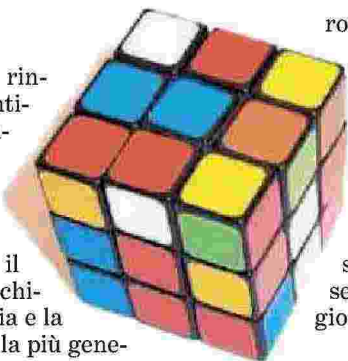


Nascondino, scacchi o calcio balilla: il divertimento ha cambiato il destino dell'umanità Ecco i giochi che hanno rivoluzionato il mondo

FEDERICO TADDIA

Dall'acchiapparella, il gioco del rincorrersi che trae origine dall'antica Grecia dove bisognava toccare l'avversario con la punta di un bastoncino o la manica del vestito, alla zara, gioco medievale di dadi citato anche da Dante nel quinto canto del Purgatorio, passando per il tressette, il Monopoly, il calcio balilla e l'«Allegro chirurgo». Il divertimento è una cosa seria e la noia, dall'uomo delle caverne in poi, è la più gene-



rosa delle leve creative: tra una campana e un Subbuteo lo dimostra con arguzia e competenza Andrea Angiolino, giornalista, autore ed esperto ludico, nel suo «Storie di giochi», un viaggio dal nascondino al Sudoku tra i passatempi più amati e diffusi nei secoli. «I giochi ci insegnano molto su chi li pratica e possiamo affermare di conoscere meglio un popolo o una persona se abbiamo cognizione del suo modo di giocare», spiega Angiolino.

CONTINUA A PAGINA 28



Nascondino, scacchi o calcio balilla così il divertimento ha cambiato il destino dell'umanità

La storia del mondo è tutta un gioco

il caso

FEDERICO TADDIA

SEGUE DALLA PRIMA PAGINA

«Le storie che stanno dietro alle genesi dei giochi sono poi ricche di curiosità e aneddoti, in un continuo intrecciarsi con la cultura dell'epoca, con rimandi, connessioni e variazioni che si susseguono in una perenne evoluzione», racconta Angiolino.

Passato e presente

Il cubo di Rubik per esempio, il rompicapo più popolare di sempre con oltre 400 milioni di pezzi venduti, ideato nel 1974 da un docente ungherese di architettura e design e lanciato sul mercato negli Anni 80 con un successo travolgente, ha tra i suoi antenati il gioco del quindici, una cornicetta su cui far scorrere tessere numerate da rimettere un ordine, inventato negli Stati Uniti e diventato di gran moda a fine Ottocento. Così lo stesso Sudoku, apparso nel maggio del 1979 sulla rivista «Math Puzzle and Logic Problems», assai ricorda i quadrati latini

che il matematico Eulero elaborò nella sua «Ricerca su un nuovo tipo di quadrati magici» del 1782; mentre il campione di download Ruzzle, il gioco per smartphone che fa sfidare i concorrenti sulle parole più lunghe da formare passando da una lettera a quella adiacente su una griglia 4 x 4 altro non è che un furbo e riuscito riadattamento, frutto di un mix dei più anziani Paroliere e Scarabeo. «I giochi somigliano alle pietanze - aggiunge Angiolino - Non si può dire quale sia il piatto più buono: dipende dal contesto, dalla fame, dalle persone che ci sono attorno al tavolo, dal tempo

che si ha a disposizione».

Gli scacchi

Non ci sono giochi più belli di altri, ci sono quelli adatti a quell'occasione. E' innegabile però che alcuni siano più noti e abbiano avuto più presa, basti pensare alle innumerevoli citazioni letterarie o cinematografiche per esempio che hanno avuto gli scacchi. Ideato durante la conquista della Persia, gli Arabi portarono in Europa lo Shatranj, avo degli scacchi. Pervenuti a noi nella forma attuale dopo che attorno al 1475 fu introdotta la figura della regina con la possibilità di muoversi in ogni direzione. E così la scacchiera è diventata

musa ispiratrice di scrittori come Leopardi e Montale, registi come Stanley Kubrick, Ingmar Bergman e Ridley Scott o della scienziata Premio Nobel per la medicina Rita Levi Montalcini che nel suo saggio «La galassia mente» ha ben narrato i benefici di re, alfieri e pedoni per il funzionamento del cervello umano. Senza dimenticare le più fantasiose e riuscite declinazioni degli scacchi, come quelli olografici di «Guerre Stellari», quelli tridimensionali di «Star Trek» o quelli viventi, ideati a Marosti-

ca (VI) nel 1923 da due studenti universitari, dove ci si dà battaglia in abiti d'epoca e che, in una versione rivista in chiave fantasy dalla Rowling, fanno capolino anche nel libro «Harry Potter e la pietra filosofale».

I quiz

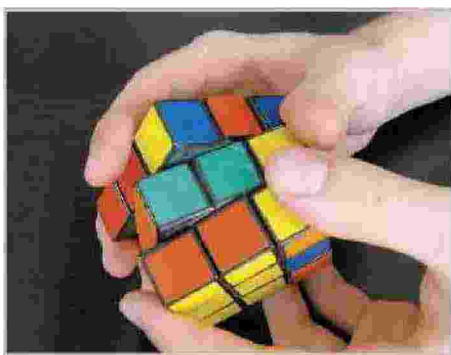
Un'altra lettura atipica della nostra società arriva dai quiz televisivi, fenomeno pop a larga diffusione di massa. Primo fra tutti il «Lascia e raddoppia», che fece il suo esordio il 19 novembre del 1955 fermando l'Italia ogni sa-

bato sera, con tanto di omonimo gioco in scatola di derivazione catodica, novità assoluta, prodotto dalla Editrice Giochi. Mentre simbolo indiscusso degli Anni 80 fu il Gioco dei fagioli, inserito nel contenitore della Carrà «Pronto, Raffaella?» sfruttando la possibilità della diretta che la Rai aveva in esclusiva. «L'intuizione l'avevo mutuata da una cosa analoga che avevo visto negli Stati Uniti» racconta, nel libro di Angiolino, Giancarlo Magalli, autore televisivo del format insieme a

Gianni Boncompagni. «Nelle piccole cittadine i proprietari dei drugstore mettevano in vetrina un vaso pieno di fagioli e chi ne indovinava il numero esatto o si avvicinava di più vinceva la spesa gratis».

Dai 5 sassolini da lanciare in aria e riprenderli al volo al Fantacalcio: giocare significa allenare la mente e la capacità di relazione, le abilità motorie e il vocabolario, l'intuizione e l'empatia. «E saper trovare il gioco giusto al momento giusto - conclude Angiolino - significa saper trovare l'anima di quel istante».

© BY NC ND ALCUNI DIRITTI RISERVATI



Nascondino

Quello di trovare i compagni nascosti (foto al centro) è un gioco vecchio quanto l'umanità: è presente anche negli affreschi di Ercolano

Calcio balilla

Inventato nel 1922 dal tifoso inglese Harold Searles Thornton, di ritorno da una partita del Tottenham

400

milioni di cubi di Rubik

(foto sopra) venduti negli Anni 80: tra i suoi antenati il gioco del 15, una cornicetta su cui far scorrere tessere numerate, inventato negli Usa a fine '800



Il libro

«Storie di giochi - Dal nascondino al sudoku»

(Gallucci Editore) di Andrea Angiolino

