



## I TRE VECCHIETTI

Per questo gioco dobbiamo essere esattamente in tre giocatori. Interpretaremo altrettanti ospiti di una casa di riposo: Carlo, Pietro e Michele. La particolarità di questi tre simpatici vecchietti è che ognuno di loro vuole vedere gli altri due morti.

A cominciare dal più anziano tra noi, scegliamo quale vecchietto interpretare. Carlo è ricco e pronto a pagare qualcuno per portare a termine i suoi loschi piani. Pietro porta sempre con sé un pesante bastone da passeggio e gli piace immaginare di piantarlo nel cranio di chi lo infastidisce. Michele tiene nel taschino un rasoio da barbiere, affilato quanto basta per tagliare la gola degli altri due senza sforzo. Nel caso di un duello all'ultimo sangue, l'esito è già definito: Carlo batte Pietro, Pietro batte Michele e Michele batte Carlo.

Carlo, Pietro e Michele si conoscono da quando erano ragazzi e hanno passato gran parte delle loro vite insieme. Ogni giorno i tre amabili vecchietti si siedono uno accanto all'altro e cominciano a lamentarsi. Si lamentano della salute, del tempo, delle donne, dei politici, di chi è più ricco, di chi è più povero, della gente del paese, degli stranieri, dei loro figli, ma soprattutto si lamentano sempre l'uno dell'altro e di tutti i torti che pensano di aver subito dagli altri due.

Chi interpreta Carlo darà inizio alle danze ricordando a uno degli altri due uno sgarbo, un'offesa o una ferita che sente di aver subito da lui. Potrebbe essere qualunque cosa, da un piccolo prestito mai restituito, al mettere sotto con l'automobile la cognata, passando per essersi preso il posto a capotavola a un pranzo. Non importa che si tratti di qualcosa di triviale o di molto serio, l'importante è che la lamentela sia sentita e carica di amarezza. L'accusato potrà provare a

discolparsi oppure no, ma in ogni caso non passerà molto prima che sia lui a raccontare di un torto subito da uno degli altri due, quindi verrà il turno di lamentarsi del nuovo accusato e così via.

Ogni volta che uno di noi muove una nuova accusa, deve sempre considerarla più grave delle precedenti: il vino versato da Carlo sui pantaloni bianchi di Pietro potrebbe sembrare oggettivamente poca cosa rispetto al tradimento di Michele, trovato a letto con la moglie di Pietro mentre lui combatteva con i partigiani, ma quelli erano i suoi pantaloni preferiti!

Soltanto due eccezioni potranno spezzare questo circolo vizioso di recriminazioni sempre più terribili.

La prima eccezione è questa. Se qualcuno è convinto che chi lo accusa si sia spinto troppo oltre, se è stato colpito così a fondo da sentire che non gli rimangono altre alternative, deve alzarsi e sbraitare: «Porco mondo! Questo è troppo!», puntando il dito contro chi l'ha accusato. Così si dà inizio a un duello all'ultimo sangue.

Chi si è alzato, lanciando il proverbiale guanto di sfida, dovrà descrivere come intende mettere fine alla vita del miserabile bastardo che lo ha accusato. Chi è stato sfidato dovrà alzarsi a propria volta e raccontare come va a finire il duello, tenendo a mente i rapporti di forza: Carlo batte Pietro, Pietro batte Michele e Michele batte Carlo.

Nel caso uno dei tre vecchietti venisse ucciso, l'assassino tornerà a sedersi insieme all'altro sopravvissuto. Dovranno restare immobili e in silenzio, guardandosi negli occhi mentre entrambi pensano alla prossima mossa. Se uno dei due vuole aggredire l'altro, questo è il momento. Nel caso rimanesse un solo vecchietto sopravvissuto, avremo un vincitore e spetterà a lui raccontare con una frase o due il finale della nostra storia, prima della dissolvenza al nero.

La seconda eccezione è questa. Qualcuno che è stato appena accusato, invece di prendersela con uno degli altri due, può decidere di lamentarsi di qualcos'altro. Quest'inverno ha fatto più freddo degli scorsi anni, me lo sento nelle ossa. Avete sentito al telegiornale di quella signora a cui hanno rubato la pensione? È passato un mese dal mio compleanno e quel buono a nulla di mio nipote non mi ha ancora fatto nemmeno una telefonata.

Quando uno dei tre vecchietti si lamenta di qualcos'altro, invece di continuare con il circolo vizioso delle recriminazioni, gli altri possono decidere di accusarlo di nuovo («Certo che non ti ha telefonato, nemmeno io perderei tempo con un vecchio pidocchioso che frega gli amici a carte!») o di rispondere con un'altra lamentela generica, sullo stesso argomento oppure su uno del tutto diverso.

Nel caso tutti i tre vecchietti decidessero di lamentarsi di qualcosa di diverso, invece di accusarsi l'un l'altro, il gioco si concluderà. Ognuno di noi lascerà correre lo sguardo all'orizzonte e dirà tra sé e sé: «Eggià». Quindi potremo alzarci e andarcene, sapendo che domani si ripeterà la stessa identica storia.