



LE SCHEDE

Andrea Angiolino STORIE DI GIOCHI DAL NASCONDINO AL SUDOKU

Gallucci editore Roma, 2017
pp.174, € 15
Da 8 anni

Andrea Angiolino appartiene alla cerchia di quei fortunati che sono riusciti a fare della propria passione coltivata fin dall'infanzia, un mestiere. Settimo di undici cugini ha avuto la fortuna di un'infanzia ricca di giochi. Oggi dei giochi è uno dei massimi esperti italiani: non solo li inventa ma anche li studia e soprattutto li racconta attraverso articoli, manifestazioni, incontri con le scuole e libri. Coau-



tore con Beniamino Sidoti del *Dizionario dei giochi* pubblicato da Zanichelli. Angiolino porta in libreria con Gallucci un'antologia zeppa di curiosità che dei giochi, anche quelli meno conosciuti, racconta storie vere, mitologie e aneddoti. Divertimenti e passatempi, solitari o di gruppo, da tavolo o da strada, che hanno alle spalle centinaia di anni e che attraversando il tempo, lo spazio, i popoli e le mode si sono adattati continuamente ai gusti dei giocatori, subito variazioni di regole e procedimenti. Il gioco di Empusa

che andava per la maggiore nell'antica Grecia, per esempio, altro non è che l'arcaica versione dell'acchiapparella o di mosca cieca. Nerone andava matto per quel gioco di dadi che allora si chiamava tabula o alea e aveva tavolieri simili a quelli dell'odierno backgammon, due antenati del quale, ancora più antichi – risalenti addirittura al XXVII a.C. – sono stati ritrovati nelle tombe reali di Ur dei Caldei. Per non parlare del primo gioco dell'oca che Francesco de' Medici, Granduca di Toscana regalò al re di Spagna Filippo II nella seconda metà del Cinquecento. Questo per dire che i giochi sono patrimonio dell'infanzia e dell'umanità tutta perché ci accompagnano dall'alba della civiltà. Un prezioso osservatorio per saperne di più e dei popoli antichi e della antiche civiltà. Seguendo le tracce dei tarocchi e degli scacchi, di Risiko e Ruzzle, di nascondino o del Monopoly, della tombola e del Totocalcio Angiolino ripercorre anche la storia della creatività e dell'ingegnosità umane guidate dalla voglia di divertimento. Un libro che non è importante leggere dall'A alla Zeta ma si può spazzicare saltando da una lettera all'altra come si vuole. Giocosi anche i disegni di Alessandro Sanna, piazzati qua e là a fare da intermezzo dal testo.

Rossana Sisti