



LE CARTE

Cucù, lo svago della strega

Spero che qualcuno riconosca queste carte e gli venga voglia di fare una partita. Gli auguro di ripescarle in fondo a un cassetto, queste carte; che riesca a procurarsele (le stampa ancora Masenghini, Bergamo col nome di Cucù). Augurio caloroso: che trovi la compagnia giusta per giocare. È un gioco in via di estinzione.

E poi? Cucù! Posso darvi solo qualche notizia lussuosa. La Cassa di Risparmio della Provincia di Teramo pubblica due volumi dedicati a *La valle dell'alto*

Vomano ed i Monti della Laga nella collana "Documenti dell'Abruzzo Teramano" diretta da Luisa Franchi dell'Orto (Carsa Edizioni, via Tiburtina 82, Pescara). Nella sezione "Geografia, storia, lingu-



stica, tradizioni popolari" si legge un saggio di Savio Franchi: *Le carte del Cucù. Un antico gioco europeo sopravvissuto a Montorio*.

Ha dedicato vari articoli al Cucù il "Journal of the International Playng Card Society" (188 Sheen Lane, London SW14 8LF).

Il fratello tedesco del Cucù si chiamava Gioco della Strega. Ne parla Günther G. Bauer in *Homo Ludens*, annali dell'Institut für Spielforschung und Spielpädagogik del Mozarteum, Schwarzstr. 24, Salisburgo.

DA VIA PAAL AL PARADISO

Il n. 38 di "Scout Proposta Educativa" (v. Lombardi 39, Bologna) è dedicato al gioco. Bell'articolo per nuova traduzione (Feltrinelli) dei *Ragazzi della via Paal* di Ferenc Molnàr (1907). Diceva Baden-Powell: «considera la vita come un gioco e il mondo come un campo da gioco»; e Carlo Huber s.j.: «chi non sa giocare non entra in paradiso»

LE PAROLE

Zingarello offre belle perle

Il piccolo *Zingarello* di Roberto Lombardi (Theoria) è un libro divertente. Detto questo, dovrebbe bastare. Ma si possono precisare pregi e difetti per i precisini, per i noiosini che si occupano di storia e tecnica dei giochi di parole.

Molti giochi di Lombardi sono false etimologie. Spesso si tratta di etimologie veramente false, dunque spiritose, basate sull'inizio della parola (Colt/coltellata) o sulla finale (odalisca-lisca) o sul centro (assassinare/sassini).

A volte, e mi dispiace, sono etimologie vere: il

sudario ha veramente a che fare col sudore, e così per appiappare/pioppo, barcamenare/barca, bocciare/boccia, capatina/capo, enorme/norme, impaperarsi/papera, lapolislazuli/lapis, temperanza/temperino. Per vie traver-

se anche affiorare ha a che fare col fiore, e secondo alcuni la balena ha a che fare col baleno: non è cosa certa, ma è ipotesi risaputa, non sorprendente.

Alcuni sono giochi di parole tagliate a fette come nella sciarada (arazzo/a razzo; spesso con sapore romanesco: arcane/ar cane), giochi di cambio (acme/acne), di zeppa (cauto/crauto), di pseudoalterazione (tifo/tifone, foca/focaccia), di spostamento dell'accento (cheche/cheché).

Nelle varie categorie, alcuni giochi s'erano già sentiti, come quello del boato, grosso serpente

targato Torino; e Roberto Longhi diceva «mi rodo dendro», e Campanile «aduna ad una ad una ad una duna», e Gigi Cavalli «a suore e preti/sottacete i sottaceti». Ma Lombardi dice anche le cose vecchie con garbo nuovo. La perla che vale tutto il libro per me è questa: «calamità = sciagura che ne attira altre».

Ringrazio i lettori che sono venuti in aiuto della mia evanescente memoria e dei miei schedari scassati: l'endecasillabo «d'ogni calamità mia calamità» ("Venerdi" 250) è di Tomaso Stigliani (1573-1615).