

Winter Tales alla ticinese

È l'illustratore ticinese Andrea Olgiati, con la collaborazione degli amici dello studio italiano della Albe Pavo, il creatore di "Winter Tales": un gioco narrativo da tavolo che vede protagonisti la piccola fiammiferaria (ma custode di un cimitero), il Cappellaio Matto (direttore di un ospedale psichiatrico) e Alice che non rincorre lo Stregatto, ma è rinchiusa e impazzita.



IL FENOMENO

Nell'era del divertimento virtuale, delle sfide online con tablet e smartphone, prevale la voglia di socializzare. Tutti intorno allo stesso tavolo

GLI IMMORTALI GIOCHI DA TAVOLA ALLA RISCOSSA



IL BESTSELLER

Brevettato nel lontano 1935 "Monopoli" è il gioco da tavolo più venduto al mondo, giocato in 111 Paesi e tradotto in 44 lingue diverse



L'EVOLUTO

"Paroliamo", derivato dal programma tv francese "Des chiffres et des lettres", si è evoluto in "Ruzzle" giocato online su smartphone da 8 milioni di persone



IL PLURIPREMIATO

"Quarto!" è il gioco di strategia uno contro uno più premiato nel mondo, anche se composto solo da una scacchiera e sedici pedine in legno

EZIO ROCCHI BALBI

Videogames? 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 Subbutaro non sono stati relegati in soffitta, ma sono aumentati a dismisura in compagnia di non poche new entry come Colonial: Europe's Empires, Finstere Flure, Galaxy Trucker, Memoir '44, Quarriors!, Takenoko, Twilight Struggle e chi più ne ha più ne metta. Alla fine, la voglia di socializzare, di stare insieme e guardarsi negli occhi divertendosi ha avuto il sopravvento sulla comunicazione online, sulle chat e i tweet con 140 caratteri a disposizione. Un fenomeno che non si riscontra solo tra le pareti domestiche, ma anche nei bar dove fanno capolino le preziose scatole dei giochi da tavolo più fantasiosi, e nei luoghi di ritrovo come al Foce di Lugano dove la ludoteca consegna le chiavi ai giocatori ogni venerdì sera. "Non sarà un boom, ma basta poco per dimostrare che i giochi da tavolo non sono affatto morti, anzi - commenta divertito il 37enne Paolo Baronio, docente di Sorengo e presidente di Giochintavola, associazione dei fan ticinesi dei giochi da tavolo -. Ricordo che ogni anno vengono presentati dai due ai tremila nuovi giochi. Non solo; secondo una statistica pubblicata da 20 Minuten i giochi da tavolo sono al secondo posto, dopo le passeggiate in montagna, tra gli hobby preferiti dai rossocrociati. Un dato che è molto più credibile nella Svizzera tedesca o in quella francese, dove si gioca più che in Ticino, ma anche al sud delle Alpi tavolieri, dadi, carte e pedine stanno conoscendo un'ennesima giovinezza. Lo si intuisce anche dalle sagre, le manifestazioni dove ci

ALTRO CHE RELEGATI IN SOFFITTA! TAVOLIERI, PEDINE, DADI, CARTE E SEGNALINI RIVIVONO L'ENNESIMA GIOVINEZZA

chiedono di gestire degli spazi per tavolate di giocatori. È accaduto ieri, sabato, al Midnight di Morbio Inferiore. In effetti, basta sfogliare il calendario degli incontri degli appassionati di giochi da tavolo per scoprire spazi: libreria Al Ponte a Mendrisio, Estival Lugano e Longlake, centro storico di Locarno per 'Una piazza per giocare', teatro Sociale di Arogno, palestra di Agno, spazi parrocchiali di Brenganzona. E non parliamo certo di "player" nostalgici, incapaci di usare joy stick, touchscreen,

console, controller e nunchuk Nintendo. "Macché, l'età media dei nostri associati è tra i 20 e i 40 anni, e rispecchia quella dei giocatori ticinesi; anzi, si può dire che non ci sono limiti di età - commenta Baronio, smentendo l'idea che la generazione 2.0 giochi solo con tablet e smartphone -. Non pochi dei nostri associati frequenta, per giocare, le comunità online, ci mancherebbe altro, ma sedersi di fronte, in gruppo, è tutta un'altra cosa. Prevala la voglia non solo di divertirsi, ma anche di socializzare, di fare

amicizia. E un'associazione come la nostra offre la possibilità che nessuna esperienza virtuale può dare: istruire al gioco senza 'studiare' il regolamento. Mentre i giochi che vanno per la maggiore in Ticino sono i "big five": Risiko, Monopoli, Trivial Pursuit, Taboo e Pictionary. "Ma ce ne sono di nuovi imperdibili - sottolinea Baronio -. Come 'Quarto', un gioco astratto, uno contro uno, di una finezza strategica incredibile".

erocchi@caffe.ch
@EzioRocchiBalbi

LACURIOSITÀ

IL CALENDARIO MAYA È IL NUMERO UNO PER I ROSSOCROCIATI

La coincidenza con la funesta profezia sembra non avere nulla a che vedere con "Tzolk'in", il gioco del calendario Maya che si è piazzato al primo posto tra i migliori giochi da tavolo in Svizzera secondo la speciale classifica dello Swiss Gamers Award. Se Tzolk'in, a detta degli esperti, è un gioco appassionante, altrettanto lo è "Myrmex", piazzatosi al secondo posto, che vanta anche il podio di miglior gioco francese dell'anno. Al terzo posto, apprezzato anche dall'Associazione ticinese Giochintavola, "Pix" della Gameworks, mentre al quarto e quinto posto due giochi che nel cantone sono pressoché sconosciuti: "Descendance" e "Archipelago". Il primo si ripropone, partendo da uno sconosciuto villaggio, di portare la nostra "famiglia" nella storia; con Archipelago, invece, siamo nel campo "civilisation like", ma senza il lato guerrafondaio. A colpi di dadi e pedine servono doti d'esplorazione, gestione, ottimizzazione, negoziazione, un pizzico di diplomazia e, anche, la possibilità di sferrare i classici colpi bassi.



L'EDUCAZIONE

CON QUELLI "DI RUOLO" SI PREVIENE IL BULLISMO

Un gioco può offrire autoprotezione e iniezioni di fiducia per bambini e adolescenti, ma non un gioco qualsiasi. Semmai uno "di ruolo", utilissimo per la prevenzione al bullismo. E proprio un gioco di ruolo è previsto nel corso base di TaTout Ticino, una scuola di autoprotezione attiva a Lugano Viganello e a Bedano. "Aiuta i bambini ad usare i propri mezzi per far fronte ad una situazione di disagio - spiega Giovanni Boschetti che nel 2008 ha portato la scuola TaTout in Ticino, dopo il debutto a Neuchâtel nel 2000 si è diffusa praticamente in tutta la Svizzera Romanda -. Sono mezzi che si possono usare indipendentemente dalle caratteristiche fisiche: la voce, lo sguardo, il linguaggio del corpo e la distanza. Sono gli stessi istruttori a mimare il 'bulletto' di turno, e i ragazzini imparano come autoprotettersi, aumentare la fiducia in se stessi".

Oltre alle tecniche verbali, e mai fisiche, i ragazzini scoprono - proprio grazie ai giochi di ruolo - le loro qualità e risorse nella gestione di relazioni conflittuali fino alla prevenzione di atti di bullismo vero e proprio. Lo stesso sostantivo TaTout, giocando con le parole in francese, contiene già tutto: "tu hai tutto in te", come dire "tu hai tutti gli atout". E così, racconti, esercizi e giochi di ruolo permettono di sviluppare efficacemente le capacità del bambino per restare al sicuro, per acquistare fiducia in sé e nelle proprie risorse, "atout" appunto. L'insegnamento è basato sull'interattività e gli scambi con i partecipanti, attraverso un approccio ludico, valorizzante e personalizzato. Mezzi semplici, ma concreti per la propria sicurezza e per imparare il rispetto di sé e degli altri. "Superato l'imbarazzo naturale i bambini si divertono e tirano fuori le loro difese più naturali - spiega Katia Bonomi,

