

# Giochi antichi sempre moderni

.....  
a pagina 6

Si giocava a "nascondino" già duemila anni fa e le biglie scoperte nelle piramidi egizie sono ancora più antiche. Un libro racconta la storia dei passatempi di ieri e di oggi

## Si fa presto a dire giochi

**D**i fantasia, i bambini ne hanno da vendere e sono sempre pronti a inventare giochi nuovi. Eppure, i passatempi preferiti e più diffusi sono gli stessi da centinaia e – perfino – migliaia di anni. Prendete *nascondino*: a Ercolano, la città che secondo la leggenda fu fondata da Ercole e che è stata distrutta dall'eruzione del Vesuvio del 79, gli scavi archeologici hanno riportato alla luce un affresco in cui si vede un amorino che "sta sotto", con le mani sul volto a chiudere gli occhi, mentre un altro corre a cercare un nascondiglio e un altro ancora richiude la porta dietro la quale ha trovato il proprio. A duemila anni di distanza, la scena resta inconfondibile e non ci posso essere dubbi su cosa stiano facendo i tre bimbettini. Anche se non lo sanno, tutti i bambini, prima o poi, hanno giocato al *gioco di Empusa*, la versione di *acchiapparella* (o *ce l'hail!*) in voga nell'antica Grecia. Le *Empuse* erano mostri che assumevano forme umane senza mai riuscirci del tutto, e restava loro un piede di bronzo, per esempio, o una gamba ricoperta di sterco. Per questo, chi "stava sotto", a volte doveva rincorrere gli altri saltellando su una gamba sola, per ricordare la deformità delle *Empuse*.

Queste e molte altre cose si scoprono leggendo "Storie di giochi" scritto da Andrea Angioino ([Gallucci](#), 15 euro) e dedicato ai divertimenti di tutti i tempi, in rigoroso ordine alfabetico. Alla lettera "B" troverete le biglie, anch'esse di tradizione antichissima: alcune sono state ritrovate perfino nelle tombe egizie. Nel Medioevo prevalevano quelle di argilla ma le persone più ricche ne regalavano ai figli di oro e d'argento. Nel XVII secolo, in Germania andavano di

moda quelle in pietra mentre le più diffuse in Italia, in vetro, sono una creazione veneziana. Sono state inventate dai cinesi le carte da gioco, arrivate in Europa alla metà del Trecento, mentre *la dama* ha origini francesi ma è sempre nel Medioevo che cominciò a diffondersi. Nel 1400 già veniva citata in un poema inglese e ci volle poco perché conquistasse anche gli altri Paesi europei.

© RIPRODUZIONE RISERVATA

## Kai Awase antenato del Memory

**S**e c'è una cosa che il libro di Andrea Angioino dimostra pienamente è che l'uomo sa usare di tutto per giocare: i tappi, le monete, i sassolini, gli astragali (le ossa dei piedi che nelle pecore e nelle capre sono a forma di parallelepipedo, perfetti per essere usati come dadi)... Nel XII secolo, nell'antico Giappone si usavano i gusci delle vongole per le partite di *Kaiooi*. Nei due semigusci di ogni conchiglia era dipinto lo stesso disegno: andavano accoppiati pescandoli da due gruppi separati. In pratica, il *Kaiooi* – poi evolutosi nel più raffinato *Kai Awase* – è l'antenato del *Memory*. Ci sono blocchetti di legno per le costruzioni dei bambini alla base del *Jenga*, frutto della fantasia di Leslie Scott, figlia di un pilota inglese di stanza in Ghana, in Africa. Le costruzioni del fratellino diventarono nella mani di Leslie una sfida, anche piuttosto ardua: si costruiva una torre, poi ciascun giocatore doveva togliere uno dei pezzi (o aggiungerlo) senza farla crollare. In India, invece, si gioca il *Chatrang*, che assomiglia molto agli scacchi. Così come il *Shogi*, gli scacchi giapponesi, messo a punto intorno al XII secolo: la sua caratteristica sta nella possibilità di rimettere in gioco i pezzi catturati al nemico usandoli come propri.

© RIPRODUZIONE RISERVATA



### Rompicapo

**I**l rompicapo più popolare di tutti i tempi è il *cubo di Rubik*: ne sono stati veduti oltre 400 milioni di esemplari, spiega Andrea Angioino. Ma anche il cubo ha un predecessore, che ha divertito (e fatto impazzire) più di una generazione: il *gioco dei quindici*, inventato alla fine dell'Ottocento negli Stati Uniti e in commercio ancora oggi ma molto meno diffuso di trent'anni fa. Il gioco in scatola più venduto al mondo, invece, è *Monopoly* che vanta oltre 300 versioni speciali, incluse, nel 1970, una edizione in Braille per i non vedenti e una versione da due milioni di dollari creata, nel 1998, da un gioielliere di San Francisco.

© RIPRODUZIONE RISERVATA