scherzi da peres

di ENNIO PERES illustrazioni di ROBERTO MANGOSI

L'Archivio italiano dei giochi

È stato inaugurato recentemente a Udine *l'Archivio italiano dei giochi*, promosso dal Comune di Udine, con il contributo della Regione autonoma Friuli Venezia Giulia.
Progettato e gestito dalla società **studiogiochi**, con il coordinamento di Dario De Toffoli, massimo esperto nazionale in materia, questo meritorio apparato prevede quattro attività principali.
- La creazione di un portale di classificazione e catalogazione dei giochi e delle pubblicazioni sui giochi; il portale sarà accessibile a tutti e, attraverso l'attivazione di un sistema di *crowdsourcing*, consentirà agli utenti di collaborare alla creazione di nuove schede e all'ampliamento di quelle già esistenti.
- L'apertura di un Archivio museale, nel quale sia possibile consultare le pubblicazioni sul gioco e visionare i giochi acquisiti attraverso donazioni o cessioni a vario titolo da parte di privati, collezionisti e aziende.
- L'attivazione di un Centro studi dedicato al gioco, nel quale verranno sviluppate iniziative finalizzate allo studio, alla valorizzazione e alla promozione della cultura ludica, che vedranno il coinvolgimento di federazioni, associazioni, circoli, collezionisti e altri soggetti, a livello locale, nazionale e internazionale.
- L'organizzazione di numerosi eventi dedicati alla cultura ludica, che si articoleranno in incontri, tornei, laboratori, mostre, iniziative sulla matematica ricreativa e corsi per operatori; non mancheranno iniziative di contrasto al gioco d'azzardo.
L'Archivio, aperto al pubblico ufficialmente il 25 novembre scorso, nell'ambito di una settimana dedicata al *gioco da tavolo*, si trova in via Sabbadini, 22 – 33100 Udine e i suoi principali recapiti sono:
tel.: 0432/1273252-51-50;
e-mail: archiviodeigiochi@comune.udine.it;
sito: archiviodeigiochi.it
Nella mia ormai quarantennale carriera di *giocologo*, ho scritto molti libri e ho collaborato a numerose riviste, ma ho realizzato pochi giochi da tavolo e nessuno di questi ha raggiunto una grande fama...

L'unico che mi ha dato molte soddisfazioni è *Verba Volant*, un gioco di memoria che, dopo circa 23 anni dalla sua prima edizione, continua a mostrarsi vitale e attuale, soprattutto per l'interesse riservatogli dall'associazione Giovani nel Tempo di Bologna (www.giovanineltempo.it), che si pone l'obiettivo di realizzare e commercializzare dei prodotti in grado di allenare e mantenere le capacità cognitive, oltre a proteggere la salute cerebrale e psicologica individuale.

Le principali regole di *Verba Volant* possono essere esposte nel seguente modo (a beneficio di chi non dovesse conoscerle).

- Si gioca con 54 tessere, su una faccia di ognuna delle quali è riportata una delle 21 lettere dell'alfabeto italiano (tranne una, su cui è raffigurato un Jolly).
- All'inizio di ogni partita, vengono disposte coperte sul tavolo 36 tessere, in un quadrato 6x6.
- Ciascun giocatore, al proprio turno, deve girare una quantità di tessere a propria scelta (ma non meno di 4); poi, deve cercare di formare una parola di senso compiuto, anagrammando tutte le lettere così scoperte.
- Se il giocatore riesce nell'intento, preleva le carte scoperte e conquista un punteggio proporzionale alla loro quantità; altrimenti, prima di passare il turno, deve ricoprirle (e tutti dovranno cercare di tenere a mente le posizioni delle relative lettere).

Non potendo simulare sulle pagine di una rivista cartacea l'azione di rovesciamento delle tessere, ho ideato dei problemi di gioco, potenzialmente ottenibili una volta effettuata un'ipotetica successione di ribaltamenti.
Riporto qui di seguito alcuni esempi al riguardo, invitandovi a cercare di risolverli.
Potete, eventualmente, aiutarvi con carta e penna (o con delle letterine alfabetiche, se le possedete); evitate, però, di ricorrere a eventuali anagrammatori elettronici.

Codice abbonamento: 005958

Ritaglio stampa ad uso esclusivo del destinatario, non riproducibile.

1. Avete ribaltato le tessere: **LORSTU**
Utilizzando tutte queste lettere, cercate di comporre almeno una parola di senso compiuto.

2. Avete ribaltato le tessere: **E E E R S S T**
Utilizzando tutte queste lettere, cercate di comporre almeno una parola di senso compiuto.

3. Avete ribaltato le tessere: **C E E H I O P T**
Utilizzando tutte queste lettere, cercate di comporre almeno una parola di senso compiuto.

4. Avete ribaltato le tessere: **A B E E L L N O T**
Utilizzando tutte queste lettere, cercate di comporre almeno una parola di senso compiuto.

5. Avete ribaltato le tessere: **Jolly - C E I O R T**
Utilizzando tutte le lettere scoperte e attribuendo al Jolly il valore più funzionale, cercate di comporre almeno una parola di senso compiuto.

6. Avete ribaltato le tessere: **Jolly - A E L M O P R**
Utilizzando tutte le lettere scoperte e attribuendo al Jolly il valore più funzionale, cercate di comporre almeno una parola di senso compiuto.

7. Avete ribaltato le tessere: **A A A E N O R T T** e vi ricordate le posizioni della **C,** della **M** e della **V**;
quale di queste vi conviene scoprire, per comporre almeno una parola di senso compiuto?

8. Avete ribaltato le tessere: **A A B I I L O P R T** e vi ricordate le posizioni della **B**, della **C** e della **T**;
quale di queste vi conviene scoprire, per comporre almeno una parola di senso compiuto?

RISPONDE PERES

Caro Ennio,
come è a tutti noto, *La Settimana Enigmistica* propone essenzialmente dei giochi linguistici; però, raschiando, raschiando, tra le sue pagine si possono rinvenire degli enigmi matematici di tutto rispetto. Nel numero 4465 (19 ottobre 2017), ad esempio, ho letto il seguente, interessante problema.
Scrivete su un foglio, in ordine crescente, i numeri formati solo dalla cifra «1», ossia i numeri che appartengono alla sequenza: 11, 111, 1111, ..., e fermatevi quando troverete un quadrato perfetto. Quanti numeri scriverete?
La soluzione fornita, che qui non riporto, è molto originale e si basa sul fatto che i quadrati perfetti sono uguali o a un multiplo di 4 (se pari) o a un multiplo di 4, più 1 (se dispari). Non ho capito, però, perché vale questa regola; tu sai spiegarmelo?

Ermete Bonora - Parma

Caro Ermete, la regola che riguarda i quadrati perfetti si ricava piuttosto facilmente, ricordando che ogni numero pari può essere espresso come: 2N e ogni numero dispari come: 2N+1 (con N = 0, 1, 2...). Elevando 2N al quadrato, si ottiene: $(2N)^2 = 4N^2$ (un multiplo di 4); mentre, elevando 2N+1 al quadrato, si ottiene: $(2N+1)^2 = 4N^2+2x2N+1 = 4N^2+4N+1 = 4(N^2+N)+1$ (un multiplo di 4 più 1).
Appurato questo, invito gli altri lettori a risolvere il problema posto da *La Settimana Enigmistica* nel modo più semplice possibile.

Caro Ennio,
mi hanno sottoposto recentemente un enigma matematico, dalla proposizione molto semplice, ma dalla soluzione impossibile. Mi hanno detto che, addirittura, sono più di settant'anni che nessuno riesce a risolverlo. Riporto qui di seguito il testo.
Tre amici si recano al ristorante. Quando hanno terminato di mangiare, il cameriere presenta loro un conto di 30 dollari; ovve-

Codice abbonamento: 005958
Ritaglio stampa ad uso esclusivo del destinatario, non riproducibile.

ro: 10 dollari a testa. I tre protestano, giudicando la somma troppo alta, ma alla fine accettano di pagare. Il cameriere riferisce la protesta al padrone del ristorante e questo, per quieto vivere, gli consegna 5 dollari, da rendere ai tre clienti. Il cameriere, però, si mette in tasca 2 dollari e restituisce solo 3 dollari. In pratica, i tre amici finiscono per pagare 27 dollari; ovvero: 9 dollari a testa. Aggiungendo i 2 dollari trafugati dal cameriere, la spesa totale ammonta a 29 dollari. Che fine ha fatto l'altro dollaro?
Attendo lumi *Claudio Vergara - Torino*

Caro Claudio, questo problema (un vero capolavoro, nel suo genere) ha effettivamente più di settant'anni, essendo stato ideato dall'esperto inglese di giochi matematici, Eugene P. Northrop, nel 1944. Non è vero, però, che da allora nessuno l'abbia risolto. Infatti, può apparire inestricabile solo se si accetta acriticamente l'impostazione del calcolo finale fornita dall'enunciato (volutamente fuorviante). Qualche anno fa, l'avevo discusso in questa rubrica. A quanto pare, però, è importante tornare sull'argomento. Ma, per dare a te e agli altri lettori la possibilità di riflettere sulla questione, rimando le mie considerazioni allo spazio delle soluzioni.

SCELTI DA PERES

Come ribadisco da tempo in queste pagine, l'usanza del regalo di Natale, pur avendo subìto nel tempo una marcata degenerazione consumistica, riesce ancora a conferire una nota d'allegria al tradizionale clima delle feste di fine d'anno. D'altra parte, un significativo anagramma afferma: *regalo di Natale = è nota d'allegria* (mi scuso, se propongo ogni anno lo stesso anagramma, ma non riesco a trovarne uno migliore...). Siccome, a mio avviso, non c'è nulla di più festoso che ricevere in regalo dei libri di argomento logico-matematico (e non solo...), mi permetto di consigliarvene qualcuno da inserire in eventuali vostre *note... d'allegria*.

Dar la caccia ai numeri

di Daniele Gouthier e Massimiliano Foschi (Dedalo)
Una raccolta di intriganti sfide per la mente, che consentono di affrontare in modo giocoso problemi stimolanti e curiosi di matematica elementare. Il lettore viene invitato a dare la caccia ai numeri (in vari campi: dalla geometria alla probabilità), per riuscire a trovare risultati che richiedono soprattutto intuito e solo un pizzico di nozioni di base. Un libro che propone la matematica con leggerezza, affinché ogni rompicapo proposto venga assaporato con piacere.

Giochi di intelligenza

di Maria Cristina Valsecchi e Daniele A. Gewurz (Alpha Test)
Un'originale raccolta di rompicapi di vario genere e per tutti i gusti: enigmi dal sapore letterario, quiz logico-numerici, giochi a griglia logica, test di strategia e problemi intramontabili. Partendo dai paradossi della Grecia classica e dai problemi matematici dell'antica cultura cinese, il libro compie un coinvolgente viaggio che approda al più moderno calcolo delle probabilità. Un'opera ideale per mantenere in esercizio le proprie capacità logico-matematiche e confrontarle con quelle degli amici.

Nonno, mi racconti una storia?

di Antonella Antonelli e Laura Locatelli (Gribaudo)
Una raccolta di trenta racconti (storie vere, leggende e fiabe senza tempo), raccolti direttamente dalla voce di anziani, ospiti di case di riposo italiane. Per mettere in cassaforte questo tesoro di saggezza e parole, un gruppo di educatori ha chiesto l'aiuto di 500 nonni, intervistandoli e ascoltandoli a lungo. E da questo intenso lavoro è scaturita un'antologia di storie riadattate dalle due autrici, con suggestive illustrazioni di Chiara Raineri; un vero e proprio patrimonio di una memoria collettiva, che ha negli anziani i suoi preziosi custodi.

Questa (non) è matematica

di Anna Weltman (Editoriale Scienza)
Un manuale di attività grafica per bambini dagli 8 anni, che si avvale di un album da disegnare, dove l'arte si intreccia con numeri e forme rigorose. A partire da una serie di punti, ad esempio, è possibile realizzare delle suggestive spirali o delle sorprendenti illusioni ottiche. Il testo propone un'ampia raccolta di coinvolgenti giochi geometrici e aritmetici, eseguibili semplicemente con matita, compasso e righello.

La stanza delle meraviglie filosofiche

di Roy Sorensen (Salani)
Un saggio il cui autore prodiga la sua competenza, il suo gran senso dello humour e l'arguzia della sua scrittura, per esporre le teorie di grandi pensatori come Platone, Wittgenstein, Schopenhauer, Voltaire, Cartesio, Russell e tanti altri. Ospiti della sua stanza degli enigmi e dei paradossi, i lettori potranno seguire con vero divertimento la sua analisi anticonformista dei misteri della verità, della falsità, della ragione e dell'illusione.

La matematica e la sua storia

di Bruno D'Amore e Silvia Sbaragli (Dedalo)
Una storia della matematica rivolta a tutti coloro che desiderano conoscere gli eventi, i personaggi e i luoghi che hanno caratterizzato la nascita e lo sviluppo di questa meravigliosa costruzione dell'ingegno umano, dalle sue antichissime origini fino al *miracolo* greco. Innumerevoli illustrazioni arricchiscono il testo, redatto con linguaggio semplice e narrativo, nell'intento di far conoscere più a fondo la *Regina delle scienze*, mediante un'operazione divulgativa di indubbio fascino.

Il pensiero computazionale

di Fabrizio Luccio e Paola Ferragina (il Mulino)
Un saggio che si propone di introdurre i lettori alla comprensione e progettazione di algoritmi che risolvono problemi provenienti da diversi campi della scienza e della tecnologia e che hanno un'importanza rilevante nel mondo di oggi. È possibile esaminare concretamente il funzionamento degli algoritmi descritti nel testo, visitando un apposito sito web, che contiene la loro realizzazione in linguaggio *Python* e fornisce ogni mezzo per l'esecuzione e l'eventuale costruzione di nuovi esempi.

Codice abbonamento: 005958
Ritaglio stampa ad uso esclusivo del destinatario, non riproducibile.

SOLUZIONI DEI GIOCHI PROPOSTI

Verba volant

1. LUSTRO
2. TESSERE
3. POETICHE
4. TABELLONE
5. Jolly = D → CREDITO
6. Jolly = B → PROBLEMA
7. scoperta = M → MARATONETA
8. scoperta = B → PROBABILITÀ

Numero pluriunitario

Un numero formato da una successione continua di cifre «1», 1...111, è ovviamente dispari. Di conseguenza, se un numero con tale struttura fosse un quadrato perfetto, dovrebbe essere uguale a un multiplo di 4, più 1. Quindi, sottraendo 1 dal suo valore, la configurazione risultante (1...110) dovrebbe corrispondere a un multiplo di 4. Ma questo non è possibile, perché un numero K è divisibile per 4, solo se le sue ultime due cifre corrispondono a un multiplo di 4 (minore di K); invece, le ultime due cifre del numero ottenuto formano il numero 10, che non è multiplo di 4 (e queste due cifre non variano certo, aggiungendo altre cifre 1 alla sua sinistra).

Dollaro scomparso

Se il cameriere non si fosse impossessato dei 2 dollari, la situazione sarebbe stata la seguente:

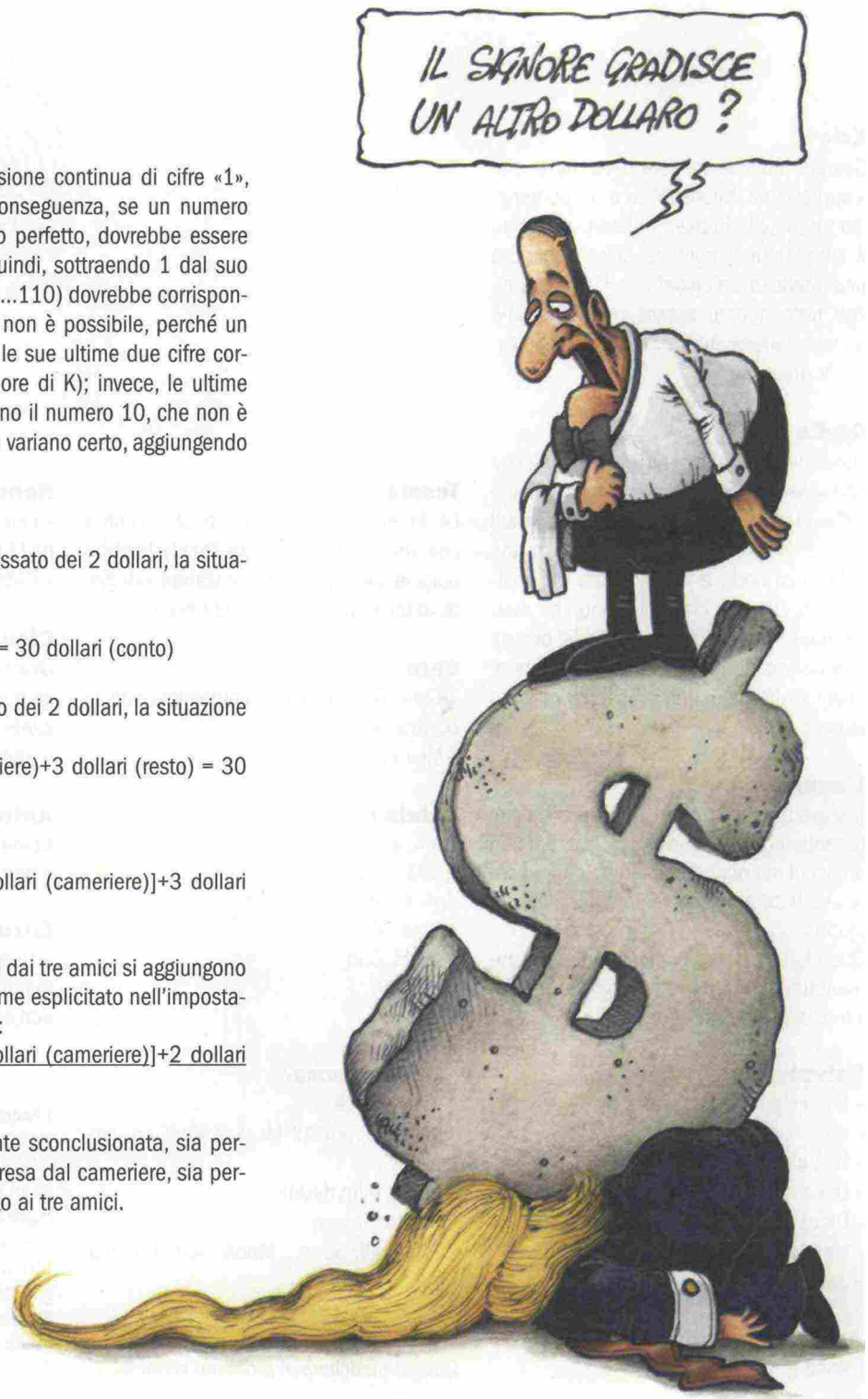
25 dollari (pranzo)+5 dollari (resto) = 30 dollari (conto)

Siccome il cameriere si è appropriato dei 2 dollari, la situazione è diventata la seguente:
25 dollari (pranzo)+2 dollari (cameriere)+3 dollari (resto) = 30 dollari (conto);

ovvero:
27 dollari [25 dollari (pranzo)+2 dollari (cameriere)]+3 dollari (resto) = 30 dollari (conto);

A questo punto, se ai 27 dollari spesi dai tre amici si aggiungono i 2 dollari trafugati dal cameriere (come esplicitato nell'impostazione finale del problema), si ottiene:
27 dollari [25 dollari (pranzo)+2 dollari (cameriere)]+2 dollari (cameriere) = 29 dollari.

Questa relazione, però, è palesemente sconclusionata, sia perché conteggia due volte la somma presa dal cameriere, sia perché non considera il resto consegnato ai tre amici.



Scrivete a: ennio@peres.ws

Codice abbonamento: 005958
Ritaglio stampa ad uso esclusivo del destinatario, non riproducibile.