezza scalare sono infilati in uno dei pioli. Occorre ricostruire la torre su uno qualunque dei pioli liberi nel minor numero possibile di mosse e, seguendo le regole della leggenda, spostando un disco per volta senza mai sovrapporre un disco più grande su uno più piccolo

durata: è indefinibile. Conoscendo la regola, con 127 mosse si sposta una torre di 7 dischi

osservazioni: esiste una formula matematica che permette di prevedere il numero minimo di mosse dato il numero dei dischi: $2^n - 1$. I sacerdoti della leggenda per spostare la torre di Brahma dovranno compiere $2^{64} - 1 = 18.446.744.073.709.551.615$ mosse



T R I P

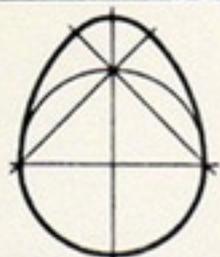
storia: è una variante del più noto Filetto. Il gioco del Filetto era conosciuto già prima dell'età cristiana ed è tuttora giocato, in molte varianti, con scacchiere più semplici o più complesse

presentazione: è un gioco di scacchiera per due giocatori, ed ogni giocatore ha a sua disposizione tre pedine di due colori. Nella prima fase del gioco si depositano alternativamente le pedine nelle 'case'; nella seconda fase si muovono a turno le pedine da una casa all'altra adiacente lungo le direttrici tracciate sulla scacchiera. Vince chi per primo realizza il Trip

realizzazione: la scacchiera si può disegnare su un foglio. Oggetti di vario tipo (bottoni, fiches) possono servire da pedine

durata: dieci minuti circa

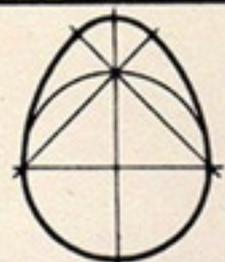
osservazioni: anche se le regole non lo dicono esplicitamente, sembra che nelle tre case centrali, che non sono collegate fra di loro, non sia possibile fare Trip



MADAM T.M. ADAM

B I B L I O G R A F I A

- AA.VV. Aigiogliamo, trim. dell'A.I.G.I (Associazione Italiana Giochi Intelligenti) - annate '79/'80/'81 - C.P. 512 - Roma
- AA.VV. Pergiochi, mensile di giochi intelligenti - annate '80/'81 - Via Visconti d'Aragona 15 - Milano
- L.H.AULT Il libro ufficiale del Master Mind - Mursia '80
- P.BERLOQUIN Il Centogiochi - Vallardi '79
- M.CARNEVALE
G.A.ROSSI Che cos'è l'enigmistica - Sansoni '80
- M.CLIDIÈRE Il manuale dei giochi - Garzanti '72
- G.DOSSENA I giochi dei grandi - L'Europeo '79
- G.DOSSENA Tuttolibri, inserto settimanale de 'La Stampa' - Torino
- G.DOSSENA
R.RINALDI A che gioco si gioca? - L'Espresso '78
- M.GARDNER Enigmi e giochi matematici - 5 volumi - Sansoni '79
- M.L.GENNARO Il libro dei giochi e dei passatempo - De Vecchi '76
- C.SINTINI Quiz e giochi matematici - Longanesi '79



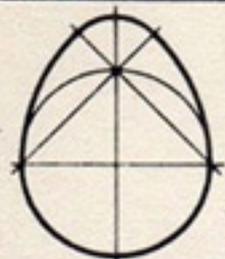
MADAM T.M. ADAM

G I O C A R E A S C U O L A

Giocare a scuola, dare spazio e riconoscimento ad una attività che da sempre nella nostra società, e quindi nella scuola, è stata vista in opposizione alla serietà del lavoro, alla cultura, all'impegno utile e produttivo. Il gioco è nella mentalità corrente il non serio, il gratuito, lo spreco... Quando tre anni fa abbiamo iniziato questa esperienza in due classi prime del tempo pieno, questa dicotomia storica studio-gioco l'avevamo ben presente, però il dibattito sulla natura e la funzione del gioco, che in quest'ultimo periodo si è imposto all'attenzione di ambienti culturali sempre più ampi (antropologia, filosofia, psicanalisi), ci ha incuriosito e stimolato legittimandoci a proporlo come sperimentazione nella scuola. Accanto ad esigenze di ordine culturale ve ne erano anche di ordine pedagogico e personale.

La scuola a tempo pieno si presenta, con 39 ore settimanali, come un luogo di vita organizzato in cui la funzione educativa copre vari aspetti e momenti della giornata dell'allievo e dove i rapporti interpersonali diventano nella collettività determinanti per creare un clima culturalmente valido. In questo contesto il gioco non può essere emarginato, deve avere un suo spazio, un suo riconoscimento, se, ed era da verificare, la componente ludica è presente in ogni individuo, più o meno soffocata, se, come sostiene Huizinga "il gioco è l'elemento creatore della cultura". Inoltre era emerso che questi ragazzi (e noi adulti?) trascorrevano il tempo libero davanti al televisore o compiendo giochi ripetitivi o di movimento.

Tutta da verificare era anche la nostra disponibilità di adulti a confrontarci su un terreno in cui veniva a mancare il sostegno del nostro ruolo di 'esperti', istituzionalmente



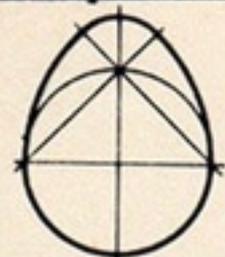
MADAM IM ADAM

portatori della 'conoscenza'. Nella dinamica del gioco si impone la regola, la sfida, la possibilità di essere i perdenti: l'identità dei singoli giocatori salta e con essa il ruolo.

Non vogliamo con questo sostenere che il gioco per il gioco abbia in sé una carica dirompente, emancipatoria, parificante di diversità culturali. Il gioco in sé non è trasgressivo, ma rappresenta, in quanto inserito in una istituzione come quella scolastica, una fessura, una possibilità, uno spazio d'incontro dove intuizione, capacità, fortuna, calcolo, rischio, emotività, possono esprimersi.

Com'era possibile conciliare l'idea di gioco, momento di libero respiro, con le necessità di una programmazione che basa la serietà delle sue scelte sulla precisazione a priori di chiari obiettivi e finalità? Si è subito visto che era inevitabile concedere all'istituzione dei momenti rigidamente prestabiliti che erano le due ore di gioco da inserire nel calendario settimanale. Ci siamo, quindi, riservati uno spazio di rischio, decidendo di vagliare solo a posteriori la validità dell'iniziativa.

Dopo i primi momenti di dubbio e di diffidenza sono subentrati nei ragazzi la curiosità per un mondo ampio e impreveduto, l'orgoglio per l'unicità dell'esperienza, l'esigenza di cimentarsi con giochi sempre nuovi e più complessi. In questa prima fase gli insegnanti (compresenti a rappresentare matematica, lettere, educazione tecnica ed artistica), oltre a giocare, cercavano di registrare tutte le osservazioni sul comportamento degli allievi. Da questo punto di vista il gioco ha rappresentato in molti casi una conferma del giudizio così come scaturiva dalle materie: i più



MADAM T.M. ADAM

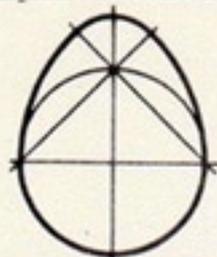


motivati allo studio si adattavano con veloce elasticità mentale alle abilità richieste dal gioco e ne uscivano vincenti o andavano al di là proponendo soluzioni originali. Ma più interessante è stato assistere al caso di bambini, disabili scolasticamente, in grado di impostare correttamente tattica e strategia di gioco.

Si è presentata immediatamente la necessità di schedare i giochi codificandone le regole e le possibili soluzioni; altrettanto essenziale è stata la fase della progettazione e della costruzione dei giochi nel laboratorio di manualità. L'esperienza e le ore di gioco non sono più state messe in discussione ed ogni anno sono state mantenute e difese.

Ci pare invece, nell'analizzare la reazione degli adulti; c'è chi non ha superato il senso di 'scandalo' suscitato dalla presenza del gioco a scuola: la dicotomia gioco-lavoro ha mantenuto presso questi la sua pesante pregiudiziale. In qualcun altro, che ha direttamente sperimentato, si è a poco a poco insinuato il piacere, la curiosità per il gioco, per il rischio, il senso della sfida con se stessi, le proprie abilità ed intuizioni; piacere solo assaporato ed intravisto perché la forza istituzionale della scuola è riuscita, a volte, a fagocitare il gusto del gioco.

Resta in noi la sensazione di aver tracciato un itinerario ai bordi della serietà, di aver sfiorato la trasgressione e insieme resta la nostalgia di un gioco liberamente vissuto.



MADAM I'M ADAM

hanno
collaborato:

ALBERTO FERRARESI, ALBERTO GRANDI, ALESSANDRO ROSINA,
ALESSANDRO DELLA CASA, ANNAMARIA ROMAGNOLI, BRUNO AGOSTI,
CESARE CANCELLIERI, COSETTA TORRESAN, CRISTIANO CANALI,
CRISTIANO COPELLI, CRISTIANO VIGNALI, DOMENICO VEZZANI,
FABIO RUSENENTI, FERRUCCIO PINCELLA, GIANLUCA DUBALDO, GIANNI BRONZI,
GIORGIO SCALMATI, GIOVANNI BIANCO, LOIRATELLINI, LUCIANO CAPPI,
LUISA FINATTI, MARCO DINUNZIO, MASSIMILIANO PROVINCIALI,
MASSIMO GENNATIEMPO, MORENA TARPINI, ORNELLA PRANDINI,
PAOLA PACCHERA, PAOLO BORTOLOTTI, PAOLO CUSINI, PAOLO PINI,
ROBERTA ANGIOLILLO, ROSSANA RIZZI, SABRINA MESCHIERI, SILVANA ORSINI,
SIMONA MERLIN, STEFANIA FANTONI, STEFANO PIGNATELLI, STEFANO TIRELLI,
SUSANNA DALBELLO, TERESA RABITTI, VALERIA BORINI, WANDA SANTINI