

GLI ADOLESCENTI
LE MODERNE
LOLITE
ANCHEGGIANO
SU INTERNET

A PAGINA 23



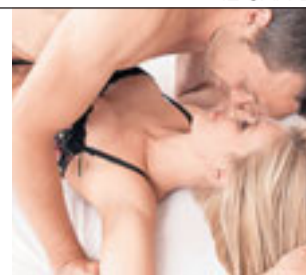
L'INIZIATIVA
LA SVIZZERA
DEL VINO
APRE TUTTE
LE SUE CANTINE

SCHIRA A PAGINA 31



IL SESSO
SE UN GIGOLÒ
PUÒ AIUTARE
A RITROVARE
IL VERO PIACERE

ROSSI A PAGINA 28



TRA PARENTTESTI

PAUSA CAFFÈ con COSTUME | SAPORI | MOTORI | SPORT | SALUTE



TUTTI A TAVOLA! ADESSO SI GIOCA

ALTRO CHE
TABLET,
CONSOLE E
SMARTPHONE.
DADI, CARTE,
PEDINE E
SEGNALINI
SORPASSANO
COMPUTER
E SCHERMI
PER RIVIVERE
L'ENNESIMA
GIOVINEZZA

EZIO ROCCHI BALBI

V

ideogames? No, grazie. Il compagno di giochi virtuale non è riuscito a scalzare, neanche in un'era di nativi digitali, il caro vecchio amico in carne e ossa col quale affrontare un appassionante gioco, sì, ma da tavolo. Dati prematuramente per estinti, non solo i vecchi giochi come Monopoli, Scarabeo, Risiko e Subbuteo non sono stati relegati in soffitta, ma sono aumentati a dismisura in compagnia di non poche new entry.

segue a pagina 18

PER COMINCIARE

PATRIZIA GUENZI

UN PANDA COME EREDE

Anche gli animali hanno diritto a scegliersi il partner. L'hanno dimostrato Tian Tian e Yang Guang, due panda giganti. Malgrado le attenzioni e i "trucchi" per farli accoppiare messi in atto dagli addetti dello zoo di Edimburgo dove sono ospiti, si sono categoricamente rifiutati di avere rapporti sessuali. Già, mica perché quattrozampe si devono accontentare del primo partner che gli arriva a tiro!

Il rischio, però, è che questi meravigliosi bestioni vadano incontro all'estinzione. Appena 1600 nel mondo, solo 8 in Europa, con un tasso di natalità bassissimo, visto che il periodo di fertilità della femmina dura pochi giorni l'anno. Intanto, un'équipe di veterinari ha già fatto l'inseminazione artificiale. Intervento riuscito, ma se ci sarà l'erede lo si saprà solo a luglio e il bebè potrebbe nascere in agosto, più o meno come l'erede al trono d'Inghilterra.

LEGGI COSÌ IL FUTURO



SU TUTTI GLI SMARTPHONE

E I TABLET

NOSTRO SERVIZIO

D

il primo acchito, per un ragazzino, un "banale" gioco da tavolo non ha certo l'appeal seducente del videogame digitale, magari con suoni in surround e visione tridimensionale, ma quando "scopre" il tavoliere è difficile poi che lo dimentichi. Socializzazione, aggregazione, inserimento, integrazione; gli psicologi usano parole grosse, ma l'esperienza con tavoliere, dadi e carte da gioco trasferisce veramente il rapporto con i coetanei dall'esperienza virtuale a quella reale.

segue a pagina 19