

**G**IOCARE CON LE PAROLE è molto bello e divertente, ma non sempre gradito agli altri. L'anno scorso, dopo la sconfitta elettorale e la formazione del governo di centro-destra, sostenni in un'austera riunione politica che per Berlusconi affidare il ministero delle Poste a Tatarrella aveva una sua logica. Perché? Perché era un «post-fascista». Rimango dell'idea che la battuta in sé non era male, ma il momento non era adatto, e non fu accolta bene dagli altri. Facevo meglio a stare zitto.

Una persona più saggia di me mi spiegò, più tardi, ciò che dà fastidio agli altri in queste battute. Per poterle fare, occorre prendere una frase o una parola del discorso altrui (in questo caso, «post») e attribuirgli un significato contemplato dal dizionario, ma non previsto da chi parlava; il quale vede nella battuta un tradimento del suo ragionare, si considera degradato a pretesto per far ridere, e vede anche stravolto l'oggetto convenuto della riunione, che è «come battere la destra» e non «come farsi quattro risate».

Rimango dell'avisio che qualche risata in più non guasterebbe, tuttavia ho deciso di tenermi tutto per me, anche se con Luigi Abete alla Confindustria ci sarebbero mille battute forestali su olivi, querce e conifere, se i cognomi dei parlamentari suggeriscono talvolta accoppiamenti esilaranti, e la vita offre giornalmente mille spunti per sorridere. Capisco meglio adesso un signore che fu molto importante nella prima Repubblica, che aveva (come Mozart) la capacità di parlare all'incontrario ma non ne faceva mai cenno con nessuno.

Per giocare con le parole senza restare soli (per i solitari va benissimo «la Settimana enigmistica») ci sono solo tre sistemi: a) farsi affidare un'apposita rubrica dal direttore di un giornale; b) partecipare a un «Cruciverbo televisivo»; c) adunarsi con altri soggetti che abbiano le stesse inclinazioni in appositi luoghi ed esercitare congiuntamente gli esercizi preferiti. La terza soluzione è di gran lunga la più agevole e, per coloro che decidessero di seguirla, può essere di grande utilità dotarsi di un gioco di parole.

Il più noto è un gioco anglosassone detto Scrabble, noto in Italia come Scarabeo. Si capisce che gli inglesi e gli americani abbiano una particolare propensione per questo tipo di cose perché la loro lingua presenta angosce particolari. È vero che si presta molto a parlarla a caso, alla Nando Moriconi (Alberto Sordi, «Un giorno in pretura», 1953; «Un americano a Roma», 1954; «Di che segno sei?», 1975), ma diversamente dall'italiano o dal tedesco l'inglese ha due caratteristiche micidiali: 1) a parità di pronuncia una parola si può scrivere in più modi diversi; 2) dalla lettura di una parola non si evince necessariamente la sua pronuncia. Da questa doppia trappola linguistica discendono alcune note abitudini: quella di tenere sul petto una targhetta con su scritto il proprio cognome; quella di sillabare continuamente i nomi difficili («spelling»); la propensione ai controlli ortografici nei programmi di scrittura del computer.

Per giocare bene a Scrabble bisogna conoscere l'ortografia ma questo in italiano è meno importante; basta saper formare parole più lunghe possibili. Alla base di tutto c'è un sacchetto, contenente un sacco di lettere: tenetelo di conto, perché si perdono con facilità. Ogni lettera ha segnato il

# Paroliamoci

## Scarabeo, paroliamo & c...



Ivano Paris

# Divertiamoci con le parole

suo punteggio: ci sono quelle che sono semplici da usare e quelle molto più difficili, come Q, H, Z. Prendete a caso le vostre otto lettere, disponetele sul leggio e cercate di fare la parola più lunga che vi riesce; poi, se tocca a voi iniziare, disponetela sul tabellone a partire dal centro, cercando di utilizzare al massimo le caselle in cui viene raddoppiato il valore della lettera o dell'intera parola. Il giocatore successivo dovrà attaccarsi alla vostra parola, come nel cruciverba, e così quello dopo. Al termine del giro, si suppliscono le lettere che sono state utilizzate, si contano i punti e si ricomincia.

Presto il tabellone si coprirà di parole, come un rampicante si sviluppa sul muro, seguendo percorsi sempre diversi: intanto voi state cominciando a capire che il gioco premia non soltanto la creatività pura, ma anche quella un po' parassitaria: e questo è

forse un difetto (ma non è così anche nella vita)? I prodotti medi sono meglio accenti di quelli eccessivamente creativi; una relazione politica composta piace più di una battuta fuori tempo sul post-fascismo). Ad esempio, voi mettete giù «condanna», che non è affatto male, e il vostro vicino prende una semplice T, una modesta O, ed ecco l'ancor più notevole «condannato». Diciamo che è stato capace di vedere la cosa da un altro punto di vista, con lo stesso meccanismo che è alla base di molte battute di spirito, e quindi merita il nostro rispetto. Ma che dire di coloro che, appoggiandosi alle parole vicine, fanno fortuna con le sigle, tipo El (reservato italiano), CZ (Catanzaro), e così via?

Differenziandomi dalle regole

scritte sulle istruzioni (peraltro a tratti enigmatiche) del gioco io consiglierai quindi:  
1. Abolire ogni sigla, da quelle automobilistiche di due lettere a quelle lunghissime, fonte di perenni contestazioni: perché le Acl si e non l'Ecirb (Ente centrale razze bovine)? Ma esiste davvero l'Ecirb? O magari è esistito in passato, ai tempi oscuri (in tutti i sensi) dell'Unpa (Unione nazionale protezione antaerea) o in quelli più gloriosi della Cgl (Confederazione generale del lavoro, senza la i, fondata nel 1906: domanda cattiva per esami di storia contemporanea)?  
2. Prendere un buon vocabolario Zanichelli, tenerlo accanto, e stabilire prima di giocare che sono ammesse tutte le parole lì riportate e solo quelle, e mi dispiace

per «forzaitalota» e «cibernauta» (o «cybernauta»?).  
3. Ammetterò sia i singolari che i plurali, sia il maschile che il femminile, e tutte le voci verbali. «Fis» deve potersi dilatare in «filiario» o anche in «filiamocela», «carta» può diventare «incartare». Ammettere anche nomi propri e nomi geografici, purché documentati su apposita Garzantina. Bene il Sile, il Roia (fiume alla frontiera italo-francese), il Siam (oggi Thailandia) e, perché no, il Ruanda. Sempre per evitare spiacevoli contestazioni decidete che vale la trascrizione italiana del nome: si a Parigi e no a Paris, bene Stoccarda, male Salzburg (Salisburgo). Potete provare anche a bloccare Aachen (Aquisgrana), Rieka (Fiume), Dubrovnik (Zara), ma non so se ci riuscite.  
4. Bandire rigorosamente, per ragioni di ordine pubblico, le parole di meno di quattro lettere, i

micidiali diminutivi «animale-animaleto», «cileg-cilegina» e simili. Chi decide che se sono regolari «topone», «sedietta» o «pennuccia»? Meglio tagliare il problema alla radice.  
Quando vi siete stancati di giocare a «Scarabeo» (cioè quando avrete individuato che c'è uno che vince sempre, ed è sempre lui che vuole continuare a giocare) potete sempre passare a «Paroliamo». Qui la logica del gioco è un po' diversa: c'è una scatola di plastica piena di dadi, una lettera su ogni lato, e con dentro una forma quadrata con tanti buchi, come una ravigliera. Agitando prima dell'uso i dadi si infilano nei fori mostrando con la faccia in su una lettera: l'insieme delle lettere è la base da cui ciascun giocatore, penna e carta alla mano, dovrà estrarre il maggior numero di parole possibile, diagonali, verticali o orizzontali, purché compo-

ste di lettere consecutive. Una clessidra segna il tempo (può correre veloce, non fermarsi su una combinazione che ci stugge, e saper estrarre da ogni gruppo tutte le possibilità. Ad esempio, dove sono le «rose» spesso c'è anche «roseto», o «rosetti»: spessissimo, ma non sempre, c'è «eros».

«Paroliamo» seleziona un tipo di vincente diverso da «Scarabeo», che è più vicino all'enigmistica, paziente e lento esercizio sulla panchina del parco, in treno o - non sia mai - in ufficio. Vi sono persone che stanno un quarto d'ora a pensare su «musico la Wally» (A. Catalani) o che non hanno ancora capito che la «line di un incubo» è semplicemente «tubo». Così Scarabeo favorisce la congettura, la scacchistica mentale, le elucubrazioni più divergenti. A «Paroliamo» invece bisogna avere i tempi di reazione rapidi: la sabbia della clessidra scorre inesorabile e il nostro vicino, accanto, scrive e scrive con quell'antipatica manina che copre il foglio, come quegli odiosi che a scuola non lasciavano copiare. Il vostro raffinato «tuba» (nell'antica Roma, tromba militare), prende meno punti di «cacio», «cacio» e «caciara» che il vostro vicino ha prodotto, e non vi resta che contestare il dialettale «caciara», sperando che lo Zanichelli sia sufficientemente severo. A proposito, le stesse regole preventive che suggeriamo per Scarabeo valgono per Paroliamo, ed evitano un sacco di contestazioni.

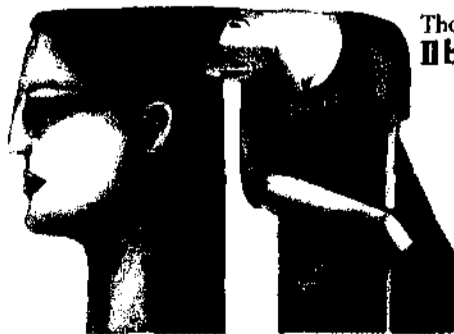
**F**ACENDO QUESTI GIOCHI si imparano tante cose. Rimango sempre stupito vedendo come, dalle stesse lettere, varie persone hanno tratto fuori parole così diverse. C'è la posizione al tavolo, che modifica il punto visuale; c'è un tessuto di associazioni di idee, ci sono parole che ricorrono sempre, ma c'è dell'altro. Mi alzo sempre da uno di questi giochi con la sensazione che il rapporto che ciascuno di noi ha con le parole è molto diverso, profondo e anche oscuro. In fondo, anche Freud cominciò con le libere associazioni per scendere i gradini dell'inconscio, noi, più modestamente, iniziamo con «il Bersaglio» della «Settimana enigmistica» che, da decenni, mette in calce lo stesso esempio di associazione di idee: Omero, Odissea, etc.

Poi ad un certo punto vi stancherete anche di «Paroliamo». Finalmente! Sostituire alla visione diretta delle cose questi simboli convenzionali che sono le parole alla lunga li separa dagli altri, che le usano come mezzo e non come fine. Sul più bello di una discussione li troverai a fantasiare su un cambio di vocale che cambia completamente il senso di una parola (meglio «distretto» che «distretto»), o su una parola che è fatta con altre due («conservatori», «amara-mentre»)... Non fatelo. Correte il rischio di non ascoltare le cose importanti che gli altri stanno dicendo. Di non saper rispondere a tono al momento opportuno, o di dire cose che per voi sono spiritose, ma ahimè non per gli altri. Di essere considerati tipi un po' strambi e potenzialmente asociali. No, conviene circondare queste divagazioni con una solida palizzata, come i cantieri della metropolitana, e tirarle fuori solo in ristrette occasioni e in buona compagnia, ogni tanto, quando vi capita di giocare a «Scarabeo» o a «Paroliamo». (Fine della serie, le puntate precedenti sono state pubblicate il 9, 12, 14, 18, 20, 23, 28 agosto)

# Misteri d'autore

Editori Riuniti

In Edicola  
dal 3 agosto a 3.900 Lire



Thomas Hardy  
Il braccio avvizzito



Thomas De Quincey  
Il vendicatore



Honoré de Balzac  
L'albergo rosso