

## 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 il matematico 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 astragali<sup>1</sup> 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

---

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

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.

## 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 relinquere", 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 *ku. 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 sbizzato, 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. È 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 lanciarne 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 colpirle con un'altra sfera; vinceva che 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.

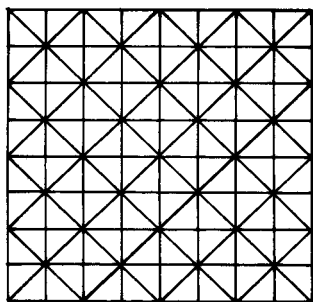
L'uso della trottola è durato a lungo specie nelle campagne; oggi l'industria del giocattolo produce trottole meccaniche che non richiedono quella destrezza necessaria a far girare le vere trottole, che nel modello risalivano al medioevo e forse anche al mondo classico.

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.

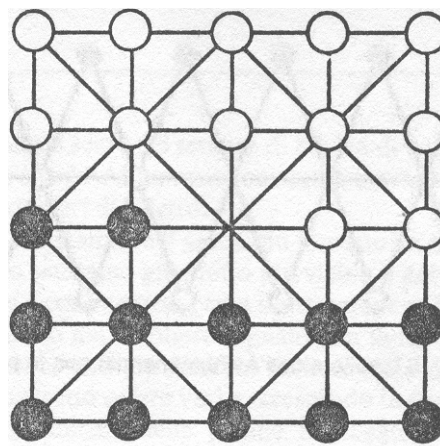
## **ALTRI GIOCHI ANTICHI NON PRESENTI NEL QUADRO DI BRUEGEL**

### ALQUERQUE

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



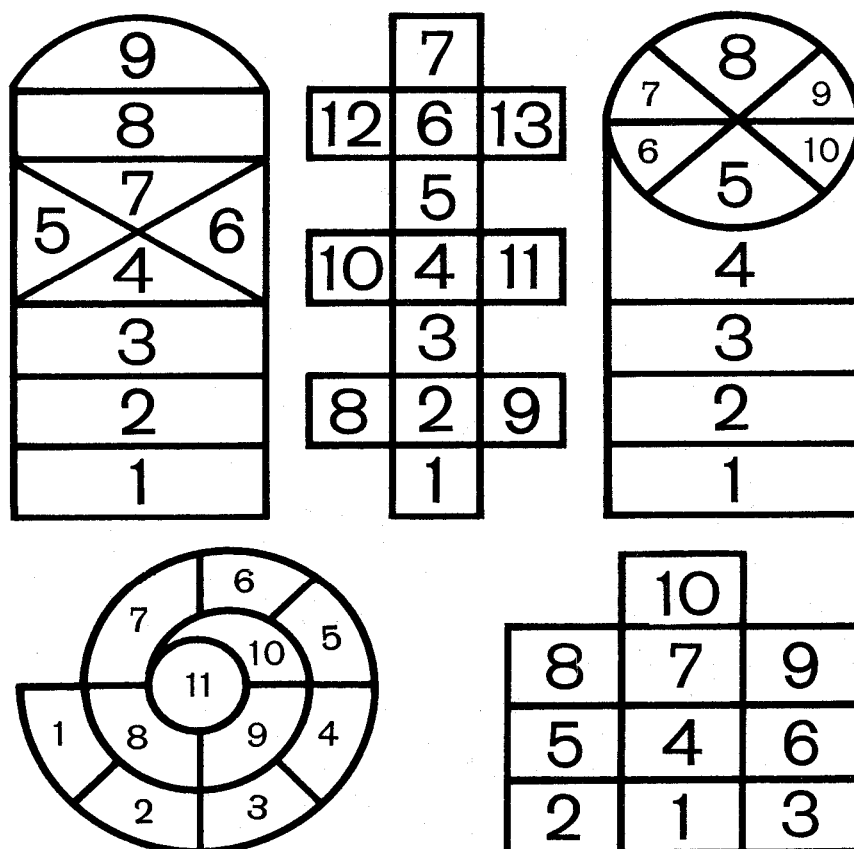
278. Schema della tavola per il gioco dell'alquerque.



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 occorre 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

1 monàs  
2 duàs  
3 triàs  
4 tetràs  
5 pentàs  
6 exàs

### Latino

1 unio  
2 binio  
3 trinio  
4 quaternio  
5 quinio  
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..

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.

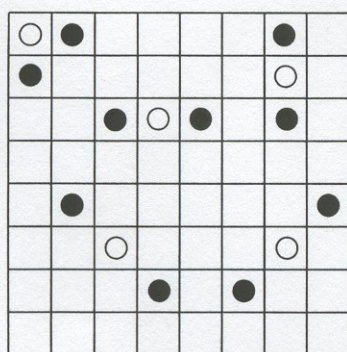
Le pedine si differenziavano per il colore e forse anche per la forma.

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

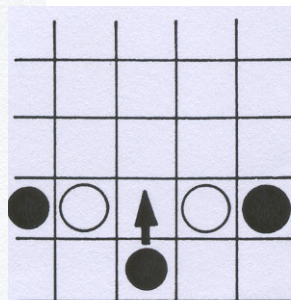
Estratto a sorte che avrebbe iniziato per primo, il giocatore schierava il suo esercito e si cominciava.

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