

GIOCHI E GIOCATTOLI NELLA STORIA

Nella sua opera “Homo ludens” (1938) il saggista olandese Johan Huizinga sostiene che quattro sono le caratteristiche più importanti del gioco.

- 1) La libertà del soggetto che si mette a giocare. Il gioco è un atto libero, che si compie solo perché procura gioia.
- 2) Il gioco non rappresenta la vita vera. Il bambino sa che quando gioca fa per scherzo, è una finta, ma lo compie ugualmente con grande serietà.
- 3) Il gioco è limitato nel tempo e nello spazio.
- 4) Il gioco porta in un'altra dimensione, che è nella parte più intima dell'uomo.

Il gioco non rappresenta un'attività puramente infantile, bensì una necessità insita nell'adulto di ogni età, che sente il bisogno di impegnarsi in particolari esercizi congeniali alla propria personalità e che gli permettono di soddisfare pure certe esigenze di competitività e di evasione necessarie al proprio equilibrio psichico e fisico. E' comunque il bambino a dedicare la maggior parte del tempo e delle energie in attività ludiche; nel gioco il bambino scarica l'energia repressa nelle ore scolastiche, allaccia amicizie, esprime liberamente la sua creatività e si diverte a calarsi nel mondo dei “grandi”.

Fin dall'antichità i bambini avevano a disposizione numerose opportunità di gioco legate alla vita all'aperto e all'utilizzo di materiali facilmente reperibili nell'ambiente (sassi, pezzi di legno, avanzi di stoffa..): è interessante notare come in tutto il mondo i giochi più elementari siano molto simili tra loro e accomunino bambini di etnie e lingue diverse.

IL MONDO ANTICO Le scoperte archeologiche hanno messo in evidenza che i primi giocattoli veri e propri riproducevano armi ed aratri (a simboleggiare le due principali attività delle popolazioni antiche, l'agricoltura e la guerra), oppure oggetti di uso quotidiano, realizzati in miniatura e in forma più rudimentale. Anche la bambola può essere considerata uno dei primi giocattoli infantili: inizialmente ebbe un valore più complesso di quello soltanto ludico, legato cioè alla religiosità primitiva e alla fertilità femminile. La bambola intesa propriamente come giocattolo viene fatta risalire circa al 2000 a.C. nell'Egitto faraonico ed era realizzata con materiali diversi come l'avorio, il legno e la terracotta.

In tutte le civiltà antiche ricorrono costantemente alcuni tipi di giocattoli: gli animali da trainare, sonagli e poppatoi, rocchetti, carrettini, cerchi, marionette. I giocattoli venivano regalati ai bambini in diverse occasioni: prima di tutto al momento della nascita, quando era imposto il nome al neonato (come era costume nel mondo romano), durante le feste religiose, come ricompensa per risultati scolastici o successi ottenuti.. Sia in Grecia che a Roma esistevano attività specializzate per la costruzione di giocattoli come palle, trottolo e astragali, che venivano venduti nelle agorà greche o nelle fiere romane. Persino personaggi come i matematici Archimede o il filosofo pitagorico Archita si cimentarono nella creazione di veri congegni per il gioco; proprio Archita inventò i “crepitacula”, equivalenti ai nostri sonagli.

Il giocattolo possedeva una valenza importante: maschi e femmine imparavano a conoscere i propri ruoli. Ci sono giochi che maschi e femmine facevano insieme, come giocare alla palla, agli astragali e alla trottolo, ma ce n'erano altri che segnavano la distinzione tra i due sessi; alle bambine venivano regali gli utensili da cucina o le bambole con arredi e corredi, mentre ai maschi si davano cerchi, carrettini e soldatini in stagno (universalmente conosciuti da romani, etruschi, greci ed egizi).

IL MEDIOEVO In questo periodo non cambiò molto rispetto ai secoli passati; i bambini avevano sempre a disposizione biglie, cerchio, bastoni e mazze, palle. Nei primi secoli del medioevo il giocattolo e la bambola vissero un periodo incerto: pochi sono i rinvenimenti archeologici e scarse le fonti letterarie. Il vuoto di questi secoli può essere spiegato dai lunghi periodi di invasioni

barbariche, che distrussero e condizionarono la vita delle popolazioni, portando miseria e povertà di commerci. Inoltre i giocattoli e le bambole erano costruiti in casa con mezzi di fortuna, in forme rozze e con materiali talmente deperibili da non lasciare traccia dopo il loro utilizzo; le prime bambole medievali che ci sono pervenute risalgono circa al 1200-1300. I giocattoli dei periodi successivi riflettono le conoscenze tecniche dell'epoca, come mulinelli ad alette, piccoli mulini a vento, chiuse e forni; esistevano degli artigiani che creavano appositamente oggetti per bambini, ma ciò era riservato alle classi agiate, mentre i bambini del popolo costruivano da soli i propri giocattoli utilizzando ciottoli, pezzi di legno e stoffa, conchiglie, ...

A differenza del giocattolo dell'antichità quello medievale non presentava probabilmente una precisa distinzione tra maschi e femmine, per cui i bambini giocavano anche con la bambola. Ma il gioc. Aveva un'altra funzione, quella di influenzare il destino e la posizione sociale del bambino: al futuro prete l'altare in miniatura o piccoli oggetti liturgici, al militare i soldatini di piombo o terracotta oppure piccoli cannoni, spade di legno, archi..Alle bambine invece, che dovevano prepararsi alla vita coniugale, venivano regalati fusi per filare, stoviglie e arnesi per cucinare, ma soprattutto bambole per sognare il ruolo di mamma; per chi si preparava alla via del convento, anche la bambola era vestita in modo adeguato.

Nella società medievale, secondo lo storico francese Ariès, non esisteva una separazione rigorosa tra i giochi e i giocattoli riservati ai bambini e quelli praticati dagli adulti: gli stessi erano comuni ad entrambi. Ma già a partire dal Quattrocento tale polivalenza tende a diminuire per poi sparire, vanno aumentando le rappresentazioni della prima infanzia unitamente a scene di gioco in cui compaiono il cavallino di legno, il mulino a vento, l'uccello trattenuto da un legaccio e più raramente le bambole.

IL RINASCIMENTO Solo nel Rinascimento si verifica un vero salto di qualità per quanto riguarda il giocattolo. Le prime fabbriche di bambole di cui si ha notizia compaiono nel XV° secolo in Germania, a Norimberga, dove già dal finire del 1300 si erano formate corporazioni di maestri artigiani specializzati nella lavorazione del legno. In seguito nel 1500 anche i Paesi Bassi cominciarono a produrre bambole in legno, a cui sia aggiunse alla fine del secolo la produzione francese in gesso e cartapesta. In particolare fu creato un modello vestito in modo raffinato e costoso, realizzato solo per i reali e gli aristocratici, chiamato la "parisienne" perché fabbricato a Parigi. Insieme con la bambola e il suo corredo vestuario, inizia anche la produzione di piccoli oggetti: preziose stoviglie, lussuosi corredi, elaborate case.

Già da tempo era nota l'importanza del gioco nello sviluppo psicofisico del bambino e i più illustri pensatori affermavano il ruolo educativo del gioco. Già nel 1500 Montaigne (1533-92) sosteneva che "i giochi dei fanciulli non sono giochi e bisogna giudicarli come le loro azioni più serie".

Nel 500 e nel 600 avviene una significativa innovazione che secondo alcuni storici costituisce un segnale rilevante e una tappa importante per il riconoscimento della personalità infantile. Si è cominciato a creare per il bambino piccolo, almeno negli strati più alti della società, un abbigliamento speciale che lo distingue dagli adulti. Questo abbigliamento particolare dei bambini, soprattutto dei maschietti, in una società dove le forme esteriori erano molto importanti, attesta il mutamento avvenuto nei loro confronti.

IL SEICENTO E IL SETTECENTO Nel 1600 il filosofo e pedagogo inglese John Locke (1632-1704) affermava: "Tutti i giochi dei bambini devono essere volti a formare buone abitudini.....Ogni cosa che i bambini fanno in quella tenera età lascia loro qualche impressione, e da essa ricevono una tendenza al bene o al male..."Con il suo libro "Pensieri sull'educazione" del 1693 Locke fu il primo a incoraggiare la curiosità dei bambini, considerandola un'importante fonte di apprendimento.

Meno di un secolo dopo, nel 1762, venne pubblicato l'"Emile" di J.J.Rousseau, nel quale venne sottolineato l'aspetto del gioco come fonte di gioia, il migliore degli stimoli per l'attività del

bambino. Andavano tuttavia diffondendosi, soprattutto nella società inglese, le idee del Metodismo e dell'Anglicanesimo Evangelico, per i quali la volontà dei bambini doveva essere fermata e quindi poco gioco e niente giocattoli.

Al di là di queste radicate convinzioni, gran parte della pedagogia riteneva che il movimento e l'attività fisica fossero necessari per uno sviluppo armonioso del corpo, per cui erano ben visti i giochi all'aperto come saltare la corda, moscacieca, rincorrersi, nascondino, bandiera..

Un aspetto curioso della bambola di questo periodo: diventa messaggera della moda parigina nelle corti reali e case altolocate, per far conoscere le ultime novità in fatto di abbigliamento.

Verso la seconda metà del XVIII secolo avviene un cambiamento verso una maggiore espansione della fabbricazione dei giocattoli. La distribuzione avveniva sia attraverso i venditori ambulanti nelle fiere che nelle botteghe specializzate che, oltre ai tradizionali giocattoli, incominciavano a proporre giochi di carte, tombole, gioco dell'oca, abbecedari, immagini a stampa con immagini infantili. Ciò significava maggiore attenzione da parte degli adulti al mondo dei bambini, dedicando loro più tempo e investendo in modo più cospicuo in materiale didattico. Inoltre nel 700 cominciarono a comparire i giochi che derivavano dalle grandi invenzioni del secolo, come le lanterne magiche, che utilizzavano le leggi dell'ottica per proiettare immagini, e gli ingegnosi giocattoli animati; nel 1701 in Inghilterra fu venduto un bambolotto che poteva girare gli occhi ed emettere vagiti, mentre si dovrà aspettare il secolo successivo per bambole parlanti e che camminano.

DALL'OTTOCENTO AI GIORNI NOSTRI La pedagogia dell'ottocento e dei secoli esorta al gioco; il pedagogista tedesco F.Froebel (1782-1852) affermava che il gioco è la vera attività naturale del bambino e che dai giochi dipendono le future relazioni del bambino; tra l'800 e il 900 il pensiero di Dewey, della Montessori e di Piaget segneranno l'affermazione definitiva dell'attività ludica come componente fondamentale dello sviluppo del bambino.

Nella società ottocentesca il giocattolo diventò sempre più importante, soprattutto in Francia, Inghilterra e Germania nacquero fabbriche per la produzione di giocattoli in serie, divisi a seconda dei ceti, per età e sesso. Già nel 1793 a Norimberga un commerciante aveva in catalogo più di 12000 articoli (bambole, soldati, animali...) in tutte le possibili dimensioni e varietà di prezzi.

L'industria del giocattolo visse la sua stagione d'oro tra il 1850 e il 1914; particolare successo riscosero i giocattoli di latta, perché oltre alla precisione nella fattura e nella ricerca di eleganza nelle forme, riproducevano le grandi invenzioni meccaniche. Vennero infatti realizzati trenini, automobili, navi; vennero anche creati clowns e animali dotati di movimenti automatici molto semplici.

L'industria del giocattolo incise in modo preponderante sull'economia dei paesi produttori, ma l'Italia iniziò tardi la sua produzione; per i giocattoli in legno la prima industria sembra essere nata ad Asiago nel 1885, mentre la prima industria di giocattoli e di bambole è stata la Furga di Canneto sull'Oglio (Mantova) nel 1872. Proprio nel campo della produzione di bambole si assistette ad una produzione enorme di esemplari, destinata sia al mercato europeo che americano, per poter soddisfare una clientela sempre più vasta ed esigente. Negli anni 20 e 30 del Novecento iniziarono e si svilupparono industrie del settore, soprattutto tedesche, che proprio tra le due guerre raggiungono l'apice della qualità nella produzione. Ma la seconda guerra mondiale sconvolse tutto, per cui le fabbriche furono chiuse o distrutte, le materie prime si esaurirono..Nella faticosa fase di ricostruzione qualcosa era ormai cambiato: si iniziò a fare uso di nuovi materiali, come la celluloid e la plastica, che apportarono una vera rivoluzione nella produzione di bambole e balocchi.

Nel frattempo le teorie pedagogiche vanno sempre più affermando il ruolo fondamentale del gioco nel processo di apprendimento e formazione del bambino. Nel 1899 nacque a Brooklyn il primo Museo dei Bambini, in cui si partiva dal presupposto che il bambino ha metodologie di apprendimento diverse dall'adulto e quindi impara più facilmente giocando e sperimentando alcune

realtà che rappresentano un continuo stimolo alla creatività e all'immaginazione.

Attualmente solo negli Stati Uniti esistono 300 musei per bambini finalizzati a tre attività di apprendimento: imparare facendo, imparare esplorando, imparare toccando. In Europa a partire dagli anni 70 c'è stato uno sviluppo di iniziative museali rivolte ai bambini, ma in Italia solo nel 1998 è stato aperto a Genova il primo Museo dei Bambini.

Negli ultimi anni c'è stato un progressivo interesse per la storia del gioco e del giocattolo, per cui sono nate mostre, iniziative, esposizioni con la partecipazione attiva dei bambini, per far conoscere loro come giocavano i coetanei di un tempo (come avviene presso il Centro per la Cultura Ludica di Torino o presso l'Accademia del Gioco dimenticato di Milano).

Sono inoltre stati aperti musei del giocattolo con diverse specializzazioni: Museo municipale del giocattolo di Norimberga, uno dei più importanti e visitati al mondo, raccoglie soprattutto bambole; Museum of Childhood fondato a Edimburgo nel 1957, il primo ad utilizzare il giocattolo come chiave di lettura per la storia dell'infanzia; L'art de l'enfance a Rumilly in Francia raccoglie 10.000 giocattoli. In Italia troviamo: il Museo della bambola ad Angera (Varese); il Museo storico del soldatino a Bologna; il Museo del giocattolo Furga a Canneto sull'Oglio; il Museo Rivarossi di Como con migliaia di modelli di trenini elettrici e affini; il Museo internazionale delle marionette di Palermo; il Museo del giocattolo e del bambino di Milano, fondato nel 1989.

I GIOCHI NEL RINASCIMENTO

Nel Medioevo e Rinascimento ai bambini delle classi inferiori, impegnati ad aiutare i genitori nelle varie attività, restava ben poco tempo da dedicare al gioco; sicuramente materiali di facile acquisizione come bastoni, corde, noccioli di frutta potevano essere riciclati come veri balocchi; con l'aiuto dei genitori e l'uso di materiali poveri si potevano facilmente costruire bambole (di legno, di pezza, di cartapesta), zuffoli ricavati da canne, palle di stoffa e altri oggetti di poco prezzo. Nelle case dei nobili la scelta dei giocattoli era finalizzata a scopi educativi: ad un giovane di buona famiglia erano riservati gli scacchi, la dama e il filetto, che aiutavano ad elaborare strategie poi applicabili in campo militare; si trattava quasi sempre di oggetti di lusso, costruiti con legni pregiati, abbelliti con intarsi di madreperla e avori, spesso provenienti dall'Oriente; il ragazzo poteva disporre anche di figurine di legno, di ceramica e di piombo, riproducenti cavalieri e fanti.

L'educazione di una ragazza era volta ad imparare il cerimoniale dell'alta società e l'amministrazione di una grande casa; nel tempo libero si dedicava al cucito e al ricamo, unici oggetti di distrazione concessi erano le bambole (spesso riccamente vestite con perle e gioielli), qualche utensile per il lavoro femminile, alcuni strumenti musicali.

Non sono molti gli esemplari di giocattoli antichi pervenuti fino a noi, dato che in genere erano costruiti con materiali facilmente deperibili; tuttavia un'ampia panoramica dei giochi praticati nel Rinascimento ci viene offerta, oltre che da testimonianze scritte, dal quadro "Giochi di fanciulli" realizzato nel 1560 dal pittore fiammingo Pieter Brueghel il Vecchio e ora conservato al Kunsthistorisches Museum di Vienna. A questo dipinto si farà riferimento nella descrizione dei giochi che segue.

ASTRAGALI/ALIOSSI

Consisteva nel gettare un certo numero di astragali¹ delle zampe posteriori degli agnelli (o di altri animali a pie' fesso) e nello scommettere come si sarebbero disposti, o, quando vi fossero incisi dei numeri, nell'indovinare il totale. Si tratta di un divertimento antichissimo, menzionato già da Omero, che assumeva anche un senso propiziatorio e divinatorio. Erano uno strumento di gioco così diffuso da essere riprodotti nei materiali più diversi quali l'oro, l'avorio, il bronzo, il marmo e la terracotta. L'astragalo era espressione simbolica della fanciullezza e si contrapponeva ai dadi, riservati agli adulti; nelle tombe romane di bambini e giovinetti sono stati spesso trovate grandi quantità di astragali. Il gioco più praticato presso i Greci consisteva nel mettere sul palmo della mano cinque astragali o sassolini (da cui il nome *pentelitha* dato al gioco), si lanciavano verso l'alto e con una rapida rotazione si dovevano riprendere tutti e cinque con il dorso. Se ne cadeva qualcuno, bisognava afferrarlo con le dita senza far cadere dal dorso quelli presi. Bambini e bambine avevano bisogno di un gran numero di ossicini perché la posta in gioco erano gli stessi astragali; avevano delle borse per riporli, oppure venivano forati e tenuti insieme con una cordicella, legata alla vita.

Gli astragali hanno quattro facce, ogni faccia un valore; la parte convessa vale tre, la concava quattro, la più instabile sei e l'altra uno. Si giocava tirando quattro astragali; il gioco non si basava sulla somma algebrica indicata dalle facce, ma sulla combinazione di caduta di ciascuna faccia dei quattro tali. Ad esempio, il colpo vincente era dato dagli astragali caduti in posizioni tutte diverse (colpo di Venere); il colpo perdente era invece dato dai quattro uno (colpo del cane). Le combinazioni algebriche di questo gioco sono 35 e ognuna aveva un nome.

Gli astragali avevano anche un uso divinatorio, come conferma Plinio parlando della funzione magica di quelli di lepre; potevano servire come amuleti o per dirimere una controversia.

Nel quadro di B. vediamo una vecchia che sembra predire il futuro ad una giovinetta, interpretando la disposizione delle ossa (in questo caso sembrerebbero vertebre) gettate per terra.

Il termine "aliossi" è forse dovuto all'unione in una sola parola dell'intera frase "(giocare) a- li - ossi", cioè giocare a gettare gli ossi.

BAMBOLE

Nell'antichità le bambole simboleggiavano l'infanzia della bambine; l'atto di abbandonarle, donandole alle divinità, era sinonimo di abbandono dell'infanzia per iniziare la vita adulta, che coincideva con una precoce vita matrimoniale.

Attraverso il gioco la fanciulla imparava a vestire la bambola e quindi se stessa; ve ne erano di molto semplici, rivolte ad un ampio mercato, vendute da ambulanti nelle fiere; le bambine comuni giocavano con pupattole fatte di cenci e stoppa, che venivano realizzate dalle madri. Le bambole più raffinate, destinate alla nobiltà, spesso erano costruite su commissione e fornite di ricchi guardaroba che rispecchiavano la moda del momento; generalmente la testa e il busto erano di legno intagliato e dipinto semplicemente, parrucche di fibre naturali o di capelli veri erano applicate sulla testa, le braccia potevano essere smontabili per facilitare la vestizione, mentre le gambe erano spesso inesistenti e al loro posto una gabbia conica di cerchi di legno faceva da supporto alle ricche vesti sostenendo la bambola.

Nel quadro vediamo due donne che cuciono delle bamboline di stoffa, assai graziose nei loro abiti lunghi e con il velo in testa secondo la foggia fiamminga del Cinquecento.

¹ L'astragalo è un osso del tarso a forma approssimativa di cubo, convesso nella parte superiore, su cui appoggiano la tibia e il perone.

BIGLIE E NOCI

I Greci giocavano alle biglie con ossicini, castagne e perfino olive; i Romani preferivano noci e nocciole, utilizzate per talmente tanti giochi da far associare le noci all'infanzia: uscire dall'infanzia si diceva appunto "nucis relinquare", cioè lasciare le noci. Un modo di giocare con le noci era il ludus castellorum, che consisteva nel porre a terra tre noci vicine così da formare un triangolo, poi se ne faceva cadere con precisione e leggerezza una quarta, che doveva stare in equilibrio sulle tre. Un altro gioco era innalzare una piccola piramide di noci, per poi cercare di abbatterla scagliandovi contro da una certa distanza altre noci. Una variante per rendere il gioco più difficile consisteva nel prendere un piano inclinato, appoggiare la noce sul bordo superiore e, lasciandola cadere lungo il piano, cercare di colpire e quindi di guadagnare le noci lanciate in precedenza che giacevano a terra. Un'altra variante del gioco delle noci, chiamata orca, consisteva nel cercare di fare entrare nel collo di un'anfora una noce lanciata da una certa distanza. Se non disponevano di un'anfora, bastava realizzare una buca nel terreno, che diventava il bersaglio nel quale far entrare la noce (questa variante del gioco era chiamato dai Greci *tropa*). Le noci erano conservate dai bambini e dalle bambine in cestini o in apposite borse o avvolte in un lembo della tunica.

Fu solo a partire dal XVIII secolo che le biglie divennero perfettamente sferiche, di terra (meno costose), di pietra, di vetro e persino di agata e di marmo. Di solito i ragazzi tengono come materiale di gioco le più comuni e le più preziose come posta.

Il quadro mostra sette bambini intenti a giocare alle biglie, uno dei quali è raffigurato proprio nell'atto di lanciare il suo bocco. Si usavano palline in terracotta di piccola dimensione (10-20 mm. di diametro), con le quali si potevano fare molti giochi, il più tipico dei quali era detto "buchetta" e consisteva nel gettare la propria biglia in una piccola buca, praticata sul terreno, contenente un certo numero di palline messe da tutti i giocatori. Un altro gioco molto popolare consisteva nel disegnare per terra un cerchio di circa 30 cm di diametro e ciascun giocatore poneva al centro un numero uguale di palline; si disegnava un altro cerchio, attorno al primo di circa due metri di diametro; ogni giocatore, stando all'esterno del cerchio più grande, lanciava una biglia cercando di colpire una di quelle all'interno del cerchio più piccolo. Se ci riusciva, la pallina era sua; altrimenti il turno passava ad un altro giocatore.

BIRILLI

Sui birilli si hanno testimonianze antichissime, risalenti all'Egitto del IV millennio a.C., costituite da birilli di pietra, palle e un ponte sotto il quale dovevano passare le sfere prima di andare a colpire i birilli.

I concorrenti, posti ad una certa distanza e usando palle di legno, cercano di colpire i birilli, cioè figure umane stilizzate nel legno, lavorate al tornio e poi variamente colorate. In genere i birilli sono nove, dei quali otto di uguale altezza e che vengono chiamati "fanti", mentre il nono, il più grande e dipinto diversamente, è detto il "re". Si dispongono i fanti ai vertici e al mezzo dei lati di un immaginario quadrilatero, mentre al centro dello schieramento, e ben protetto, viene collocato il re. Vince il giocatore che fa più punti, considerando che ogni birillo vale un punto e il re ha sempre un valore più elevato. Spesso, invece di birilli di legno si usavano oggetti di materiali più poveri: nel quadro sono raffigurati tre bambini intenti a lanciare bocce (ma forse si tratta di ossa) contro ossa di animali, presumibilmente di bove o di cavallo, allineate contro un muro, che poi una donna rimette verticali.

BOLLE DI SAPONE

Per fare le bolle di sapone si usava una cannuccia che immetteva l'aria in una specie di contenitore cilindrico probabilmente pieno di saponata. Dal cilindro, forato in alto, uscivano le bolle che potevano crescere al punto da staccarsi, per spinta aerostatica, dall'attrezzo e volare in aria rapite dal vento. Probabilmente non tutti possedevano un'apparecchiatura così sofisticata, i più forse si arrangiavano con una canna e un bicchiere contenente acqua e sapone, il che consentiva di divertirsi lo stesso con modica spesa.

CAVALLINO DI LEGNO

Consisteva in una testa di destriero modellata in legno o cartapesta e piantata su un lungo palo. Il ragazzo, mettendosi l'asta tra le gambe, correndo e duellando, aveva l'impressione di vivere l'eccitante esperienza di un torneo. E' rimasto in uso per vari secoli, fino all'avvento del cavallo a dondolo.

CERCHI

La più antica raffigurazione del gioco con il cerchio risale agli egizi

Era un gioco considerato molto salutare dagli antichi, consigliato in tutti i casi in cui è utile un'abbondante sudorazione (secondo le prescrizioni di Ippocrate). La forma primitiva di questo giocattolo è il trochus (dal verbo trocho, muoversi grazie ad un impulso); il trochus consisteva generalmente in un semplice cerchio di bronzo, alto fino al fianco del bambino, che si faceva rotolare per mezzo di un'asticella ricurva; è probabile che nelle palestre si organizzassero gare atletiche di corse al trochus. I cerchi venivano utilizzati dalle danzatrici greche nella presentazione di alcuni giochi di abilità che avevano talvolta un valore simbolico; il cerchio simboleggiava il matrimonio e l'amore coniugale; nei misteri dionisiaci era frequente l'uso del simbolo del cerchio. Come la trottola, anche il cerchio poteva diventare uno strumento per le arti magiche.

Nel quadro si vedono due bambini che corrono spingendo i loro cerchi, ad uno dei quali, forse per rendere più festoso il gioco, sembrano applicati dei sonagli. Non ci vuole molto ad accorgersi che si tratta di giocattoli piuttosto grezzi, anzi la presenza nel dipinto di alcune botti, le cui doghe sono tenute assieme da anelli di giunco molto simili a quelli usati dai due ragazzi, ci fa pensare che tali cerchi siano stati presi nella bottega di qualche bottaio. Comunque si tratta di oggetti di basso pregio, assai lontani da quei cerchi perfettamente rotondi che appariranno nei secoli successivi.

CIRIBE'

Il gioco è praticato da due giocatori, uno dei quali, picchiando con un bastone su una delle estremità di un legnetto rastremato a forma di fuso (detto "ciri"), lo fa schizzare in alto e poi, colpendolo prima che ricada a terra, cerca di spingerlo più lontano possibile. Un giocatore può subentrare nel gioco solo se riesce a riprendere al volo, con le mani, il ciri battuto dalla base avversaria o se lo colloca entro la base stessa (detta anche "casa") dopo averlo fatto passare attraverso la guardia dell'avversario alla battuta che cerca di respingerlo con un colpo di mazza. Naturalmente vince colui che nel corso della partita è riuscito a spingere il ciri ad una maggiore distanza totale; per certe affinità si può considerare questo gioco un antenato del baseball. Nel quadro vediamo due giocatori con in mano il bastone e ai piedi di uno di essi un oggetto che sembra proprio un ciri.

CORREGGIATO

Il correggiato era un attrezzo agricolo che serviva a battere il grano in modo da separare il chicco dalla pula. Era formato da due robusti bastoni, il più lungo dei quali serve da manico, mentre l'altro più corto ma più grosso (e unito al primo da una striscia di cuoio) rappresenta la mazza battente. Si tratta di un divertimento di origine contadina, giunto in città con l'inurbanamento verificatosi nei secoli centrali del medioevo. Nel quadro vediamo un ragazzo seduto con in mano una lunga frusta, che cerca di colpire i compagni che si avvicinano per toccarlo o schiaffeggiarlo. Ancora più crudele è il gioco praticato da un altro gruppo di ragazzi: fra essi uno, col volto bendato, brandisce una specie di corto correggiato con cui mena colpi alla cieca cercando di tenere lontani gli altri giocatori.

CROQUET o PALLAMAGLIO

Il gioco consisteva nel far passare, seguendo un percorso obbligato, la propria boccia di legno attraverso un certo numero di anelli piantati verticalmente in terra e raggiungere l'altra estremità del campo prima dell'avversario; oppure si doveva lanciare il più lontano possibile o farla entrare in una buca. Lo strumento che serviva a spingere la sfera era originariamente una mestola a forma di grosso cucchiaio, più tardi sostituita da un bastone con estremità curva, abbastanza simile alle moderne mazze da golf. Nel quadro vediamo un ragazzo che tiene in mano un bastone con la parte terminale a forma di cucchiaio piegata a 90°.

Nel 1800 il gioco del croquet venne codificato in Inghilterra, adottando un martello di legno, detto maglio; il gioco ebbe molta fortuna nei paesi anglosassoni, abbastanza in Francia, poco in Italia.

GIOCO DELLA PENTOLA

Era un gioco greco chiamato *kutrinda*. Uno dei giocatori, detto "pentola" o "marmitta" si sedeva in mezzo ai compagni che lo colpivano sulla schiena o sul capo, girando attorno a lui finché non riusciva, voltandosi repentinamente, a individuare e prendere l'autore dei colpi che a sua volta doveva fare la pentola. Era anche in uso una variante per rendere il gioco più difficile: chi stava in mezzo doveva sostenere con la mano sinistra una pentola sulla testa. Uno dei compagni domandava "Chi tiene la pentola?", al che egli girando su se stesso doveva individuare il compagno e rispondere "Io, Mida" oppure "Sono io che ho le orecchie d'asino" alludendo alla leggenda di re Mida, e nello stesso tempo doveva colpirlo o toccarlo con un piede.

I bambini romani lo praticavano in modo più elaborato. Si disegnava per terra un grande quadrato e chi teneva la pentola stava nel centro. I quattro compagni stavano uno per angolo, poi dovevano scambiarsi di posto, mentre Mida cercava di occupare uno degli angoli liberi. Se ci riusciva, chi rimaneva senza il suo angolo diventava il nuovo Mida.

Nel quadro c'è un gruppo di bambini sulla destra che gira attorno ad uno al centro, forse si tratta di questo gioco o uno simile.

GIRANDOLE E MULINELLI

Le girandole consistevano in due alette di forma quadrata, montate alle estremità di un bastoncino a sua volta collocato in cima ad una lunga asta, ma libero di ruotare. I ragazzi correvano tenendo l'asta orizzontale e il vento, colpendo le alette leggermente inclinate rispetto al piano frontale, conferiva loro il movimento. Il quadro mostra due ragazzine che hanno in mano le loro girandole; si

tratta di giocattoli abbastanza elementari che un padre ingegnoso poteva agilmente costruire. Talvolta a queste girandole erano attaccate sagome di uccellini, pure in carta, che al ruotare delle alette si libravano in aria dando l'impressione di volare.

Il mulinello consisteva in alcune figurine di carta (croci, stelle, dischi colorati) infilate in un'asticella verticale fatta ruotare tirando uno spago sulla quale era avvolto. E' evidente che assieme all'asta si mettevano in movimento tutte le altre figure; poiché, per inerzia, si aveva un automatico riavvolgimento, il gioco poteva durare all'infinito.

MASCHERE

Nel dipinto, un ragazzo con una grossa maschera di cartapesta in mano osserva da una finestra quello che succede nella piazza. Specie in ricorrenza del Carnevale e di particolari festività (ad esempio, nei paesi nordici il ritorno della primavera) era frequente l'uso di maschere di stoffa e cartapesta, indossate da adulti e bambini che poi correvano per le strade facendo scherzi. Erano maschere raffiguranti elementi negativi come il diavolo o la strega, ma anche volti ridicoli di persone obese o segaligne, per finire a raffigurazioni animalesche. Il divertimento stava proprio nel calarsi nel personaggio imposto dalle sembianze della maschera, mimandone in maniera grottesca movimenti, parole e sghignazzi.

MODELLARE

Nel quadro si vede una bambina che modella dei mattoni.

Nell'antichità non esisteva la plastilina, ma non mancavano creta, argilla e cera; plasmare oggetti, piccoli animali o personaggi più o meno reali costituiva uno dei passatempi maggiormente praticati dai bimbi dell'antichità. Probabilmente in questo gioco si vedeva più un esercizio preparatorio in vista di una futura attività dell'età adulta che non un mezzo di espressione della propria creatività.

MORRA

Le regole sono rimaste le stesse dai tempi degli Egizi ad oggi.

Due persone stando di fronte indicano simultaneamente con le dita un numero che va dallo 0 (pugno chiuso) al cinque (mano aperta). Nell'atto stesso i due giocatori, all'unisono, devono indicare il numero totale indicato dalla somma delle dita aperte delle loro mani.

MOSCA CIECA

Il gioco risale almeno ai Greci, presso i quali era in uso bendare gli occhi ad un giocatore e fargli indovinare il nome di un compagno che fosse riuscito ad acchiappare. Il bambino doveva dire "andrò a caccia della mosca di bronzo" mentre gli altri lo facevano ruotare per perdere l'orientamento e i compagni rispondevano "la cercherai ma non la prenderai" e lo colpivano con corregge di cuoio fino a quando non avesse preso uno di loro: questo gioco era quindi detto anche "mosca di bronzo". Un'altra versione del gioco si svolgeva così: un bambino con gli occhi chiusi deve eseguire quello che gli viene chiesto da un altro bambino finché non gli riesce; se apre gli occhi deve ricominciare.

Alcuni studiosi attribuiscono a questo gioco remote origini rituali, altri lo definiscono l'imitazione infantile di un dramma mistico raffigurante il diavolo che tenta le anime.

Nel Medio Evo, nei paesi anglosassoni, i ragazzi lo giocavano coprendosi il viso con un cappuccio proprio come i condannati al patibolo e lo chiamavano "il gioco del cappuccio".

NASCONDINO

Nel quadro si vede una bambina che si nasconde dietro ad una botte per non essere vista. Era importante non solo trovare uno dei compagni, ma, scopertolo, andare ad occupare prima di lui il posto che lo stesso aveva all'inizio del gioco.

Nel quadro sono molti i bambini impegnati in giochi di movimento: capriole, salti di ostacoli, lotta con gli amici, corse nei prati erano divertenti allora come adesso.

PALEO

Già 500 anni prima di Cristo il poeta greco Callimaco lo citava come gioco antichissimo, la cui origine si perde davvero nella notte dei tempi.

Il paleo era una specie di trottola, ma più alto e snello, quasi un paletto appuntito; il giocatore, con colpi di frusta ben assestati, poteva prolungare la rotazione senza limiti, ma bisognava avere una certa abilità per dare al solido in movimento sempre nuova energia senza farlo cadere. Erano giochi innocenti concessi anche agli ecclesiastici, come si vede nel quadro.

Paleo e trottola erano costruiti con legno facilmente lavorabile e reperibile come quello di bosso o ulivo; di diverse dimensioni, si ottenevano al tornio collocando sulle punte e facendo ruotare un pezzo di legno grossolanamente sbozzato, quindi mediante scalpelli e sgorbie si conferivano le forme volute. Al termine, nel foro di centraggio della contropunta veniva ribattuto il chiodo di ferro, punto di rotazione del solido.

PALLA

Già nell'Odissea si accenna al gioco della palla, nell'episodio di Nausicaa e delle sue ancelle, che giocando svegliarono Ulisse (700 a.C.); in Grecia era però anche una danza ritmata da canti. Anche presso i Romani il gioco della palla veniva praticato abitualmente da bambini e persone adulte, per le strade o nello sferisterio delle Terme, dove serviva a riscaldare il corpo prima del bagno; la palla romana era piccola, ripiena di lana o crine, dipinta con colori vivaci.

I nostri antenati hanno costruito un numero incredibile di modelli di palle, usando i materiali più disparati: cuoio, stracci, carta, rami di salice intrecciati, fino alla scoperta del caucciù e della plastica, con cui si ottengono oggetti perfetti.

Nel quadro vediamo una bambina di 4-5 anni che tiene in mano una piccola palla. Le più costose forse erano fatte di pelle di capra imbottite di piume, ma ve ne erano anche in feltro, di legno o rimesse insieme con poveri stracci.

Diversi i giochi praticati da greci e romani:

Palla in aria: la palla doveva essere gettata il più in alto possibile mentre i contendenti dovevano cercare di afferrarla al volo prima che toccasse terra

Palla donata: un semplice scambio di palla

Palla rapita: uno o più giocatori al centro doveva cercare di intercettare la palla che altri alle estremità si lanciavano tra loro.

Aporraxis: si giocava con una piccola palla tra due contendenti: uno di essi, scagliandola obliquamente al terreno, faceva in modo che compisse più rimbalzi possibile; il compagno doveva rimandarla con il palmo della mano seguendo lo stesso metodo. Una variante consisteva nel lanciare la palla contro il muro e i giocatori potevano essere uno o due.

Episciro: si disputava con numerosi giocatori, disposti in numero uguale in due squadre di fronte. Si tracciavano tre linee, una mediana e due di fondo campo, che delimitavano l'area di gioco delle due squadre. Il campo doveva essere molto esteso in lunghezza. Il gioco iniziava tirando la palla il più

lontano possibile dagli avversari, i quali dovevano prenderla e a loro volta, dal punto in cui l'avevano presa, rimandarla senza però avanzare. I giocatori potevano muoversi nella loro area salvo nel momento del rilancio. Il gioco aveva lo scopo di eliminare gli avversari quando la palla fosse afferrata fuori dal campo o non fosse presa.

Harpaston o ludere raptim (secondo alcuni autori, coincide anche con il gioco detto feninda): occorre portare la palla oltre una linea di difesa della squadra avversaria. I giocatori di una squadra potevano entrare nel campo avversario passandosi l'un l'altro la palla, ingannando gli avversari con finte, contrasti diretti. E' evidente la somiglianza con il moderno gioco del rugby.

Ludere expulsim: era una specie di tennis senza racchetta e rete, dove si doveva restituire la palla all'avversario con un forte colpo del palmo della mano.

Trigon o palla a tre: i tre giocatori si ponevano al centro di un triangolo che poteva anche essere disegnato per terra e dovevano rimanervi senza spostarsi. Si usavano più palle e all'improvviso un giocatore poteva lanciale o riceverne più insieme e da più compagni: l'abilità stava nel riceverle e rilanciarle. In questo gioco gli adulti usavano gli schiavi per il rifornimento delle palle e per contare i punti.

Nel gioco della palla i vinti erano detti asini e si facevano uscire dal gioco dicendo "Asino, siediti".

Gli adulti giocavano a palla nello sferisterio, presente nelle grandi terme e anche nelle ville di villeggiatura.

Per i diversi tipi di gioco c'erano palle diverse:

Follis: pallone di grandi dimensioni leggero e gonfiato d'aria

Paganica: in cuoio e di media grandezza, riempita di piume

Trigon: piccolo e molto duro, usato per il gioco a tre

Harpaston: palla di medie dimensioni utilizzata per il gioco omonimo

Palle di vetro: erano usate soprattutto dai giocolieri.

L'esterno della palla da gioco era costituito da pezzi di stoffa o di pelle, cuciti insieme e colorati di rosso, verde, oro; talvolta presentava disegni geometrici. L'interno conteneva lana o piume; le più comuni venivano imbottite di crine, in latino *pilus*, e da qui il nome *pila* o *sphera* dato alla palla.

PALLOTTOLE

Nel quadro vediamo alcuni personaggi intenti a giocare alle pallottole usando grosse bocce di legno. Era un gioco per adulti e ragazzi, piuttosto semplice: quattro pallottole venivano poste a piramide o a castelletto (cioè tre a terra e una appoggiata sopra) e i giocatori, postisi ad una certa distanza, tiravano a colpirlle con un'altra sfera; vinceva chi riusciva a centrare il maggior numero di castelletti. A volte la distanza dalla linea di tiro poteva essere notevole e allora il gioco prendeva quasi l'aspetto di una partita a bocce e veniva praticato in appositi pallai, che consentivano alle palle un maggior scorrimento.

PARI O DISPARI

Gioco già praticato nell'antico Egitto.

Gli antichi, anziché puntare sull'apertura delle dita, nascondevano in una mano un certo numero di noci, conchiglie o sassolini e il compagno doveva indovinare se erano in numero pari o dispari. Spesso in mano si nascondevano gli astragali e chi indovinava se ne impadroniva

SALTA LA CAVALLINA

Si formano due squadre e si stabilisce con pari e dispari chi dovrà stare sotto. Il più robusto della squadra appoggerà la schiena ad un muro o un albero; il secondo, nascondendo la testa sotto il

proprio braccio, si stringerà forte alla cintura del primo rimanendo in posizione china, il terzo si attaccherà al secondo nello stesso modo e così via per tutti. Quando la squadra si è sistemata, i componenti dell'altra squadra uno alla volta, con adeguata rincorsa, dovranno saltare sulle schiene degli avversari, facendo attenzione a starci tutti. Dopo il salto è vietato muoversi; si invertono le parti se uno della squadra che salta si muove o cade o non ci stanno tutti sulle groppe di chi sta sotto; se qualcuno della squadra che sta sotto cede o si stacca dai compagni, tutta la squadra dovrà stare sotto un'altra volta.

Altro modo di giocare: un ragazzo si pone curvo con le ginocchia flesse e le mani sulle cosce, e un altro dopo una breve rincorsa lo scavalca con un salto, con le gambe aperte, facendo perno con le mani sulla schiena del compagno piegato. Dopo alcuni passi anch'egli si ferma nella stessa posizione e un terzo compagno li scavalca ambedue e via così.

SPILLETTI

Nel quadro vediamo un ragazzino che dalla finestra si diverte a schizzare l'acqua sulle persone sottostanti. Egli tiene con la mano destra un tubo di legno (non si direbbe una canna) e con la sinistra sembra premere su una peretta che, presumibilmente, doveva servire da contenitore ma anche da espulsore per il liquido.

STRUMENTI MUSICALI

Il quadro raffigura due bambine, certamente di modesta estrazione, che suonano il flauto e il tamburello. Anche se non mancano esemplari in legno o in ceramica, più spesso i flauti erano ricavati da ossa di animali opportunamente lavorate, di dimensioni modeste, sempre comprese fra i 10 e i 14 cm. Le analisi osteologiche hanno rilevato che si tratta in genere di ossa di capra o di porco, cioè di quegli animali che principalmente fornivano le carni per l'alimentazione del tempo.

TRAMPOLI

Nel quadro sono riprodotti due tipi di trampoli, un modello con l'appoggio per il piede posto a circa 50 cm da terra, e un secondo che permetteva di alzarsi di oltre due metri, tanto che un uomo poteva giungere all'altezza dei primi piani delle abitazioni. E' naturale che i trampoli, accanto all'impiego utilitario (erano usati per muoversi su terreni paludosi e dai pastori per controllare le greggi sparse nella pianura; rappresentavano anche un'elevazione verso il cielo e quindi in alcune zone erano riservati ai sacerdoti per i rituali), si prestassero anche ad un uso ludico; per farli erano sufficienti due rami dritti e lisci, due regoli posti a mensola sorretti da forcelle d'albero fissate con chiodi e corde, infine un po' di coraggio e tanta voglia di divertirsi.

Una curiosità: nel 1851 un fornaio delle Lande percorse sui trampoli la distanza che separa Parigi da Mosca e impiegò solo 58 giorni.

TRAVESTIMENTI

Travestirsi è sicuramente uno dei giochi più affascinanti per un bambino: camuffarsi e inventarsi nuove avventure gli consente di sbrigliare in modo costruttivo la sua fantasia. A questo aggiungiamo, con l'utilizzo furtivo di indumenti appartenuti a genitori o fratelli maggiori, il gusto del proibito e la possibilità di atteggiarsi a grandi.

TROTTOLA

Pare che la trottola rappresenti il giocattolo più antico, già conosciuto e diffuso 6000 anni fa; lo attesterebbero i rinvenimenti archeologici effettuati a Ur, in Mesopotamia, dove sono state trovate alcune trottole ancora funzionanti, insieme con le fruste necessarie per metterle in movimento.

Nel XV sec. in Inghilterra ogni parrocchia possedeva la sua e, nel Martedì Grasso, si svolgevano sulle strade gare di trottole, accompagnate da stornelli.

Nel Medio Evo, in Francia, oltre ad organizzare memorabili gare tra i cittadini, la trottola (chiamata dai francesi “sabot” perché veniva fabbricata col tacco di vecchi zoccoli) serviva anche per trarre auspici sulle annate agricole.

Nell'antichità per la sua costruzione si usavano materiali diversi, quali terracotta, bronzo, ferro e anche oro. Non sempre, anzi assai tardivamente la trottola assunse il ruolo di giocattolo profano, prima aveva funzioni rituali. Il materiale impiegato più comunemente era e resta il tronco di bosso, il cui legno è durissimo e non si spacca facilmente; Virgilio usa proprio il termine *boxum* per indicare la trottola.

La trottola consisteva in un oggetto di legno di forma biconica con un preciso profilo di rotazione ottenuto al tornio, che finiva in una punta di ferro; si faceva girare avvolgendola a uno spago e poi gettandola a terra e tirando a sé la mano alla quale era legato lo spago. La corda era lunga circa 120 cm. Alla trottola l'impulso era dato solo nel momento in cui si tirava la cordicella, dopodiché essa seguitava a ruotare per inerzia fino all'esaurimento e il migliore era colui che riusciva a farla girare più a lungo.

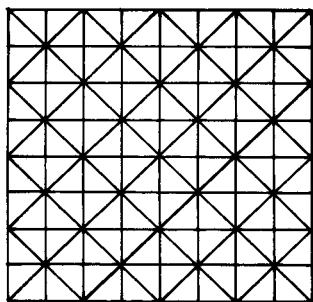
L'uso della trottola è durato a lungo specie nelle campagne; oggi l'industria del giocattolo produce trottole meccaniche che non richiedono quella destrezza necessaria a far girare le vere trottole, che nel modello risalivano al medioevo e forse anche al mondo classico.

Un parente povero della tr. è il frullino, anch'esso antichissimo. Per farlo roteare occorre azionare il suo perno con uno schiocco del dito pollice e unito al medio. Un altro tipo di trottola conosciuta fin dall'antichità consisteva in un unico pezzo a forma di disco terminante con una punta al centro di entrambe le facce.

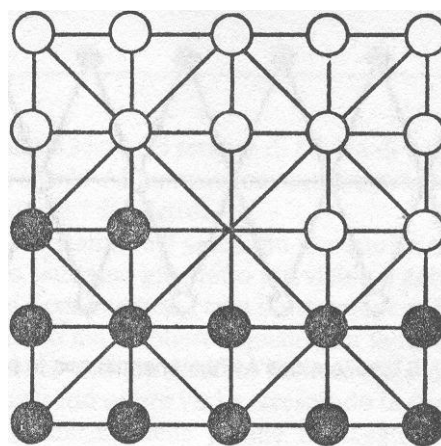
ALTRI GIOCHI ANTICHI NON PRESENTI NEL QUADRO DI BRUEGEL

ALQUERQUE

Questo gioco risale almeno ai tempi del faraone Ramsete I, venne poi portato in Spagna dagli Arabi, le cui testimonianze risalgono al X secolo d.C.



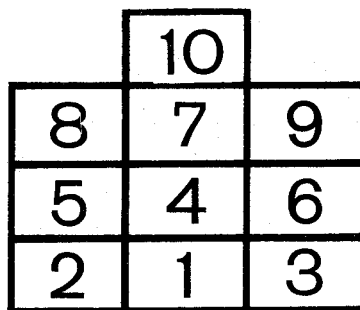
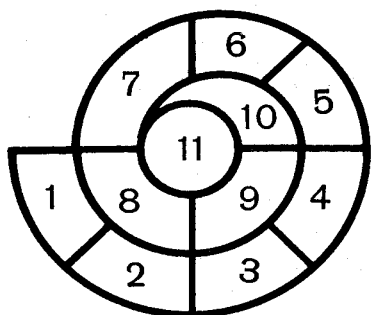
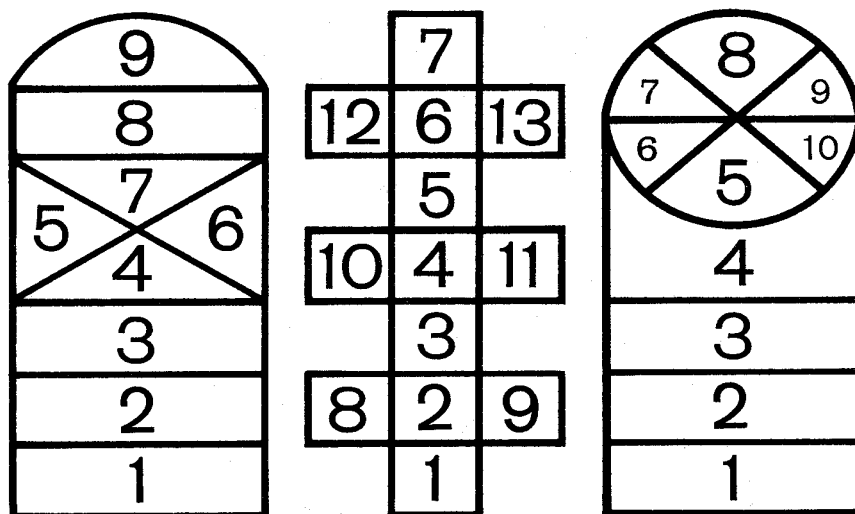
278. Schema della tavola per il gioco dell'alquerque.



Rappresenta lo spirito del nostro gioco di dama. Da quello che sappiamo, si giocava su uno scacchiere di nove linee per nove. Non esisteva la “dama” e le dodici pedine per giocatore venivano messe sulla tavola sui punti di intersezione delle linee (nella figura sono indicate le posizioni di partenza delle pedine bianche e nere. Le pedine potevano essere mosse solo seguendo i segmenti di raccordo dei vari punti; inoltre l'alquerque presentava ben ottantuno punti contro i trentadue della dama e ciò obbligava il giocatore a prevedere le mosse future con molto anticipo. Pensiamo non fosse concessa la mossa indietro e che la cattura della pedina avversaria fosse obbligatoria. Per mangiare una pedina occorreva saltarla se, seguendo il segmento, il punto successivo fosse stato libero; si potevano quindi catturare più pedine in un solo colpo. Vinceva chi catturava per primo tutte le pedine avversarie.

CAMPANA

Tradizionalmente gioco femminile, pare abbia origini babilonesi. Secondo alcuni è l'imitazione di antiche pratiche astrologiche sia nel numero degli scomparti disegnati per terra, sia nella piastrella che viene lanciata, simbolo del sole che entra ed esce dalle costellazioni. I segni di una campana vennero incisi sul lastricato di una casa di Pompei. Uno dei disegni più antichi è tracciato sul lastricato del Foro Romano a Roma; durante il periodo dell'impero, le legioni romane costruirono grandi strade selciate per collegare i paesi del nord Europa con quelli mediterranei e dell'Asia



Minore: le superfici lisce di queste grandi vie rappresentano il posto ideale per questo gioco. Con leggere varianti, è un gioco praticato nei paesi più diversi, dall'Inghilterra alla Tunisia, dall'India alla Cina, dalla Russia al Perù; i bambini della Birmania lo giocano saltando accovacciati e con le mani sulle anche. Le varianti non esistono solo tra i vari paesi, ma anche all'interno dello stesso paese e persino città: per esempio a San Francisco sono stati registrati 19 modi diversi di giocare a "hopscotch", che è il nome inglese della campana.

Tracciato in terra col gesso il disegno, si stabilisce l'ordine di gioco. La giocatrice si colloca ad un paio di metri di distanza dal disegno e tira la piastrella nella casella 1. Se la piastrella va a segno, la giocatrice entra a piede zoppo nella casella, raccoglie la piastrella e ritorna sempre con un piede solo alla linea di partenza. Allora tirerà alla casella 2 e così via. La giocatrice sbaglia se calpesta una linea, si dimentica di riposare sulle apposite caselle, mette giù il piede, sbaglia a tirare la piastrella. Possono esserci alcune varianti nel modo di giocare e di disegnare la campana, come si vede nella figura.

COPPETTE

Si giocava con quattro vasi capovolti; probabilmente sotto uno dei vasi veniva nascosto un oggetto e l'avversario doveva indovinare sotto quale si trovasse.

DADI

Erano soprattutto un gioco da adulti, nel quadro si vedono vari gruppi di bambini che buttano a terra qualcosa e forse ci sono anche i dadi.

Non c'è accordo tra gli autori antichi su chi abbia inventato questo gioco; Platone attribuisce l'invenzione al dio Thot, Erodoto ai Lidi, che giocando non pensavano alla fame in un periodo di terribile carestia, per altri l'inventore è Palamede, che pare abbia anche inventato i numeri e introdotto l'uso di pesi e misure.

I Greci chiamavano il dado *kubos* e gli otto angoli erano detti *tessares*, da cui deriva la parola latina *tessera* con cui è comunemente indicato il dado. I dadi antichi erano numerati progressivamente da uno a sei mediante l'incisione di cerchietti con al centro un puntino e in modo che la somma delle facce opposte desse sempre sette. Ogni faccia aveva un nome diverso a seconda del numero

Greco	Latino
1 monàs	1 unio
2 duàs	2 binio
3 triàs	3 trinio
4 tetràs	4 quaternio
5 pentàs	5 quinio
6 exàs	6 senio

I dadi venivano fabbricati con i materiali più eterogenei, dai più umili come terracotta, piombo, bronzo, osso, vetro (quarzo), ai più preziosi e pregiati come ambra, avorio, oro.

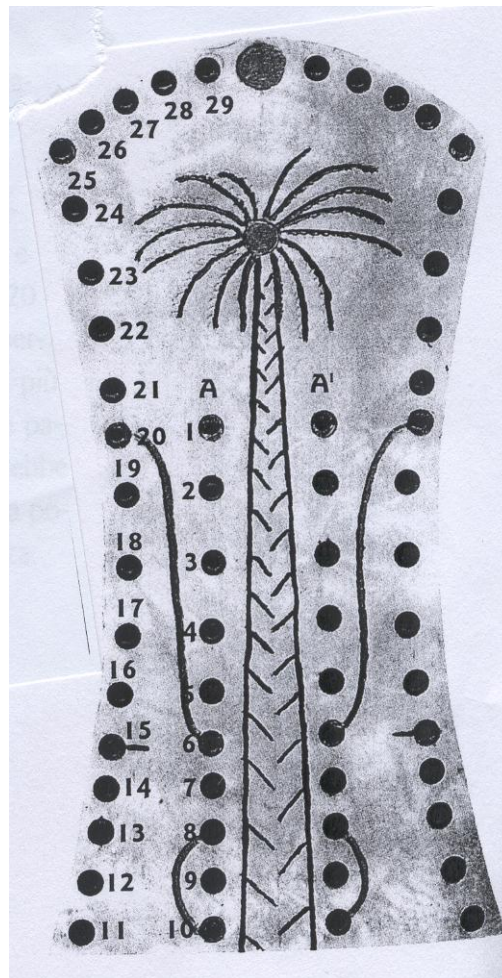
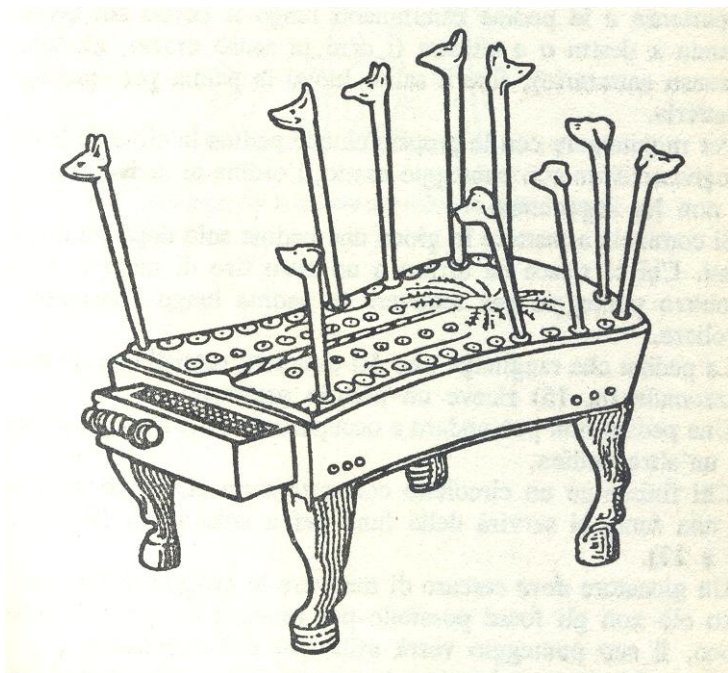
In zone diverse del pianeta gli scavi hanno riportato alla luce dadi a venti facce, dadi poliedrici ricavati da un dado cubico a cui venivano tagliati gli angoli, a cono a bastoncino...; c'erano dadi con sole cifre, altri con cifre e lettere, altri ancora figurati..

A Roma si giocava spesso con tre dadi. Come per gli astragali, anche le varie combinazioni dei dadi avevano un nome; l'uscita di tre sei era anche chiamato "il colpo di Venere" mentre l'uno era "il colpo del cane", da cui deriva il nostro detto "giocare da cani".

Sulla tavola trovava posto il bussolotto, che serviva per lanciare sia i dadi che gli astragali, e che all'interno aveva delle protuberanze circolari, in modo da far roteare i dadi prima di uscire, così da evitare imbrogli. I Romani avevano anche inventato una specie di torre (*turricula*), che aveva all'interno alcune lamine che obbligavano i dadi a fare un percorso prima di fuoriuscire, cosa che avveniva alzando una parete della torre stessa.

Naturalmente esistevano i bari; un trucco consisteva nell'inserire all'interno dei dadi un peso che facilitasse la posizionatura del dado sul numero voluto.

GIOCO DEI CANI E DEGLI SCIACALLI (O DEI 58 BUCHI O DELLA PALMA)



Si tratta di un gioco di corsa che compare già nelle tombe egizie di più di 2000 anni a.C; l'oggetto dell'illustrazione è stato trovato in ottimo stato nella tomba di Amenemhet IV (1801-1792 a.C.) a Tebe.

E' un gioco molto semplice, equivalente al nostro gioco dell'oca. Competono tra loro due persone, che hanno ciascuna cinque pedine: uno terrà i cani, l'altro gli sciacalli.

Ciascun giocatore compie un suo percorso, uno il tragitto A, l'altro quello A', iniziando a partire dalla lettera specifica e seguendo il tracciato numerico (come si vede nella figura). La partenza e il numero dei buchi sono stabiliti dal lancio dei bastoncini o degli astragali. Vi sono due buchi fortunati: il 6, che manda la pedina direttamente al 20, e l'8, che manda al 10; il 20 è invece sfortunatissimo perché rimanda al 6. Ancora più sfortunato il buco 15, che paga una penalità, che

potrebbe essere il pagamento di una posta o il ritorno alla partenza.

Vince chi per primo avrà portato tutte le sue pedine al buco centrale in alto con un lancio corrispondente al numero esatto di buchi mancanti.

Una pedina non può ovviamente inserirsi in un buco già occupato e quindi sta all'abilità del giocatore scegliere quale pedina muovere o se inserirne una nuova.

Se un giocatore non può muovere nessuna pedina, sceglierà quale togliere per farle ricominciare il percorso.

GIOCO DEL CHIODO

E' probabilmente una variante del gioco della pentola, con la differenza che il bambino al centro, nel tentativo di afferrare un compagno, non può lasciare una corda fissata a terra con un chiodo.

GIOCO DEL COCCIO

Gli Ateniesi erano soliti servirsi di frammenti di vasellame per votare o infliggere l'esilio ad un cittadino sospetto di intenzioni tiranniche scrivendovi il nome dell'imputato: da questa pratica, conosciuta col nome di ostracismo, pare sia derivato un gioco chiamato gioco del cocchio o della conchiglia.

I ragazzi si dividevano in due fazioni. Divise da una linea tracciata sul terreno: una squadra si posizionava dalla parte in cui sorge il sole (giorno) e l'altra dalla parte opposta (notte). Uno di loro lanciava una conchiglia o un cocchio tinto di nero (talvolta con la pece) da una parte (detta nux) e di bianco dall'altra (detta emera) gridando "Giorno o notte?". Se la conchiglia cadeva dalla parte bianca, questi inseguivano gli avversari che non dovevano farsi prendere. Chi veniva preso era chiamato asino e portato nel campo avversario, dove per penitenza doveva portare sulla schiena il compagno che lo aveva preso.

GIOCO DEL SERPENTE

Il gioco del serpente, chiamato mehen (serpente arrotolato) è forse il gioco più antico attestato in Egitto; il serpente era un animale mitologico e forse il gioco aveva anche un significato religioso.

I materiali impiegati sono vari: calcare, scisto verde, lapislazzuli... e diverse sono anche le dimensioni delle tavole che mediamente hanno un diametro di 30 cm. In relazione alla grandezza e quindi alla quantità di spire varia anche il numero di caselle: 72, 80,90. Ci sono pervenute anche le pedine, a forma di leone e leonessa accovacciati, e numerose biglie di vario materiale.

Le regole non sono chiare, ma può essere assimilato al "gioco della iena" ancora oggi praticato in Sudan, paese con cui l'Egitto ebbe continui contatti.

Ogni giocatore muove una pedina, chiamata "madre", che parte dal villaggio per andare a lavare i panni al pozzo (casella centrale) passando per le caselle intermedie chiamate "giornate di viaggio". Una volta arrivate al pozzo, le madri possono tornare al villaggio. Quando una madre è tornata al villaggio si trasforma in una nuova pedina chiamata "iena" che, percorrendo con passo doppio le giornate di viaggio per andare ad abbeverarsi al pozzo, nel percorso di ritorno cerca di mangiarsi le madri degli avversari che si trovano ancora sulla pista di gioco. Dai ritrovamenti si suppone venissero usate 18 biglie e 3 pedine (cani o leoni) di colore diverso per giocatore. Come dadi si usavano i bastoncini. A seconda dei giochi, potevano essere due o più (cambiava quindi il massimo punteggio ottenibile): erano di legno o di osso ricavati da un cilindro tagliato nel senso della lunghezza così da formare un lato piatto e uno convesso; alcuni esemplari sono colorati di rosso nella parte convessa e di bianco nella parte piatta, altri riportano ricche decorazioni distintive. I

punti derivavano da quante parti piatte si fossero trovate verso l'alto e viceversa: un punto per ogni parte piatta verso l'alto, ma un punto in più se tutti i bastoncini avevano questa posizione, mentre il punteggio era zero se tutti cadevano con la parte piatta in basso.

LUDUS LATRUNCOLORUM

Il "gioco dei soldati" (da *latro* che significa soldato, mercenario) può essere classificato come un gioco di guerra.

Si giocava su una tavola, detta *tabula latruncolaria*, suddivisa da rette parallele orizzontali e verticali perpendicolari tra di loro in tanti quadrati, detti "case". Su un gradino dei resti della basilica Giulia nel foro Romano è possibile vedere incisa una scacchiera di sessantaquattro caselle, otto per lato. Le pedine erano chiamate *latrones* e si differenziavano per i colori.

Per giocare servivano una tavola quadrata di otto caselle per lato e sedici pedine per giocatore. Ciascun set di pedine era composto da tre categorie di pezzi:

il comandante, *bellator*. Poteva muoversi avanti e indietro e probabilmente anche nelle altre direzioni liberamente, senza limiti di caselle

gli *ordinari*: potevano solo avanzare o arretrare verticalmente senza limiti di caselle.

i *vagi*: potevano muovere verticalmente e obliquamente.

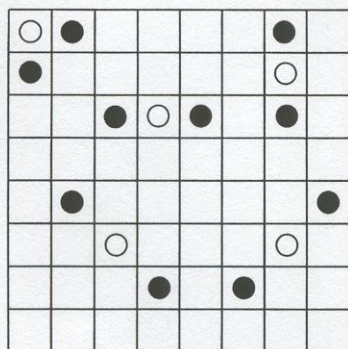
Le pedine si differenziavano per il colore e forse anche per la forma.

Si ipotizza che la battaglia fosse disputata da un *bellator*, sette *vagi* e otto *ordinari* per giocatore.

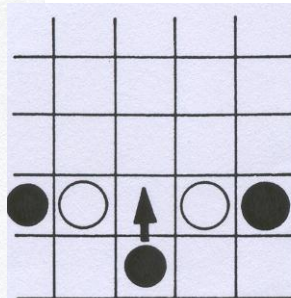
Estratto a sorte che avrebbe iniziato per primo, il giocatore schierava il suo esercito e si cominciava.

Per catturare una pedina occorre che l'avversario la circondasse con due delle sue. Chi aveva le pedine bloccate perdeva; per vincere bastava avere una pedina in più dell'avversario. Il vincitore veniva proclamato *imperator*.

Fu un gioco praticato a tutte le età e da ambo i sessi; i campioni venivano spesso osannati.



283. Posizione in cui le pedine nere possono "mangiare" le pedine bianche.

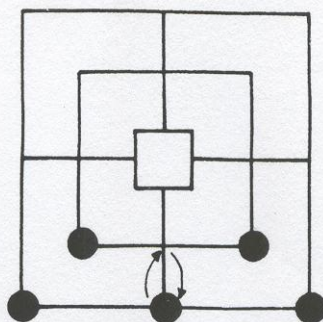


284. Mossa per "mangiare" due pedine avversarie insieme.

MULINO

Si gioca su una tavola composta di tre quadrati, uno dentro l'altro, con una linea che li unisce per ciascun lato. I punti passano dai nove del tris a 24 e le pedine da tre a nove.

275. Sistemazione delle pedine per il gioco del Mulino.



ROCCHETTI

Erano composti da due dischi piatti uniti al centro da un piccolo ponte cilindrico. Fissato un filo al ponte e arrotolandolo tutto intorno occorreva, trattenendo un'estremità, lasciarlo svolgere tutto, ma un attimo prima del termine della corsa, dando un abile colpo, riavvolgere lo spago al suo ponte, in senso opposto, facendolo risalire verso l'alto. I rocchetti erano probabilmente fabbricati in materiali non fragili, come il legno.

SCHIAFFO DEL SOLDATO

Di questo gioco ci sono testimonianze risalenti agli egizi.

Un bambino sta piegato a terra carponi, mentre altri due battono con il pugno sul dorso e lui deve individuare chi lo sta colpendo in un certo momento; se indovina, tocca all'altro stare sotto.

SCIANGAI

Si giocava con un fascio di bastoncini di legno, come nel gioco attuale. Il primo giocatore, dopo aver stretto tutti i bastoncini in una mano, aprendola li lasciava cadere: l'abilità stava nel sollevare e raccogliere i legnetti uno a uno senza far muovere gli altri.

Probabilmente nell'antichità era usato più come strumento delle arti divinatorie che come gioco.

Nella versione cinese del gioco (detto anche Mikado o Vecchio giunco cinese) occorrono 50 bastoncini sottili, lunghi 30 cm, di legno, osso, avorio (adesso anche plastica) contrassegnati da colori diversi secondo questo valore di punti:

- 1 bastoncino nero da 50 punti
- 5 bastoncini blu da 25 punti ciascuno
- 9 bastoncini verdi da 10 punti
- 15 bastoncini rossi da 5 punti
- 20 bastoncini gialli da 2 punti

Vince chi realizza più punti oppure raggiunge per primo un punteggio stabilito all'inizio del gioco.

TAVOLA REALE DI UR



Illustrazione n. 4 Il tavoliere del Gioco di Ur.

Nelle tombe reali di Ur, nel sud dell'Iraq, furono rinvenute nel 1926/27 quattro tavole da gioco risalenti al 2500 circa a.C. Le tavole avevano una superficie ricoperta da uno strato di bitume che fungeva da collante per i frammenti di conchiglia che formavano le caselle, disposte in tre file di otto caselle ciascuna. Alle due file laterali mancano due caselle. Sono state rinvenute anche sette

pedine bianche e sette nere, oltre a sei dadi piramidali, tre di avorio e tre di lapislazzuli, ciascuno dei quali aveva due dei quattro apici intarsiati. E' un gioco di corsa, dove vince colui che facendo percorrere alle proprie pedine un tragitto, per primo le porta fuori dalla tavola.

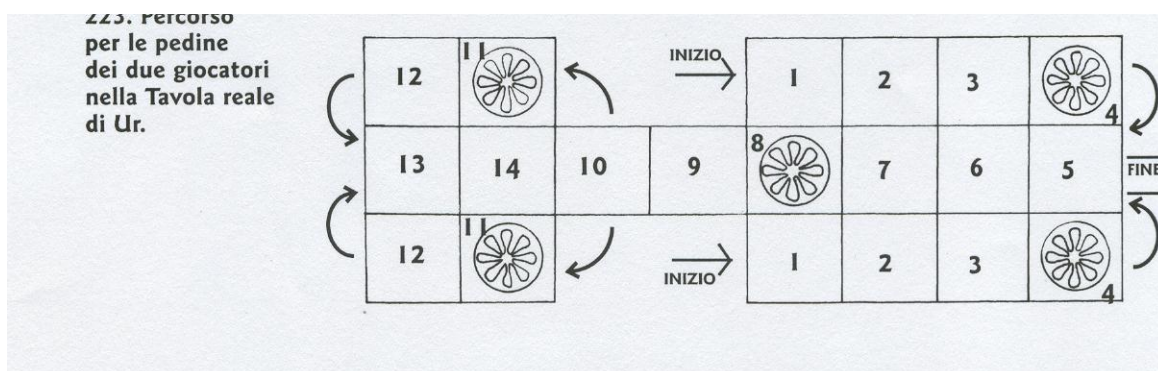
L'ipotesi più attendibile sulla modalità di gioco è la seguente. Le pedine sono di colore diverso per distinguere i due giocatori e vengono immesse una alla volta e nel momento scelto da ogni giocatore partendo sempre dalla casella 1. Ciascuna casella può contenere più pedine dello stesso giocatore. Le caselle contrassegnate dalla rosetta sono caselle fortunate, perché consentono un ulteriore tiro di dadi, che il giocatore dovrà utilizzare solo per muovere la stessa pedina.

A partire dalla casella 13, i giocatori dovranno capovolgere le loro pedine per distinguere quelle che stanno salendo da quelle che scendono.

Le caselle usate da ambedue i giocatori sono la 5, 6,7,9,9,10,13,14. Quando una pedina cade in una di queste caselle, se già occupate da una o più pedine avversarie, la stessa ritorna alla casella 1. Se il numero dato dal lancio dei dadi impedisce qualsiasi mossa alle pedine di un giocatore, questo perderà il turno.

Affinché una pedina possa uscire dalla tavola i dai devono dare il numero esatto corrispondente al numero delle caselle da percorrere più uno.

Se nella casella 8 (con la rosetta) si trovano più pedine in uscita, esse usciranno tutte contemporaneamente se il numero dato dai dadi sarà 4, proprio perché è il numero esatto di caselle ancora da percorrere.



TRIS

E' il gioco da tavolo più semplice, di origine romana. La prima struttura consiste in un quadrato diviso nei sensi orizzontale e verticale da due linee intersecantisi che formano nove punti d'incontro delle rette. Ogni giocatore ha tre pezzi e vince chi per primo li mette in fila sulla stessa linea.

Se il gioco non è disputato a gran velocità non ci sarà mai un vincitore, perché solo una manovra sbagliata per la fretta potrà dare la vittoria all'avversario. La rapidità del gioco e il fatto di poter essere praticato ovunque hanno fatto sì che le tavole per tris siano state disegnate nei luoghi più impensabili, incise sui pavimenti di monumenti pubblici nelle varie città dell'Impero.

Le tavole potevano essere quadrate o circolari con tre, quattro o più raggi. Il tris poteva anche essere disputato su una tavola composta di tre file sovrapposte di tre caselle ciascuna.

CURIOSITA'

NICHIL

Si tratta di un gioco praticato fino a qualche decennio fa quasi esclusivamente dai bambini, caduto oggi in disuso. Le sue origini sono latine e nella Carnia è stato introdotto dalle milizie romane con il

dominio sulle popolazioni celtiche di questa terra.

Si gioca con un minimo di due persone.

La posta si stabilisce di volta in volta. Viene effettuata una conta per stabilire l'ordine di partenza.

Sulle facce laterali di un piccolo cubetto di legno sono incise le lettere:

A: dal verbo latino ACCIPE (vinci un premio)

N: dall'avverbio latino NIHIL (niente)

P: dal verbo latino PONE (perdi un premio)

T: (dall'aggettivo latino TOTUS (vinci l'intera posta)

I GIOCHI DEGLI ADULTI (parte ripresa dal lab rinascimento)

La maggior parte degli adulti del Rinascimento aveva ben poche risorse di tempo e denaro da dedicare ad attività ricreative, era possibile divertirsi soprattutto durante le feste e le ricorrenze; tra i giochi più praticati in queste occasioni troviamo la tauromachia, che a Roma per alcuni anni si tenne in Piazza San Pietro durante il carnevale.

Molto diverso era il discorso per le classi agiate e i nobili, presso i quali erano molto in voga giochi di società, nei quali a volte venivano sperperate grosse cifre.

I giochi rinascimentali possono essere ricondotti a quattro tipologie:

giochi d'azzardo, come dadi, morra, carte, praticati da tutti i ceti sociali;

giochi di abilità, come gli scacchi o la dama;

giochi ginnici, come l'equitazione o la scherma;

giochi tipici delle corti, quali indovinelli, giochi di parole, dubbi amorosi..

A corte si gioca e si scommette, spesso proprio qui vengono inventati giochi che un po' alla volta si diffondono a tutti gli strati della popolazione; ai giochi di carattere sportivo manca la dimensione della gara, l'aspetto competitivo non è importante. La riscoperta dei testi greci porta alla rivalutazione delle competizioni atletiche, nelle quali conta soprattutto l'eleganza dei gesti e il portamento; esercizi fisici quali equitazione, scherma, lotta sono ritenuti indispensabili per l'educazione ed il comportamento dei cortigiani. L'unica vera pratica agonistica del tempo può essere considerata il torneo, che da scontro fisico diventa parata di gualdrappe, mentre altri giochi aperti anche alla plebe, come finte battaglie e gare di tiro con l'arco, sono di carattere guerresco e finalizzati alla formazione dei soldati. La cultura cortigiana produsse poi una serie di giochi di ingegno e di parola, utili a primeggiare nella conversazione; tra questi troviamo ad esempio le vendite d'amore, in cui un dei due contendenti lanciava all'altro il nome di un fiore o di un oggetto e l'avversario doveva dare una risposta in versi, il primo dei quali doveva vere come parola-rima l'oggetto indicato. Altro passatempo gentile erano i dubbi amorosi, nei quali un signore offriva l'argomento amoroso e la sua sentenza, e i contendenti dovevano risolvere con arguzia il caso prospettato. Si giocava poi con acrostici, enigmi, creazioni di imprese, racconti di novelle, che richiedevano una grande cultura mitologica o almeno la conoscenza dei testi canonici attorno ai quali questi giochi ruotavano; il tutto era privato di ogni aspetto rude e volgare e spesso alla donna spettava il ruolo di giudice in queste competizioni galanti.

Vediamo nel dettaglio alcuni dei giochi più diffusi.

BILBOQUET

Le origini del bilboquet sono oscure, ma è certo che il gioco era popolare in Francia fin dal sedicesimo secolo.

Forse l'origine del nome è da collegare a Bilboa, città dalla Spagna dove era praticato un gioco molto simile a questo. Secondo altri, il nome è di origine francese e deriva dalla combinazione di

bille (pallina), *bois* (legno) e *bocquet* (punta di lancia).

Il bilboquet è costituito da un bastoncino piatto o appena concavo ad una estremità e puntato all'altra; a metà del bastoncino è fissato un cordone che regge una palla forata. Il gioco consiste nel tenere il bastoncino in una mano e imprimergli bruschi strappi in modo che la palla ricada infilandosi sull'estremità appuntita.

E' un gioco diffuso in tutto il mondo; può essere di legno, di avorio, plastica e può consistere anche nel far entrare la pallina in una coppetta. Gli eschimesi lo costruiscono scolpendo le ossa degli animali e gli attribuiscono il potere magico di far tornare il sole dopo l'inverno.

Enrico III di Francia era famoso per la sua bravura e per vent'anni non ci fu cortigiano che non girasse con il suo bilboquet in mano per gareggiare con il sovrano; nella belle époque furono fondati club in cui ci si dedicava solo a questo gioco.

CARTE DA GIOCO

E' stato ipotizzato che le carte da gioco furono usate per la prima volta in Cina verso il X secolo d.C, poco dopo l'invenzione della carta. Il mondo occidentale fu introdotto all'uso delle carte da gioco qualche secolo dopo, probabilmente come risultato degli scambi culturali che le popolazioni mediterranee avevano con la civiltà araba e soprattutto attraverso i contatti con i Mamelucchi egiziani.

I tarocchi classici usano tradizionalmente i semi di Denari, Coppe, Spade e Bastoni, derivati da quelli arabi (le figure mamelucche però riportavano disegni astratti senza ritrarre le persone, a causa della legge islamica che vieta appunto di ritrarre persone); secondo un'ipotesi comune, i quattro semi avrebbero rappresentato le principali classi sociali di quel tempo: denari = mercanti, coppe = clero, spade = militari, bastoni = contadini.

Secondo attendibili fonti letterarie l'Italia è il paese europeo dove, nella prima metà del '400, venne prodotto per la prima volta il tarocco, ma è in Spagna che, con circa 500 anni di anticipo, le carte comparvero per la prima volta in occidente.

L'antico mazzo italiano era costituito da 78 carte; probabilmente fu creato fondendo la serie di carte orientali/arabe con un gruppo di 22 carte figurate di origine locale, dapprima conosciute con il nome di nibbi e poi di trionfi. Il più antico mazzo di carte da gioco pervenutoci è il Stuttgarter Kartenspiel (Mazzo di Stoccarda) databile attorno al 1430 e fu realizzato nel sud-est della Germania; appartiene ad un tipo particolare di stile oggi indicato come "carte venatorie", le quali non avevano trionfi e usavano semi particolari come cervi, cinghiali, falconi...

Dal XV secolo in poi le carte da gioco si diffusero in molte corti principesche e attraverso gli stati confinanti raggiunsero presto buona parte del continente europeo. In tutti gli stati, per i giochi tradizionali le carte coi semi di origine araba venivano preferite ai 22 trionfi: in molti casi questi ultimi venivano scartati o semplicemente non aggiunti alle altre carte. Quindi molte regioni europee cominciarono a sviluppare mazzi di composizione locale, utilizzando solo alcune delle 56 carte coi semi e ciò comportò la nascita di diverse combinazioni, che oggi costituiscono il fondamento dei mazzi regionali. Ad esempio, la Francia cambiò i semi in Quadri, Cuori, Fiori e Picche, più tardi adottati anche dagli altri paesi in cui le carte ancora non erano popolari, divenendo così il sistema di semi internazionale o alla francese; solo nel nord – est dell'Italia i simboli rimasero più o meno uguali a quelli dei primi tarocchi e ciò spiega l'aspetto piuttosto antico che questi mazzi ancora oggi hanno.

Solo nella seconda metà del XVIII secolo si cominciò a correlare il tarocco ad attività esoteriche, che più tardi sfociarono nella cartomanzia così come la conosciamo oggi; da questo momento in poi nella maggior parte dei mazzi nati per essere usati da chiaroveggenti, alle illustrazioni classiche cominciarono ad affiancarsi alcuni simboli ispirati alla mitologia dell'antico Egitto o alla Kabbala

ebraica..

Nonostante le molte varietà, il tarocco originale non fu mai abbandonato ed è ancora comunemente prodotto, sebbene per giocare a carte oggi si usino solo le sue varianti regionali.

Le indicazioni del valore della carta sugli angoli e sui bordi cominciano a comparire solo alla metà del XIX secolo per permettere di tenere le carte ravvicinate a ventaglio con una sola mano e controllarle comunque tutte (in precedenza le carte si distribuivano e si leggevano tra le due mani). L'innovazione successiva fu poi quella delle figure simmetriche a due teste, in modo che un giocatore non fosse tentato di capovolgere la carta per averla diritta, dando così indicazioni agli altri giocatori.

Gli esemplari più belli di carte da gioco ancora esistenti sono i Tarocchi dei Visconti, realizzati probabilmente verso la metà del XV secolo. Le carte sono di cartoncino spesso, misurano circa 90 mm x 180 mm (dimensioni che a noi paiono smisurate, ma probabilmente all'epoca erano proprie dei mazzi di lusso); i trionfi e le figure hanno lo sfondo d'oro, come pure alcune illustrazioni; le parti colorate sono dipinte con tinte brillanti quali rosso, azzurro, giallo, nero. Si ritiene che alcuni soggetti del mazzo ritraggano davvero membri delle famiglie Visconti e Sforza; vista la loro alta qualità, si pensa possano essere stati un dono fatto ad un importante membro della famiglia.

a) Tarocchi

Non abbiamo fonti certe sull'origine della parola tarocco e sul suo significato, ma due sono i principali indirizzi che gli studiosi seguono per spiegare questo nome: quello che affonda le radici nella mitologia egizia e invoca per queste carte un'origine magica o esoterica (dall'egiziano *tar* = strada e *ro* = reale) e una teoria più razionale, che si basa sull'origine araba delle carte occidentali.

In italiano il termine tarocco ha due significati: è il mazzo di 78 carte che comprende 22 trionfi e 56 carte dei semi (numerate da 1 a 10 più fante, cavallo, regina e re), ma è anche il nome di una varietà di arance siciliane, dalla sfumatura dorata e dalla scorza marcatamente butterata. Non bisogna dimenticare che la Sicilia ha rappresentato l'interfaccia geografica e culturale tra la civiltà araba delle coste africane settentrionali e la penisola italiana. Una relazione tra questi due significati apparentemente esiste: le prime carte arabe che nel medioevo raggiunsero l'Europa attraverso la Sicilia erano probabilmente rivestite con sottili foglie d'oro, finemente sbalzate, cioè in rilievo, come la buccia delle arance. La stessa tecnica era usata anche per la manifattura di alcuni tra i più antichi esemplari di tarocco di cui si abbia notizia, quali i famosi tarocchi dei Visconti. Ancora: il verbo arcaico taroccare indicava la tecnica per mezzo della quale gli orafi decoravano le superfici coprendole con una foglia d'oro battuta, a volte con motivi a losanga; il verbo *taraqa*, che significa martellare, ha un'impressionante somiglianza fonetica con la radice occidentale, che potrebbe quindi derivare dal termine arabo connesso con questo tipo di antica tecnica decorativa.

Il termine tarocco è nato forse per distinguere le carte con i semi dalle 22 carte figurate, indicate come trionfi.

b) Trionfi

Il termine trionfo forse è legato alla settima carta, il Carro, che ricorda la celebrazione che spettava ai generali romani vincitori al loro ritorno nella città eterna.

Nei giochi che si praticano con il tarocco, le 22 carte illustrate fanno la funzione delle briscole; le pratiche di cartomanzia invece si riferiscono a queste carte chiamandole arcani maggiori.

Sono spesso contrassegnate da un numero, sebbene tale dettaglio non fosse presente nei mazzi primitivi; il 22° trionfo, il Matto, di solito è privo di numero poiché lo si usava come jolly e lo si colloca solitamente in fondo alla serie.

I 22 trionfi si riferiscono piuttosto evidentemente alla condizione umana, dalle prime carte che rappresentano i diversi livelli di potere (Imperatore, Papa), attraverso stadi della vita e condizioni

umane (Amanti, Eremita, Morte...), virtù (Giustizia, Temperanza..) paure ancestrali (Diavolo), fino a risalire il cosmo con le Stelle, la Luna, il Sole, per terminare con il Giudizio ed infine il Mondo. Una teoria interessante circa la scelta dei soggetti per i trionfi è quella secondo cui le 22 carte figurate potrebbero essere state in origine uno strumento educativo.

Le fonti da cui la maggior parte dei soggetti venne tratta erano opere d'arte medioevali, quali dipinti, affreschi, e soprattutto libri miniati, che il rinnovato interesse rinascimentale per le belle arti aveva fatto nuovamente conoscere a molti studiosi e artisti. Tanto le regole del gioco che i soggetti raffigurati dalle carte potrebbero aver richiesto qualche tempo per raggiungere una combinazione ideale, in ogni caso i giochi che si praticano oggi sono ancora basati su regole risalenti al XVII secolo.

DAMA

Il gioco della dama, quale noi lo intendiamo oggi, sembra sia stato praticato in modo veramente popolare solo dopo il XV secolo (il primo trattato che lo riguarda risale infatti al 1547) e probabilmente si tratta di una trasformazione del gioco degli scacchi.

GIOCO DELL'OCA

E' un gioco molto antico, come testimoniano documenti rinvenuti in tombe egizie e reperti cinesi; ha anche un'origine mitologica: si dice che il gioco sia stato inventato sotto le mura di Troia (i soldati avrebbero riprodotto con il tipico tracciato a spirale la struttura delle mura della città). La più antica tavola che si conosca risale al 1640; è incisa su legno e sembra essere di origine veneziana, pubblicata da Carlo Coriolani; al centro vi è raffigurata una famiglia seduta attorno ad una tavola imbandita e nel mezzo un'oca arrosto. In alto sul bordo del foglio è scritto "Il dilettevole gioco di loca". Molto probabilmente da qui deriva il nome del gioco, secondo altri studiosi invece proviene dall'usanza dei giocatori di impiegare la vincita per comprare una bella oca. Secondo un'altra interessante ipotesi sarebbe invece nata la struttura grafica del gioco sarebbe derivata da quella del gioco della campana e la denominazione "oca" potrebbe essere stato suggerito dall'andatura incerta del bambino che saltellando sposta la piastrella e che, per alcuni versi, lo rende appunto simile ad un'oca.

E' assai probabile che il gioco sia nato in ambiente italiano intorno al 1580 e che Francesco de' Medici l'abbia inviato a Filippo II di Spagna. Già nel 1600 alla più tradizionale struttura con caselle vuote, simboli fissi e oche si affianca un raffinato gioco di variazione sul tema.

Il pezzo principale è la tavola da gioco, che racchiude una spirale che si arrotola verso l'interno, formando 63 caselle; ogni casella ha un numero e una piccola immagine. Alla casella 9 è rappresentata un'oca, che appare ogni nove caselle, fino alla 63. L'oca e le figure classiche sono spesso sostituite da altre immagini legate all'attualità, alla letteratura, alla geografia... In sintonia con lo spirito del tempo e con l'origine aristocratica prevalgono i percorsi con tematiche militari, blasoni, storie dinastiche, vicende religiose..

La forma spiraloide, labirintica rappresenta nell'immaginario umano l'archetipo del percorso della vita. L'esistenza umana è infatti raffigurabile metaforicamente come un percorso cadenzato da momenti di felicità e di dolore (i premi e le punizioni), con passaggi rituali, pericoli, mete transitorie e finali. Un percorso in cui il caso, l'aleatorietà (il tiro dei dadi) tracciano la direzione essenziale della vita

Questo gioco rappresenta il concetto del bene (le oche che raddoppiano il punteggio) e del male (le avversità e gli ostacoli che rendono difficile il cammino e che aumentano più ci si avvicina alla meta).

PALLACORDA

La pallacorda, detta anche gioco del tenes, fu introdotta in Italia dai cavalieri francesi al seguito di Carlo di Calabria (1327). Tale gioco veniva praticato in un vasto ambiente dove i giocatori, separati da una corda tesa (da cui il nome), gareggiavano a respingere una piccola palla usando delle mestole di legno che in un secondo tempo divennero delle racchette con corde incrociate, simili a quelle moderne. Questo gioco è dunque l'antenato del tennis moderno, definitivamente regolamentato in Inghilterra nel XVIII secolo. Le palle erano confezionate esternamente in "cardovano" (cuoio di pelle di capra conciato come il marocchino²) riempite di piume e tinte di rosso per renderle più visibili. Tale riempimento conferiva alla sfera una certa elasticità, tanto da consentirle di rimbalzare al contatto di un impiantito duro. Da Firenze questo gioco si estese presto alle altre regioni entrate nell'orbita francese; ben presto la pallacorda uscì dalle corti e la ritroviamo praticata da nobili e da borghesi cittadini, che presero ad apprezzarla come esercizio adatto a snellire il fisico e acuire la prontezza di riflessi, tanto che giunse ad essere consigliata ai giovani di buona famiglia.

SCACCHI

Il gioco degli scacchi pare abbia avuto origine in un gioco indiano chiamato chaturanga, parola che in sanscrito ha riferimenti con i quattro elementi di un esercito: elefanti, cavalli, carri e soldati di fanteria. Arrivò in occidente per mezzo degli Arabi all'epoca delle crociate e divenne presto un gioco in voga presso i nobili; verso la fine del 1200 il monaco domenicano Iacopo de Cessolis, appassionato del gioco, scrisse un trattato nel quale forniva ricchi ammaestramenti spirituali illustrati con similitudini tratte dal gioco degli scacchi. Nel libro i pezzi e i loro movimenti sono descritti come se si trattasse di persone; il Re deve essere giusto; la Regina deve essere di casti costumi; gli Alfieri devono essere buoni consiglieri; i Cavalieri devono essere saggi e fedeli; le Torri cioè i vicari del re, devono essere forti e solidi; ogni pedone è un popolano e rappresenta una categoria di lavoratori. Il trattato contribuì non poco alla diffusione del gioco degli scacchi; nel Rinascimento anche gli scacchi, divertimento gentile e ingegnoso prerogativa del vero cortigiano, conobbero un periodo aureo e non ci fu corte illustre che non avesse tra i suoi protetti qualche giocatore. Appassionati illustri furono Isabella d'Este marchesa di Mantova, Galeazzo Maria Sforza e Ludovico il Moro (che giocavano spesso con poste altissime di denaro), Papa Leone X...

A Milano sono oggi conservate delle scacchiere pregiate del tardo Quattrocento e del Cinquecento. La parola scacchi deriva da *shah*, il pezzo che nella variante araba dà il nome al gioco, il nostro re. Il re è una figura indispensabile tanto per la strategia che per una lettura simbolica e non sorprende che la formula "scacco matto" sia l'italianizzazione dell'arabo persiano *shah mat*: il re è morto. Secondo un'antica tradizione, il gioco sarebbe stato inventato come astuto mezzo pedagogico da parte di un filosofo per correggere il crudele Evilmerodach, figlio di Nabucodonosor, senza correre il rischio di essere ucciso.

Gli scacchi ebbero origine nell'India del VI secolo e da lì si diffusero verso oriente e attraverso la Persia anche verso occidente. Nel corso del loro lungo viaggio subirono delle modifiche, alcune sostanziali. Rimasero invariati i pezzi corrispondenti al re, al cavallo e ai pedoni. L'arabo *ualfil* (l'elefante) diventò un uomo, l'alfiere; il *ruch*-cammello, tradotto nel latino *rochus* si trasformò in torre; il *fers*, il visir, il comandante dell'oriente, cambiò addirittura sesso diventando *fiers*, ossia la vergine, la regina, un personaggio poco appropriato in un gioco che simula la guerra. Tuttavia nel

² Marocchino: cuoio di pelle di capra conciata con il sommacco (pianta con un alto contenuto di tannino), prodotto originariamente nel Marocco; fine e morbido, ha normalmente color rosso intenso ma può essere tinto in vari colori; è usato per la confezione di oggetti pregiati.

più bell'insieme di pezzi conservato fino alla Rivoluzione Francese nel tesoro di Saint Denis, conosciuto come la scacchiera di Carlo Magno (in realtà della fine dell'XI sec) troviamo ancora l'elefante al posto dell'alfiere, probabilmente proprio per l'influsso di modelli arabi, dato che questi scacchi sono stati creati nell'Italia meridionale.

Le pedine medievali non avevano libertà di movimento nè di sferrare l'attacco da lontano, come oggi procedevano con piccoli spostamenti, riflettendo il modo di combattere dell'età medievale, che era essenzialmente uno scontro corpo a corpo.

TRIC-TRAC

Il gioco deve il suo nome ad un'onomatopea, che evoca la caduta dei dadi sul tavolo da gioco. Di origini molto antiche, era molto praticato durante il Medioevo e Rinascimento; per giocare si fabbricavano tavolini d'avorio e di legni preziosi. Il gioco consisteva nel muovere delle pedine, simili a quelle della dama, lungo delle frecce seguendo il punteggio realizzato con i dadi.

I TAROCCHI NELLA CARTOMANZIA

Se volete provare a fare le carte, questo è un metodo molto semplice.

Separate gli Arcani Minori (le carte coi semi) dai Maggiori (i Trionfi) e scegliete uno dei quattro semi, secondo la domanda, tenendo presente che: Bastoni indica il lavoro, Denari gli affari, Coppe l'amore, Spade le questioni legali.

Dopo aver formulato una domanda chiara, mescolate il mazzo facendo tagliare a metà dal consultante con la mano sinistra. Poi stendete sul tavolo le prime tre carte scoprendole; esse indicheranno nell'ordine il passato, il presente e il futuro.

Ripetete la stessa operazione con gli Arcani Maggiori e posate i primi tre accanto alle carte precedenti; essi rappresentano le influenze sul passato, sul presente e sul futuro.

Interpretate le carte secondo i significati seguenti.

0: stranezze, infantilismo, vacanza, distacco dalle preoccupazioni, follia

I: astuzia, diplomazia, abilità in tutti i campi, autonomia, spirito d'iniziativa

II: studio, comprensione, carità, intuizione

III: intelligenza, sensibilità, fertilità, dialogo

IV: autorità, volontà, protezione

V: clemenza, pietà, fede, sollievo, pazienza, tolleranza, eccessiva moralità

VI: amore, legame, tentativo, scelta, esame

VII: successo, merito riconosciuto, evoluzione

VIII: equilibrio, armonia, giustizia, legge naturale, problemi legali

IX: saggezza, meditazione, solitudine, prudenza

X: miglioramento, fase favorevole ma instabile

XI: energia, lavoro, forza morale, coraggio, impulsività

XII: altruismo, idealismo, sacrificio, pentimento, punizione

XIII: rapido mutamento, trasformazione radicale, impedimento, avversità

XIV: moderazione, guarigione, adattamento

XV: magnetismo, sensualità, magia, perversione, turbamenti, odio

XVI: arroganza, orgoglio, presunzione, pericolo, catastrofe, caos

XVII: presagi favorevoli, idee nuove, pace

XVIII: visioni, avventure, illusioni, incontri strani, viaggi

XIX: amicizia, armonia, onore, gioia, amore

XX: rinnovamento, nascita, recupero di energie, esame di coscienza

XXI: coronamento di un'impresa, piena riuscita, promozione, ricompensa, eredità

GIOCO CON I TAROCCHI

Come abbiamo visto, i tarocchi sono nati come carte da gioco; qui ve ne presentiamo uno, anche se ormai quasi scomparso.

Nelle sequenze di denari e di coppe, la carta minore prende la maggiore, escluse le figure; l'inverso avviene nelle sequenze di bastoni e di spade; in ambedue i casi le figure prendono le altre carte, quindi il re è sempre la carta maggiore.

I trionfi servono come briscole e possono prendere le altre carte, anche figurate. Il trionfo maggiore prende quello minore, eccetto il Giudizio che prende il Mondo. Il Matto si può giocare in qualsiasi momento, ma non prende.

Il punteggio si calcola così:

5 punti: Re, Giudizio e Bagatto

4 punti: Dame e Matto

3 punti: Cavallo

2 punti: Fante

1 punto ogni presa di 3 carte (tarocchi o trionfi)

Si può giocare in tre o quattro, con alcune differenze nelle regole; in tre si danno 25 carte a testa e 28 al mazziere, che ne scarta 3 lasciandole coperte (non si scartano Re né trionfi); in quattro giocatori, si danno 19 carte a testa e 21 al mazziere, che ne scarta 2.

Comincia a giocare chi sta a destra del mazziere; è obbligatorio rispondere nel seme di uscita, in mancanza del quale si devono giocare i trionfi; se il gioco inizia con un trionfo, si deve rispondere con un altro trionfo.

Si deve cercare di prendere agli avversari le carte che hanno valore.

Nel gioco a tre, alla fine, il mazziere deve avere almeno 27 punti, gli altri 26; la differenza in più o in meno rappresenta il vantaggio-svantaggio da colmare nel raggio successivo.

BIBLIOGRAFIA

E. Lucchini: "Giocattoli, infanzie e culture dei cinque continenti", Alberto Perdisa Editore, 2004

M. Gori: "2000 giochi tradizionali infantili", Espansione Idea, 1989

M.A. Filipponio: "Storia del gioco e del giocattolo", articolo nella rivista Il tempo dell'Infanzia (internet)

M. Fittà: "Giochi e giocattoli nell'antichità", Leonardo Arte, 1997

P. Marcolini: "70 giochi da salvare", Comune di Verona, Assessorato allo Sport e al Tempo libero, 1999

G. Dossena: "Giochi da tavolo: dal serpente arrotolato ai giochi di ruolo i 45 giochi degli ultimi 4000 anni", Oscar Mondadori, 1990

Sito agaverona (associazione giochi antichi)