Marco Marangoni
Dieci divagazioni sul tavoliere da gioco

Come citare questo articolo:
Marco Marangoni, *Dieci divagazioni sul tavoliere da gioco*, «Bibliomanie. Letterature, storiografie, semiotiche», 29, no. 7, aprile/giugno 2012

In una delle sue Favole al telefono Gianni Rodari inventa il più compiuto dei giochi dis-educativi. Il palazzo da rompere, che dà il titolo al racconto, è un vero e proprio palazzo (sette piani per novantanove stanze), vuoto di abitanti ma pieno di arredi «stoviglie e soprammobili», fatto costruire dal comune di Busto Arsizio su progetto del ragionier Gamberoni, per risolvere il problema dei bambini «che rompevano tutto», nelle loro case e nei luoghi pubblici. Il palazzo è un giocattolo: i bambini devono distruggere tutto quello che ci trovano dentro, dalle fondamenta fino all'ultimo piano. Per giocare meglio sono anche stati dotati di martelli. Per due giorni, ininterrottamente, i bambini rompono e demoliscono; alla fine del terzo, stremati, «tornarono a casa barcollando e andarono a letto senza cena». Terminato il gioco…