

Quando i Romani giocavano a nascondino

Tra Storia e costume. Passatempi, rompicapi, sfide vere e proprie: un libro racconta sorprendenti "Storie di giochi" Andrea Angiolino rivela l'origine dei divertimenti più famosi e spiega come si sono adeguati ai cambiamenti sociali

SILVIA GOLFARI

La signora che sotto l'ombrellone si dedica al suo cruciverba forse non sa che il primo schema di "parole incrociate" in Italia fu pubblicato da Giuseppe Airoldi il 14 settembre 1890 sul Secolo illustrato della Domenica.

Al bar della spiaggia i ragazzi pronti addirittura a dimenticare (per poco) il loro smartphone per una sfida al calcio balilla certo ignorano che il biliardino fu inventato nel 1922 dal tifoso inglese Harold Searles Thornton di ritorno da una partita del Tottenham. E i bambini che giocano a nascondino in zona cabine? Non possono immaginare che il gioco di trovare i compagni nascosti è vecchio quanto l'umanità e che è presente anche negli affreschi di Ercolano.

Scene di vita balneare

Scene di vita balneare, con in comune la cosa più divertente creata dall'uomo fin dall'antichità: i giochi. E se davvero pochi ormai di quei bambini si scambiano figurine (apparvero a metà dell'Ottocento in Francia, in Italia esplosero con quelle dei giocatori della Panini) o creano piste nella sabbia per una partita a biglie (trovate perfino nelle tombe egizie), intramontabili restano, tra gli adulti magari un po' in là con gli anni, le carte e gli scacchi.

Fatti e leggende

Ora si dirà: ma dove diavolo si scovano tutti questi aneddoti e curiosità? Semplice, in un libro - che non a caso si intitola "Storie di giochi" (Gallucci editore, 15 euro) - scritto da uno dei più grandi esperti italiani, Andrea Angiolino, e illustrato da Alessandro Sanna. Perché di una cosa Angiolino è sicuro: «Anche il divertimento ha cambiato il destino dell'umanità. Indagare la storia dei giochi è molto istruttivo e non mancano i colpi di scena. Un viaggio anche culturale, perché sono storie, alcune vecchie di millenni, che si intrecciano con vicende narrate in libri, film, fumetti». Fatti reali e qualche leggenda. «Già, la sparizione delle monete da 100 yen all'uscita del videogioco Space Invaders è mito quanto l'invenzione del dado da parte di Palamede sotto le mura di Troia assediata».

Hemingway e il backgammon

Rintracciando le origini della tombola, del mercante in fiera, del Monopoli (il gioco in scatola più venduto al mondo), del sudoku e della dama incontriamo personaggi leggendari, grandi eventi ma anche film e libri famosi. Qualche esempio tratto dal libro? Prendiamo il backgammon. Ernest Hemingway cominciò il suo racconto "Le nevi del Kilimangiaro" scrivendo: "I ricchi erano noiosi e bevevano

troppo, o giocavano troppo a backgammon". Questo era vero, puntualizza Angiolino, anche duemila anni fa, quando si giocava a tabula o alea su tavolieri che somigliavano ai nostri di oggi: Nerone arrivava a scommettervi anche 400mila sesterzi a punto. Il primato delle citazioni letterarie e cinematografiche spetta comunque agli scacchi, ideati durante la conquista della Persia: poeti come Leopardi e Montale, registi come Kubrick, Bergman e Scott ne hanno tratto ispirazione, così come varianti singolari o fantasy appaiono in "Guerre stellari", "Star Trek" e "Harry Potter".

Discorso a parte meritano le carte da gioco, nate in Cina come altre invenzioni fondamentali, vedi gli spaghetti, l'aquilone, i fuochi d'artificio.

L'era della televisione

Nel libro di Angiolino ce n'è per tutti i gusti: dalla canasta amata da James Bond, alla scopa (ma Giuseppe Verdi impazziva per lo scopone, come Sandro Pertini, indimenticabile la partita con Bearzot, Causio e Zoff sull'aereo che riporta dalla Spagna in Italia la Nazionale campione del mondo), alla briscola (un vero cultore era il tenore Luciano Pavarotti, che giocava sempre con gli stessi compagni d'infanzia e quando era in giro per il mondo comprava per i tre amici il biglietto aereo e si fa-

ceva raggiungere per una partita).

Quante vicende, quanti ricordi. Si può davvero dire che non ci sia un gioco dimenticato in questo testo, da quelli da tavolo più in voga (chi non ha mai passato ore con Cluedo, Scarabeo e soprattutto Risiko, ma c'è spazio anche per la nostalgia dell'Allegro chirurgo), ai rompicapi più popolari (vince il cubo di Rubik con oltre 400 milioni di pezzi venduti), alle scommesse tipo lotto, totocalcio e fantacalcio, per finire ai moderni wargame e, soprattutto, ai quiz televisivi, l'unica cosa che anche ora pare non vada mai in vacanza.

Si spazia dal "Lascia e raddoppia" che dal 1955 tenne incollati gli italiani ai primi televisori, passando dal gioco dei fagioli di Raffaella Carrà (anni Ottanta), per arrivare agli attuali quiz con concorrenti in studio sempre meno preparati ma nei quali i telespettatori possono immedesimarsi, quasi che a fare spettacolo non siano più le risposte esatte a domande difficilissime come ai tempi di Mike Bongiorno ma gli errori banali a facili quesiti.

Tempi che cambiano, ma del resto il divertimento di farsi domande è millenario e la sua potenza è adattarsi al gusto dei giocatori viaggiando nel tempo. Perché il gioco è bello finché dura ma, in fondo, non muore mai.

■ Gli affreschi di Ercolano collegano il presente al passato remoto

■ Le carte? Nascono in Cina come l'aquilone e i fuochi d'artificio



Un bel gioco dura secoli



Il calcio balilla

Il calcio balilla (o "biliardino") fu inventato nel 1922 dal tifoso inglese Harold Searles Thornton di ritorno da una partita del Tottenham



Il nascondino

Un gioco vecchio quasi quanto l'umanità: basti pensare che lo si ritrova raffigurato negli affreschi di Ercolano



Le carte

Il gioco di carte preferito da James Bond? La canasta. Ma per noi la partita più famosa è quella a scopa che Pertini, Bearzot, Zoff e Causio giocarono in aereo di ritorno dal trionfo di Spagna '82



Gli scacchi

Il gioco di gran lunga più citato da letteratura e cinema. Memorabile la partita che l'astronauta Poole e il computer HAL9000 giocano in "2001: odissea nello spazio" di Stanley Kubrick



In scatola

Il più venduto rimane Monopoli. Da ricordare la stagione in cui i quiz televisivi si trasformavano in giochi per ragazzi e famiglie. Ecco il "Rischiatutto" di Mike Bongiorno



Il libro

Queste e tantissime altre curiosità nel libro

"Storie di giochi"

di Andrea Angiolino, illustrato da Alessandro Sanna

(Gallucci editore)



L'EGO EDITORE

Ritaglio stampa ad uso esclusivo del destinatario, non riproducibile.