IL CALIDRINO

Sara Taramelli

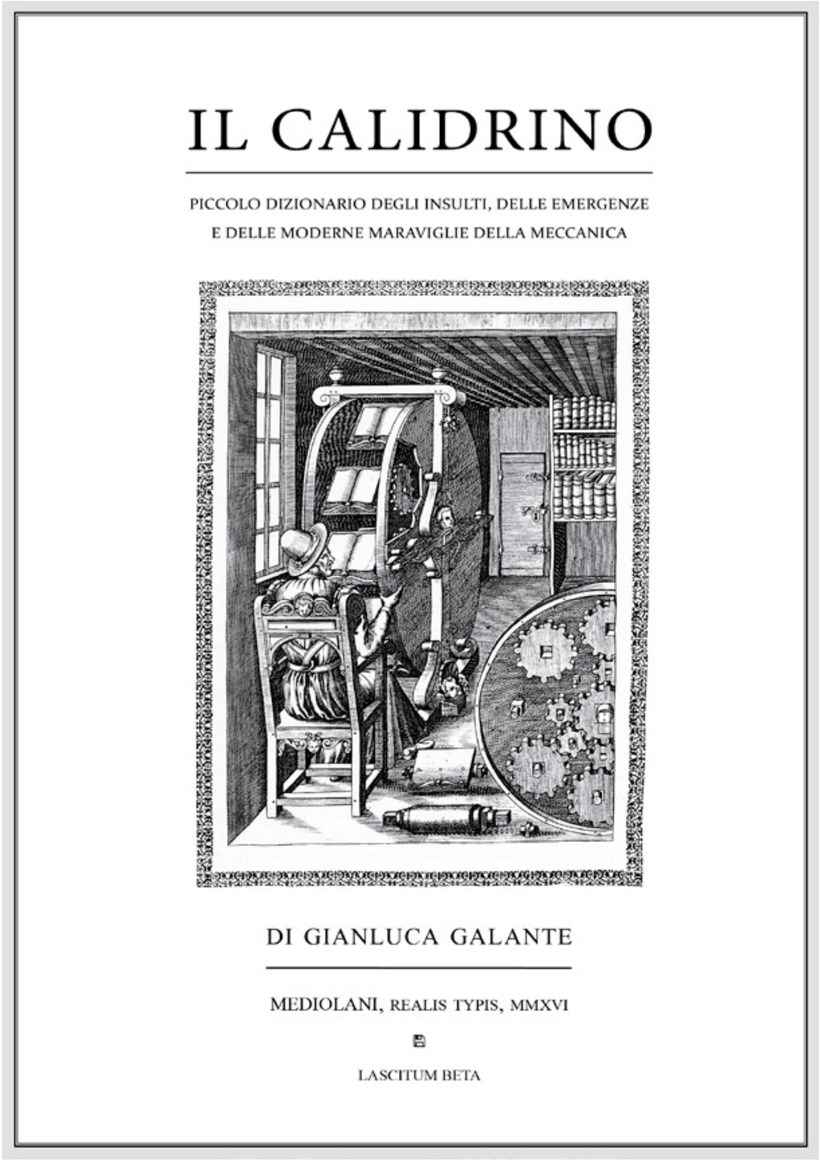
IL CALIDRINO

Il **Calidrino** è un dizionario inventato e un'opera di ludolinguistica creata da **Gianluca Galante** a partire dal 2004. Raccoglie neologismi illustrati per definire "***cose che esistono ma non hanno un nome e cose che hanno un nome ma non esistono***".

È un progetto nato originariamente per accompagnare un racconto fantastico e trasformatosi in un'opera **enciclopedica** di fantasia.

Ogni voce del dizionario è strutturata con:

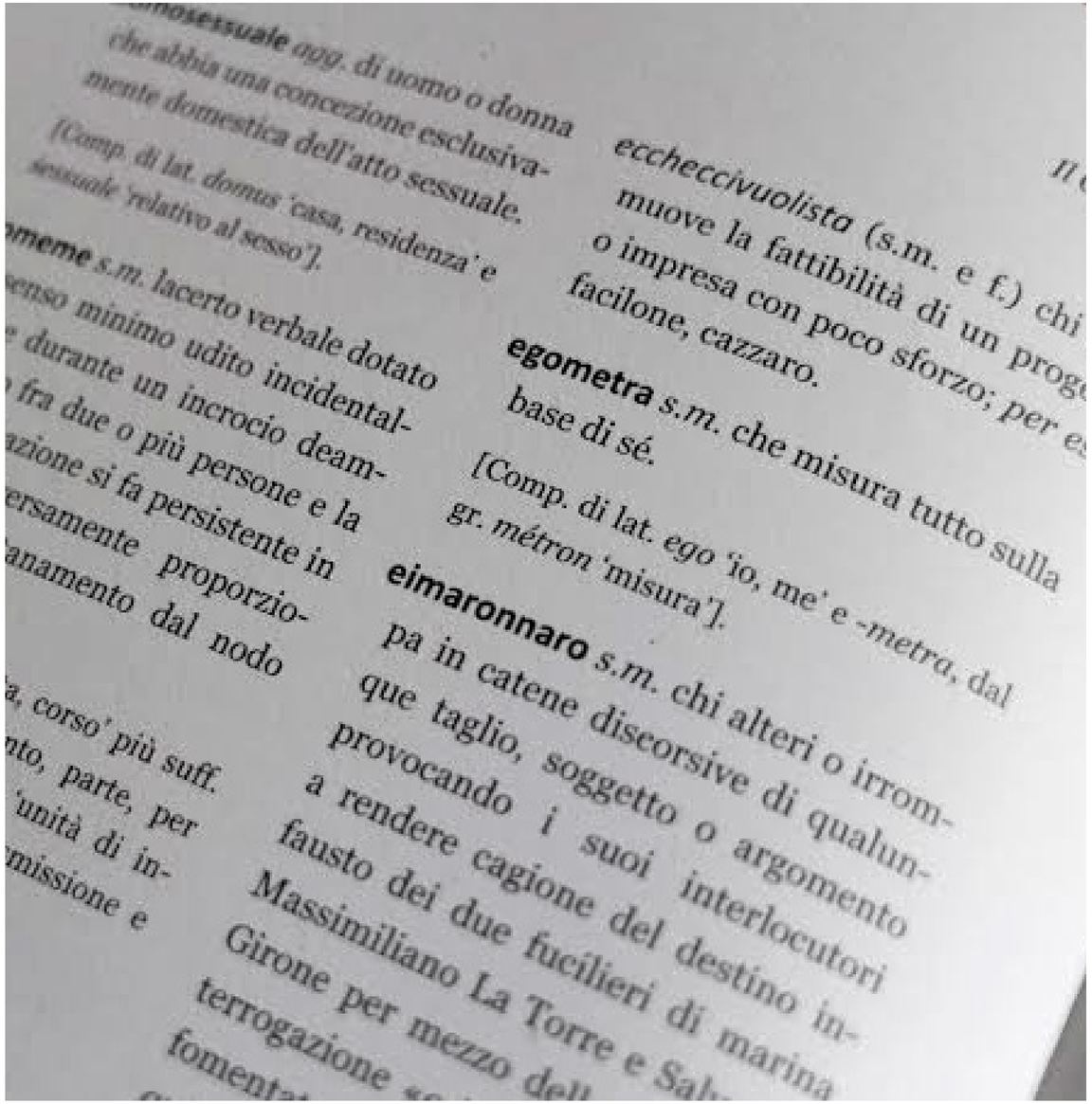
- Significato fondamentale
- Spiegazione etimologica
- IIIlustrazione grafica
- Esempi d'uso o commenti



LE PAROLE DEL GIOCO

Le sei carte scelte rappresentano parole inventate che descrivono emozioni, comportamenti o situazioni quotidiane in modo ironico.

- **Allostarsi:**
il bisogno improvviso di stare completamente da soli.
- **Cucciolabile:**
qualcosa o qualcuno talmente adorabile da voler abbracciare.
- **Merdedì:**
quella giornata in cui sembra andare tutto storto.
- **Turistezza:**
la malinconia che si prova alla fine di un viaggio.
- **Stupidigia:**
l'insieme delle piccole sciocchezze che facciamo ogni giorno.
- **Suinèscico:**
descrive un comportamento buffo, goffo e un po' disordinato.





LE CARTE

Le carte sono state progettate con uno **stile** illustrativo semplice, colorato e immediatamente riconoscibile.

Ogni parola è rappresentata da un personaggio originale caratterizzato da forme morbide, colori pastello e linee essenziali. Le espressioni facciali e i piccoli dettagli grafici aiutano a suggerire la personalità del termine senza definirne completamente il significato.

Questa scelta permette ai giocatori di costruire liberamente il proprio **immaginario**, rendendo ogni carta unica e facilmente memorizzabile.



STUPIDIGIA
stupidigia s.f.

Attonita contemplazione della stupidità altrui che produca, per imprevisto effetto osmotico, altrettanta stupidità in chi vi si intrattiene. [Da stupido, dal lat. stupor ‘torpore, stupore’, più suff. –igia, dal lat. –itia per il tramite del fr. –ise, come in cupidigia, ingordigia, alterigia].



SMC
Sindrome del messaggero celeste

Disturbo della sfera affettiva ove, nel quadro dell’uso sempre più diffuso, intimo e pervasivo dei telefoni cellulari e dei servizi di messaggistica istantanea che essi veicolano, il soggetto si produca in una fantasticazione affettiva esclusiva con altro soggetto (il «messaggero celeste»), con il quale costruisce una relazione prevalentemente, se non esclusivamente, mediata da messaggi scritti, immaginette e altre amenità, psichicamente modellata sul paradigma dell’«angelo custode», figura della quale il «messaggero celeste» riprende alcune peculiari proprietà eteree come l’ubiquità benigna e la pronta risposta all’evocazione in momenti di spicciola quotidianità, oltre che la disponibilità a raccogliere confessioni intime le più disparate e la rispondenza a una forma di amore incondizionato ma giammai libero di esercitarsi in occasioni concrete di vita materiale.



ALLOSTARSI
allostarsi v.rifl.

Recarsi in un luogo allo scopo di perdercisi. [Comp. di lat. ad ‘a, verso, presso’ e ingl. lost ‘perso, disperso’].



MERDEDÌ
merdedì s.m.

Giorno della settimana di caratura infausta sotto ogni profilo e nei confronti di qualunque attività intrapresa (poet. per ‘giorno di merda, giornataccia’). [Comp. di merda, dal lat. merda ‘sterco, escremento’, e –dì, dal lat. die(s) ‘giorno, dì’]. sempre con questo stile



SUINÈSCICO
suinèscico agg.

Di fenomeno, spesso di rilevante natura economica, che avvenga all’insaputa del suo beneficiario. [Comp. di lat. suis ‘suo, proprio’, nescio ‘non ne so nulla, ignoro’, più suff. aggettivale –ico; secondo altri, invece, da suinesco, ovvero dal lat. su(i)s ‘porco, maiale’, con il senso esteso di ‘porcheria, majalata’]. Der. suinescicamente (avv.) senza che l’interessato ne sappia alcunché, a sua insaputa.



CUCCIOLÀBILE
cucciolàbile agg.

a) Colto da incontenibile instabilità psichica, di tono generalmente regressivo, insorta a seguito della visione ravvicinata di un cucciolo (di uomo o animale) e caratterizzata, a livello sintomatico, da contrazione delle arcate sopracciliari, agitazione inconcludente delle mani – spesso portate congiuntamente al petto o al viso come in presenza di un fatto grave o di una teofania – ed emissione incontrollata di versi, invocazioni e melliflue glossolalie, accompagnate, nei casi più gravi, da pianti, tremori e/o corti balzelli condotti sul posto;

b) ‘che può essere cucciolato’, ovvero ricondotto, tramite opportuni vezzeggiamenti, allo stadio di «cucciolo».

[a] Incr. di cucciolo, onom. e labile, dal lat. labor ‘scivolo, cado, oppallà!’; b) dal verbo *cucciolare più suff. indicante passività, potenziale o necessaria, –(a)bile].

STUPIDIGIA
stupidigia s.f.

SMC
Sindrome del messaggero celeste

ALLOSTARSI
allostarsi v.rifl.

MERDEDÌ
merdedì s.m.

SUINÈSCICO
suinèscico agg.

CUCCIOLÀBILE
cucciolàbile agg.

IL PACKAGING

Il packaging riprende lo stesso linguaggio visivo delle carte, mantenendo coerenza tra contenuto e contenitore.

La scatola utilizza una **palette di colori vivaci**, un lettering giocoso e un pattern illustrato composto dagli elementi grafici presenti nel gioco. Sul fronte vengono mostrati il titolo, alcuni personaggi e le principali informazioni sul prodotto, mentre il retro presenta una breve descrizione del gioco, le modalità di utilizzo e le informazioni tecniche come età consigliata, numero di giocatori e durata della partita.

Il **formato compatto** rende il gioco facilmente trasportabile e adatto a essere utilizzato in qualsiasi contesto.


UN GIOCO DI CARTE
PER PAROLE SPAZIALI
E GIORNATE SPECIALI
IL CALIDRINO
ALLOSTARSI
CUCCIOLABILE
MERDEDÌ
TURISTEZZA
STUPIDIGIA
SUINÈSCICO
6 CARTE, 6 PAROLE, 1000 RISATE!
PAROLE ASSURDE, DIVERTIMENTO ASSICURATO!
IL CALIDRINO


IL CALIDRINO
IL GIOCO DI CARTE
CHE NON PRENDE NULLA SUL SERIO.
Pesca una carta, leggi la parola
e inventa la situazione più assurda
che ti viene in mente!
Vince chi fa ridere (o chi confonde
di più gli altri giocatori).
2-6
GIOCATORI
15-30
MINUTI
6+
ANNI
PER BAMBINI, GRANDI, AMICI,
FAMIGLIE E RISATE INFINTE!
CE
0-3
ATTENZIONE:
Non adatto a bambini
di età inferiore a 3 anni.
Contiene piccole parti.
8 012345 678901

IL GIOCO

Il **regolamento** è semplice e immediato.

Un giocatore pesca una carta.
Legge ad alta voce la parola presente sulla carta.
Inventa una storia, un ricordo o una situazione utilizzando quel termine.
Gli altri giocatori possono votare l'interpretazione più divertente, creativa o originale.

Non esistono risposte giuste o sbagliate: ogni parola può assumere significati diversi a seconda dell'immaginazione dei partecipanti.

Il Calidrino nasce con l'obiettivo di far divertire, stimolare la creatività e favorire la condivisione attraverso il gioco.

FINE