

Percorso interdisciplinare



IL GIOCO

in Grecia e a Roma

III C 2006-2007

*L'uomo è fatto per essere un giocattolo, strumento di Dio, e questa è veramente la sua parte migliore. Egli deve, dunque, seguendo quella natura e giocando i giochi più belli, vivere la sua vita, pensando proprio l'inverso di ciò che oggi si pensa. Platone, Leggi, VII, 803 C*

## Premessa

Per impostare il nostro lavoro e definire gli ambiti della ricerca conviene partire dalla definizione di gioco che ci fornisce un qualunque vocabolario della lingua italiana:

**gioco. 1.** Qualsiasi esercizio, singolo o collettivo, cui si dedichino bambini o adulti per passatempo o svago o per ritemperare le energie fisiche e spirituali. **2.** Competizione fra due o più persone, regolata da norme convenzionali e il cui esito, spesso in rapporto ad una vincita in denaro, dipende in maggior o minor misura dall'abilità o dalla fortuna. **3.** Il complesso degli oggetti necessari allo svolgimento di un gioco. **4.** Scherzo o burla.

Possiamo quindi svolgere una ricerca sull'etimologia della parola italiana gioco e poi sui termini con cui il gioco era designato in Grecia e a Roma.

Gioco deriva chiaramente dal latino *iocus* che significa scherzo, burla, gioco, da cui il verbo *iocari*, giocare, ma esiste anche il termine *ludus* che significa ugualmente gioco, passatempo ed anche –ironia della sorte- scuola. Dalla stessa radice *√lud* derivano il verbo *ludere*, giocare e *lusus*.

Per quanto riguarda il greco notiamo subito che le parole che significano gioco, scherzo e cioè *τὰ παιδιά* e *παίγνιον*, sono chiaramente connesse alla radice di *παῖς*, *παιδός*, bambino.



Se giocassimo -tanto per restare in tema- alle associazioni di parole, probabilmente la prima parola che assoceremmo a “gioco” sarebbe “bambino” e viceversa, perché il gioco, come ci dicono i pedagogisti, è un'attività di primaria importanza per bambini e ragazzi, tesi all'esplorazione del mondo circostante e all'apprendimento delle regole per controllarlo. Nell'attività ludica entrano, infatti, in gioco non solo le capacità fisico-motorie, ma soprattutto la vita emotiva, quella intellettuale e i processi di socializzazione ed educazione che proprio in tali attività trovano le loro prime espressioni.

Ma il gioco e ogni attività ludico-ricreativa in generale connotano, sotto varie forme, tutte le età dell'uomo, in ogni epoca della storia. Giocano infatti i bambini, da che mondo è mondo -e continueranno a farlo sempre e in ogni modo, con giochi nuovi e vecchi, che a volte hanno alle spalle secoli di storia- e gioca anche l'adulto: non c'è nessuno, credo che, per quanto indaffarato e serio, non abbia il suo angolo di “gioco”, sottoforma di hobby, sport, parole crociate e giochi enigmistici vari, scacchi, o gioco d'azzardo...

Per quanto riguarda il gioco nell'antichità greca e romana, credo che questo lavoro ci possa portare a guardare il mondo classico con occhi diversi. Noi siamo abituati a pensare personaggi come, ad esempio, Augusto o Pericle -e di conseguenza il mondo cui appartengono- con la serietà e l'autorevolezza che li contraddistingue nei ritratti: espressione assorta, sguardo distante, gesti pacati ... Ma non dobbiamo dimenticare che anche loro sono stati bambini... e avevano i loro svaghi... e talvolta li hanno mantenuti anche da grandi.

Nel nostro percorso vedremo, dunque, il gioco inizialmente attraverso due *excursus* sul giocattolo a Roma e in Grecia, basandoci soprattutto sui ritrovamenti archeologici, per approfondire poi separatamente il tema del gioco in Grecia e a Roma, questa volta attraverso alcune testimonianze letterarie, privilegiando tuttavia gli autori in programma quest'anno e distinguendo comunque tra gioco infantile e gioco dell'età adulta.

## I. Giochi e giocattoli in Grecia

I Greci attribuivano grande importanza ai giochi dei fanciulli, e quindi ai giocattoli riconoscendo il loro valore educativo (*cf.* capitolo dedicato al gioco dello *stomachion*), nonché religioso. Ciò spiega perché molti giocattoli ellenici siano veri e propri capolavori decorati da artisti celebri. Inoltre, durante le feste religiose delle Antesterie, che duravano tre giorni, i bambini piccoli, ornati di ghirlande, ricevevano in dono dai genitori sia giocattoli che boccali, *χόες* con raffigurazioni di giocattoli.

Pur essendo spesso poveri, dai costi bassissimi o nulli, **i giochi dei bambini** presentavano una enorme varietà: i bambini giocavano, allora come adesso, con qualsiasi cosa, anche con un oggetto di casa (una pentola), con le noci, i sassolini, gli astràgali, la trottola, la palla (vedi capitolo sul gioco della palla) riempita di paglia o di crini avvolti da “toppe” di cuoio.

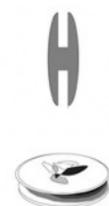
Possiamo enumerare tra i primi giocattoli gli stessi biberon che, per attirare l’attenzione del bambino, avevano forme avvincenti (spesso di animali come cagnolini e maialini) e colori vivaci e al loro interno nascondevano talvolta una pallina o un sassolino per produrre rumore e diventare così dei sonagli da agitare per divertire il bambino, una volta terminata la poppata.

Uno dei giochi più semplici, noto anche agli Egiziani ed ai Romani, era quello di nascondere in una mano un certo numero di noci, sassi, o mandorle, ed il compagno doveva indovinare se il numero fosse pari o dispari.



Mano a mano che il bambino cresceva i giochi si facevano sempre più complessi: e ritroviamo giochi intramontabili come gli aquiloni (vedi più avanti) e soprattutto le trottole. Vi si giocava con una frusta e si svolgevano vere e proprie gare per vedere chi riusciva a farla girare più a lungo. Ci volevano indubbiamente forza ed abilità: per metterla in moto si avvolgeva la trottola con la lunga frusta e la si lanciava, strappando poi la corda con violenza per imprimerle un rapido movimento rotatorio; poi, appena essa dava segno di rallentare, le si assestava una buona dose di sferzate in modo da farla continuare a girare e correre il più a lungo possibile. Per questo vi giocavano soprattutto gli adolescenti.

Esistevano persino gli antenati dello yoyo, ovvero i rocchetti, che per gli archeologi sono tra i giocattoli più preziosi perché erano decorati da celebri vasai, come i pittori Pistoxenos e Pentesilea, con scene mitologiche ispirate alla vita quotidiana. I rocchetti erano composti da due dischi piatti uniti al centro da un piccolo ponte cilindrico, a cui veniva fissato il filo che poi veniva arrotolato tutt’intorno.



Il cerchio, anche se non ci è pervenuto alcun esemplare, , doveva arrivare più o meno all'altezza dei fianchi dei fanciulli, come deduciamo dalle raffigurazioni vascolari. Normalmente era in bronzo, e nella versione più economica era fabbricato coi cerchioni di una ruota di carro. Poiché per i bambini il gioco è tanto più bello quanto più è rumoroso, a volte poteva essere più sofisticato e allora era adorno di campanelli, oppure nel cerchio grande si potevano inserire anche altri cerchietti metallici più piccoli in modo che, girando il cerchio, questi urtassero tra loro e sul selciato producendo un rumore assordante.



*Ganimede con il cerchio. cratere a figure rosse. 500-460 A.C.*



Tra i giochi preferiti dai bambini greci dobbiamo annoverare senz'altro i carrettini e, come si potevano applicare delle ruote agli animali giocattolo, così esistevano dei veri carrettini a una, due, tre o quattro ruote. I più diffusi erano formati da una semplice asta alla quale venivano fissate due ruote. Questo genere di carrettino è chiaramente illustrato in una pittura vascolare proveniente dalla Magna Grecia in cui è raffigurato Eros con la madre Afrodite. Tra i carrettini ce n'è uno molto elementare che anche i ragazzi riuscivano a fabbricare da soli utilizzando un bastone con una delle due estremità a forma di forcina, alla quale veniva fissata una sola ruota. Il gioco dell'ἄμαξις, come lo chiamavano i Greci, non consisteva solamente nel trainare il carrettino, ma permetteva di organizzare delle vere e proprie gare coi carrettini. I bambini della antica Grecia, si divertivano a caricare e trasportare su questi carrettini oggetti vari come, per esempio, grossi grappoli d'uva. I carretti potevano essere costruiti in modo molto diverso. In una *oinochoè*, attica conservata nell' Allard Pierson Museum di Amsterdam, è raffigurato un carretto per portare un piccolo carico, e al British Museum di Londra, si può vedere un carretto adatto al trasporto merci. Qualche padre o un abile artigiano, invece, costruirono, per il gioco dei propri o altrui figli, dei veri e propri modellini molto simili a quelli utilizzati dagli aurighi per le corse circensi. Lo stesso accadeva, vedremo, a Roma.



Esistevano poi presso i Greci tre giochi, quello dell'ἵππος, *ippos*, quello dell'ἐν κοτύλῃ, *en kotùle* e quello dell'ἐφεδρισμός, *ephedrismòs*, in tutti i quali un ragazzo o una ragazza sta sulle spalle di un compagno a cavalluccio. L'*ephedrismòs*, che troviamo dipinto in moltissimi vasi, anfore e crateri, è molto simile al nostro cavalluccio e si giocava a squadre: il ragazzo che tiene il compagno sulle spalle è bendato ed un terzo guida

l'amico indirizzandolo verso una pietra, ritta in piedi, da colpire.



Oltre a questi giochi possiamo ricordare il girotondo come lo vediamo nella figura a sinistra in cui è un piccolo Eros ad essere tenuto per le mani e fatto roteare vorticosamente intorno.

Inoltre potrebbe essere stato simile alle nostre belle statuine il gioco dell'akine tinda, in cui, secondo la testimonianza di Polluce<sup>1</sup>, bisognava resistere senza muoversi malgrado le spinte dei compagni.

Un altro gioco interessante è quello del coccio, δοτρακίνδα: i ragazzi si ripartivano in due gruppi divisi da una linea tracciata sul terreno: una squadra si posizionava dalla parte in cui sorge il sole e l'altra dalla parte opposta. Ognuna di loro lanciava a turno una conchiglia o un coccio tinto di nero da una parte (detta νόξ) e di bianco dall'altra (detta ἡμέρα) gridando: "giorno!" o "notte!". Se la conchiglia cadeva dalla parte bianca l'altra fazione inseguiva gli avversari che non dovevano farsi prendere. Chi veniva preso era deriso dai suoi compagni.

Nel gioco della pentola o χυτρίνδα, uno dei giocatori, detto "pentola o marmitta", sedeva in mezzo ai compagni che lo colpivano sulla schiena o sul capo, girandogli intorno finché lui non riusciva, voltandosi, ad individuare e prendere l'autore dei colpi, che prendeva il suo posto e fungeva, a sua volta, da "pentola". (vedi allusione in Aristofane, Uccelli, 357 nella sezione testi)

Per le bambine prima di tutto c'erano ovviamente le bambole: le più antiche tra quelle che fino ad ora ci sono pervenute, databili alla metà dell'VIII sec.a.C., sono di argilla e provengono dalla Beozia.

Alcune di esse sono alte fino a mezzo metro, hanno la gonna a campana (vedi figura a lato), frequentemente decorata da disegni di pesci, uccelli o motivi geometrici. Le loro gambe, fatte a parte e quindi mobili, venivano fissate al corpo con legamenti. Ma è evidente dalla loro dimensione che dovevano appartenere a corredi funebri o ad offerte votive perché, dato il loro peso, non era certo agevole giocarci. Comunque le bambole greche, come poi quelle romane, fatte di pezza, di rozza ceramica, di legni preziosi, o di avorio dipinto, erano sempre create a immagine e somiglianza di ragazze da marito. I bambolotti, cui far da madre, non esistevano. Si preferivano fanciulle adulte, con vestiti di sogno che qualsiasi ragazza avrebbe indossato con piacere.



Le bambole di allora erano, insomma, una sorta di Barbie *ante litteram* e, come le loro più moderne eredi, avevano un corredo di vesti confezionate con stoffe ricchissime, di collane, orecchini e braccialetti, che erano veri gioielli realizzati con

---

<sup>1</sup> Retore e lessicografo greco del II secolo d. C.

perle ed oro vero. Durante le feste Dedalee queste bambole, vestite da sposa, erano portate in processione. Spesso però, nonostante il lusso del loro abbigliamento, erano fatte di materiali molto semplici come la creta<sup>2</sup> e i primi fabbricanti di bambole in argilla erano chiamati coroplasti. **Platone**, proprio perché l'impasto è lo stesso con cui si fabbricavano brocche e tegole, li include nella categoria dei vasai e dei fabbricanti di mattoni. Troviamo conferma di ciò anche in **Luciano**, il quale parlando delle sue opere, dice, molto umilmente, che le belle parole che maneggiava erano per lui come la creta con la quale si fabbricavano le bambole tinte in rosso o turchino che sarebbero state poi vendute nell'Agorà, le stesse che avrebbero seguito il destino delle loro padroncine e che, se per disgrazia esse fossero morte, le avrebbero accompagnate nell'aldilà. Sulla stele di una tomba ateniese si vede appunto una bambina con in mano una di queste bambole da pochi soldi fabbricate dai coroplasti e venduta nell'Agorà, una minuscola compagna di argilla che la piccola dovette portare con se nell'ultimo viaggio.



bambole in terracotta.  
III- II a.C.

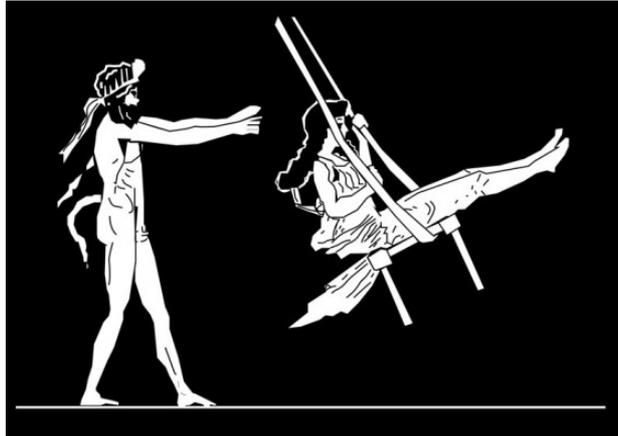
Le bambole più perfezionate avevano gambe e braccia snodabili, grazie a perni o fili di ferro che passavano attraverso fori praticati negli arti, come vedremo per la *Crepereia Triphaena* romana. La ricerca di maggiore realismo indusse gli artigiani ad usare anche il legno, l'osso e l'avorio e a perfezionare il movimento snodando anche gomiti e ginocchia. Si possono distinguere due tipologie, il che fa pensare a queste bambole come uscite da manifatture in serie. Le bambole del primo tipo, caratterizzate da capelli trattenuti da un alto copricapo detto "kolathos", indossano un chitone, ovvero una tunichetta lunga fino ai fianchi, dove un perno permette la mobilità delle gambe. La seconda tipologia è rappresentata da smilze *silhouette* con i capelli liberamente acconciati con un nastro; si differenziano per le giunture delle gambe, spostate più in basso verso il ginocchio, sempre rese possibili dall'impiego di perni metallici o fili passanti. Tali bambole si acquistavano regolarmente nei mercati.

Per le bambine figurano altri passatempi, altrettanto eterni, che condividevano con i maschietti, come gli aquiloni, cui vediamo dedicarsi con gioia in una *Kylix* una giovane fanciulla. È un aquilone molto semplice, di forma triangolare, confezionato probabilmente con tela o qualche pellicola leggera.



Per il divertimento delle bambine -e dei bambini- c'erano già l'altalena e i dondoli, che vediamo nelle scenette che decoravano sia la ceramica greca, sia le antiche stele sia le grandi anfore con figure nere su fondo bianco che si ponevano a segnare le tombe nei cimiteri greci. Alcune altalene erano semplici corde appese al ramo di un albero. In una rappresentazione si vede che sulla corda era stato posto un cuscino per far star comodo chi la adoprava in altre scenette vediamo che invece del cuscino si era legata alle corde una sedia o uno sgabello, ancora più comodo.

<sup>2</sup> La creta era il materiale più usato perché poco costoso, facilmente reperibile e poteva poi essere facilmente decorato o dipinto in modo da rendere l'oggetto più realistico e attraente. La testa della bambola era spesso ornata da una corona, da un diadema e da ghirlande.



Passiamo ora alla categoria dei giochi da tavola che naturalmente divertivano, oltre ai bambini, soprattutto gli adulti. In proposito è doveroso premettere, che il materiale a nostra disposizione per ricostruire questa tipologia di giochi è a volte incompleto, lacunoso e, talora, forse le notizie sono mal interpretate. Gli autori e i reperti chiariscono, infatti, solo piccoli tasselli del grande e complesso mosaico che descrive i diversi giochi da tavolo in uso in Grecia. Dobbiamo inoltre considerare il lungo arco cronologico all'interno del quale ci muoviamo che impedisce una visione unitaria dell'argomento in questione.

Giochi da tavolo venivano praticati a Creta e a Cipro forse già nel II millennio a.C.

Serviva, con tutta probabilità, proprio per giocare, una tavola molto elaborata in avorio, laminata in oro e intarsiata con cristalli di rocca e terracotta lunga quasi 90 cm e larga 55,3: risalente al 2000-1700 a.C., rinvenuta nel palazzo di Minosse a Cnosso. Nella stessa area sono stati rinvenuti anche grandi coni d'avorio che dovevano fungere da pedine. C'è chi sostiene si tratti di un gioco, anche se completamente differente da qualsiasi altro fino ad oggi conosciuto.

Dal primo palazzo di Festo provengono, invece, due piccole pedine in avorio: una a forma di zampa di toro, l'altra di testa di leone con la criniera in oro.

Nell'antica città di Tamassos è stato trovato un abaco con il piano piatto sul quale erano state incise undici linee parallele a intervalli regolari. Ogni tre righe vi è un contrassegno indicato con una X; alla sesta riga troviamo anche un semicerchio. Un secondo abaco, in calcare, del tutto simile al primo, è stato rinvenuto nelle vicinanze di Dhekelia: ha incise undici righe parallele e, al posto della X, tre cerchi ogni tre righe (nella terza, nona e dodicesima fila) e un mezzo cerchio nell'ultima riga. Queste tavole sono simili a un'altra rinvenuta a Delo. Tale regolarità dovrebbe identificare i reperti come esemplari di giochi da tavolo.

Anche il mondo greco ci ha restituito diverse tavole da gioco per noi incomprensibili: a Epidauro ne sono state rinvenute di vario tipo, sia in legno sia in pietra, anche di grandi dimensioni (115 x 60 cm), risalenti al IV secolo a.C. Probabilmente erano consacrate a Esculapio, ed è stata avanzata l'ipotesi che servissero ai malati, ospiti dell'*Asklepiéion*, per passare il tempo in attesa della guarigione.

In un periodo successivo, con il termine **πεττεία** viene indicato l'insieme dei giochi con le pedine, prototipo, quindi, dei giochi di riflessione, chiamati anche **γράμμαι**: **πεττός** significa, infatti, sassolino e, quindi, pedina; *petteia* o *pesseia* indica l'insieme delle pedine e, in senso traslato, la tavola, segnata - in modo diverso a seconda dei giochi - da linee che disegnano varie forme.

Ma in seguito con *petteia* si indicarono anche i giochi da tavolo in cui occorreva bravura, e ancora più precisamente i giochi di guerra; con il termine **κυβεία**, invece, si indicarono i giochi da tavolo con i dadi - e, quindi, d'azzardo - o i giochi "di corsa".

Un altro termine usato dagli autori greci è, *plinthion*, che in alcune accezioni indica un "basamento" che potrebbe essere il "tavolo" sul quale si gioca; **πλινθίον** ad esempio se si tira ai dadi, è sufficiente usare il *plinthion*, se si gioca con le pedine si può mettere la tavola da gioco -*petteia*- sul *plinthion* o sulle ginocchia dei due giocatori, come ci è testimoniato da numerosi rinvenimenti, e da qui, forse, l'abitudine di usare ambedue le parole come sinonimi. Queste distinzioni linguistiche non sempre sono seguite dagli stessi autori antichi. Infatti, il "gioco della Città", *Polis*, da **Aristotele** viene semplicemente chiamato *petteia*. Per cui dobbiamo dedurre che sotto il nome generico di *Petteia* vadano compresi almeno tre giochi: il Pentagramma, il "Gioco della Città" e il *Diagrammismòs*.

Testimonianze archeologiche di giocatori greci intenti a disputare partite con le pedine ce ne sono giunte in gran numero, senza peraltro che ci illuminino a sufficienza sul tipo di gioco specifico, anche perché hanno la particolarità di essere pressoché identiche tra loro. Vediamo infatti moltissimi vasi sui quali sono raffigurati due guerrieri, quasi sempre identificati in Achille e Aiace, posti uno di fronte all'altro; nel centro un basamento sul quale appaiono distintamente le pedine. Una variante consiste nella presenza di Atena che è raffigurata in piedi, al centro e davanti i due giocatori o dietro al tavolo.



È curioso notare come nelle rappresentazioni di quest'ultimo tipo i pittori abbiano tralasciato di evidenziare le pedine disegnando il tavolo così da vedere l'area del piano. In un vaso della collezione Castellani, nei Musei Capitolini di Roma, una grande palma, simbolo della vittoria, prende il posto della dea.

Il **Πέντε γράμμαι**, **pentagramma**, deriva il suo nome dal fatto che ciascuno dei due avversari disponeva cinque pedine su cinque linee, una linea detta sacra divideva i due gruppi. Lo menzionano **Alceo** e **Teocrito**: "*Fugge chi l'ama e segue chi non l'ama / e sposta la pietruzza dalla riga*", frase proverbiale, poiché il giocatore al pentagramma oltrepassava la linea sacra solo quando era sul punto di perdere e, quindi, doveva giocare il tutto per tutto. Vinceva chi si impadroniva di tutte le pedine dell'avversario; bisognava quindi separare un pezzo avversario dagli altri e

in qualche modo bloccarlo. I giocatori potevano muovere le loro pedine nella direzione più conveniente al fine di circondare e bloccare quelle dell'avversario: "*Come nel gioco della petteia gli inesperti alla fine si lasciano chiudere dai bravi giocatori e non sanno che mossa fare*".

Al di là di queste notizie non sappiamo come si giocasse, anche se sembra che da questo gioco derivi il *duodecim scripta* romano. Una dimostrazione convincente ci deriva da un *kyathos* attico a figure nere, che raffigura una tavola con pedine molto simile al gioco d'azzardo romano delle "dodici linee" e ancor più al "gioco del tavoliere".

Il gioco della città o Πόλις veniva praticato già nel V secolo a.C. e rimase in voga fino al II secolo d.C. circa. Si giocava su una tavola delimitata da linee che formavano caselle chiamate χῶραι con trenta pedine chiamate κόνες, quindici per ciascun giocatore e distinte dal diverso colore. Platone, riferendosi agli "stati" della Grecia, scrive: "*Ciascuno di essi è costituito da numerosissime città, non di una sola, come nel noto gioco*". Un gruppo di terracotta mostra un uomo e una donna che tengono sulle ginocchia una tavola da gioco composta da quarantadue caselle. Si può vedere la disposizione delle pedine: alcune sono all'interno delle "case", altre sulle linee che le delimitano, in tutto dodici: la partita dovrebbe essere già alle battute finali.

È indubbiamente un gioco di strategia e a questo sembra ispirarsi un anonimo epigramma contenuto nell'Antologia Palatina: "*L'ossa tue lavorate cangiarsi dovevano in pezzi / del gioco in guerra nato, Palamede. / Eri in guerra e fu lì che inventasti una guerra novella / in un campo di legno amica guerra*". Non ci sono dubbi che i romani si siano ispirati a questo gioco, anche se forse con alcune varianti, per il loro *ludus latruncularum*.

Del *Diagrammismòs* parla Polluce<sup>3</sup>, che lo definisce analogo al "gioco della Città", ma disputato con sessanta pedine, trenta per parte. Non sappiamo esattamente le regole del gioco e neppure la sua esatta natura perché, secondo Eustazio, si giocava invece coi dadi.



Anche in Grecia, come a Roma, erano diffusissimi, presso tutte le classi sociali, gli astràgali, ovvero ossicini del tarso di capre e montoni, che si lanciavano in aria per poi cercare di recuperarli al volo nel maggior numero possibile. Gli astragali erano usati come dadi per la loro forma abbastanza regolare e la dimensione differente dei lati, che permetteva di attribuire a ciascuna faccia un preciso valore numerico. Esistevano degli astragali molto semplici, ma anche delle versioni più raffinate, pregevolmente dipinte, come quelli risalenti al 460 a.C., raffinata opera di Sotades, e raffigurante aeree figurine danzanti.

---

<sup>3</sup> Retore e lessicografo greco del II secolo d. C.



Il gioco più famoso era il πεντέλιθα “*pentèlitha*” praticato soprattutto dalle ragazze. Si eseguiva, come dice il nome, con cinque astragali, o con pietruzze o sassolini che si mettevano sul palmo della mano, si lanciavano verso l’alto e con una rapida rotazione bisognava prenderli tutti cinque sul dorso della mano destra. Se ne cadeva qualcuno bisognava prenderli con le dita senza far cadere quelli già presi.

Quanto al gioco d’azzardo in Grecia, come del resto a Roma, era vietato. **Plutarco** lo sconsigliava e suggeriva, per passare il tempo, di giocare invece alla “*petteia*”. I giochi d’azzardo erano tuttavia numerosissimi, ma il più popolare resta comunque il gioco dei dadi.

Sull’invenzione dei dadi, non si sa nulla, **Platone** l’attribuisce al Dio Theut<sup>4</sup>, secondo **Pausania** (X) l’inventore fu Palamede, un guerriero famoso per la sua intelligenza, citato come giocatore anche da **Euripide** nell’*Ifigenia in Aulide*, dove il Coro di donne calcidesi (vv.194-sgg) così canta: *Ho veduto intento al gioco variegato dei dadi Protesilao e con lui Palamede, che ebbe la vita dal figlio di Posidone, e Diomede, giulivo di giocare col disco...*

I dadi avevano sei facce, ognuna delle quali recava delle lettere. Vi erano dadi con sole quattro facce che sono la derivazione degli astragali, e sono stati ritrovati anche dadi che avevano lo stesso numero su due facce diverse. C’erano anche dadi figurati: famose le due coppie d’uomini seduti con punti segnati sulla schiena, l’addome, le braccia. Due mosaici provenienti da Daphne, ad Antiochia, risalenti al 450 d. C., rappresentano due uomini seduti davanti a un tavolo sul quale è appoggiata una scacchiera; il giocatore di destra sta mettendo i dadi nella *turricula* posta su un lato del tavolo, un bussolotto molto particolare che serviva come contenitore di dadi. Costruito in ambra, del diametro di 5/6 cm, ha l’incavo mascherato da una piastra semovente per non far scoprire i piccoli dadi contenuti all’interno e, tenuto tra pollice e indice, funge appunto da bussolotto. Prerogativa costante dei dadi, come per tutti i giochi d’azzardo, fu il vizio di barare. Molti i sistemi usati: dal più semplice come leggere i punti alzandone o abbassandone il valore uscito secondo la propria convenienza, ai più sofisticati e complessi. Generalmente si giocava con tre dadi di terracotta, le cui sei facce erano contrassegnate da una lettera. Il “colpo di Afrodite” era il tiro migliore in assoluto (cioè tre volte sei) mentre il colpo peggiore era il “colpo da cane” (tre volte uno).

<sup>4</sup> Nel *Fedro*, quando racconta il mito di Theut, antico dio egiziano, precisa che “egli inventò i numeri, il calcolo, la geometria, l’astronomia e anche i giochi del tavoliere e dei dadi e anche la scrittura.”

In Grecia c'erano perfino **luoghi per giocare**: il primo era il tempio di Atena Skira, da cui deriva la parola **σκυραφεῖον**, "skirafeion", per indicare il ritrovo degli appassionati dell'azzardo, il secondo si trovava a Corinto presso la fontana di Pirene (vedi nella sezione testi la citazione dalla *Medea* di **Euripide**).

Una trattazione a parte meritano invece i giochi del simposio, rigorosamente riservati agli adulti.

Inoltre nei capitoli successivi, dopo la sezione dedicata ai giochi e giocattoli a Roma, troveranno spazio anche il gioco della palla (che coinvolge ovviamente anche il mondo romano), gli allevamenti delle quaglie e i combattimenti degli uccelli, di cui ci parlano **Platone** e **Plutarco**, i giochi linguistici ed anche un gioco matematico, lo *Stomachion*, inventato da **Archimede**.



## II. Giochi e giocattoli a Roma

Quanto detto per giochi e giocattoli dei bambini greci vale anche per le bambine e i bambini romani, anzi alcuni giochi dei romani sono importati, come tante altre cose, dalla Grecia.

Caratterizzava, infatti, la vita dei bambini romani dell'antichità tutta una vasta schiera di giochi quali cavallini (di terracotta), dadi, bambole, palle (di pezza), carrettini, trottole e altri balocchi.

Neppure sotto l'aspetto del gioco, dunque, gli antichi romani erano gli ultimi arrivati. Durante gli scavi archeologici in area italica e nell'antico mondo romano sono emerse molteplici testimonianze che hanno contribuito a ricostruire i diversi tipi di divertimenti e svaghi praticati dai bambini dell'epoca.

E scopriamo così che anche i fanciulli romani giocavano, come del resto quelli di ogni epoca, con giocattoli di vario materiale, e che nei loro giochi spesso imitavano azioni e comportamenti dei grandi, ma a giocare erano naturalmente anche gli adulti: a giochi di abilità, d'azzardo per non parlare di quelli sportivi. In ogni caso la voglia di divertirsi, ai romani, non venne mai meno, anche perché pure per loro il gioco rappresentava un mezzo per non pensare ai dispiaceri e per rilassarsi dalle dure giornate di lavoro.

Molti i giochi praticati sia da piccoli che grandi, con la differenza che i grandi, molto spesso, li utilizzavano come giochi d'azzardo. E' il caso del

- gioco dei dadi (che aveva regole analoghe a quelle nostre), il gioco degli astragali, fatti sempre con ossicini del piede di animali come pecore o capre, che abbiamo visto essere molto simili ai dadi, anche se di forma stretta e lunga.
- gioco del "pari e dispari", con cui un giocatore teneva chiuso nelle mani un determinato numero di sassolini e l'altro doveva indovinare se erano di numero pari o dispari;
- gioco del *capita et navia*, il nostro "testa o croce", con cui si doveva indovinare se la moneta cadeva dalla parte della testa o della nave;
- i giochi con le noci, *nuces*, che erano più giochi di abilità che di fortuna, nei quali venivano fatti dei cumuli formati da tre noci come base e una sopra, si doveva cercare di colpire il cumulo lanciando una quinta noce da una certa distanza (come il nostro gioco del tiro al barattolo): chi colpiva il cumulo vinceva le noci che aveva abbattuto: è il gioco del *Ludus castellorum*, ma in un'altra versione si doveva far scivolare la noce su un piano inclinato cercando di centrare il solito mucchietto di noci. Una variante del gioco precedente era la *tropa* che consisteva nel lanciare alcune noci cercando di fare canestro in un vaso dal collo stretto o in buchette scavate nel terreno.



A Roma esisteva persino l'espressione *nuces relinquere*, ovvero "lasciare le noci", per indicare la fine dell'infanzia (cfr. sezione testi: **Persio**). Agli adulti era vietato giocarvi, come anche ai dadi, poiché era diventato ben presto un preoccupante fenomeno di gioco d'azzardo e il diritto romano era molto severo con i giochi

d'azzardo, che erano proibiti per legge, ma veniva concessa un'unica deroga durante i *Saturnalia* (le feste romane di tipo carnevalesco). Naturalmente tutti giocavano di nascosto. **Svetonio** racconta che perfino Augusto cedeva a questa tentazione e pare perdesse molto (vedi sezione testi). Nerone si vantava di puntare non meno di 400 sesterzi alla volta. C'erano inoltre per gli adulti altri Giochi d'azzardo veri e propri, per lo più rappresentati da scommesse sull'esito di combattimenti fra animali, tuttavia i debiti di gioco non erano legalmente riconosciuti e quindi, anche se un giocatore debitore aveva già pagato il suo creditore, poteva richiedere in sede di giudizio la restituzione della somma versata (al contrario di quanto avviene per noi, perché la nostra legge non prevede la restituzione di quanto spontaneamente pagato dal debitore al gioco).

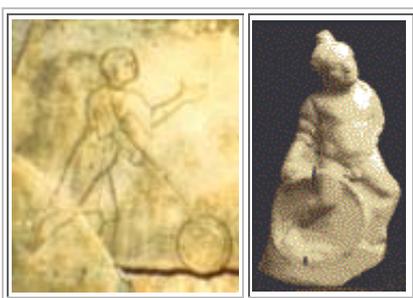
Altri giochi, come il filotto, erano praticati su rudimentali scacchiere (spesso incise su pavimenti o sui gradini dei fori cittadini) e c'era anche una versione primitiva del nostro gioco della dama e degli scacchi, chiamato *ludus latrunculorum*, che era un gioco praticato dai soldati (mercenari) durante le pause dei combattimenti, in cui le pedine venivano mosse come se si trattasse di un esercito durante una battaglia.

Infine ritroviamo il gioco della palla (vedi testo di **Seneca** nella sezione testi), praticato anche allora da persone di tutte le età. La palla era riempita di vari materiali: piume, stoffa, sabbia, oppure anche gonfiata ad aria.

Sin dalla prima infanzia, il gioco per i bambini romani era considerato, vedremo in **Quintiliano**, un diritto e anche una attività formativa importante prima dell'inizio dell'avventura scolastica. Gran parte delle attività ludiche dei bambini era improntata sull'imitazione dei grandi e questo dava spazio, nei giochi di gruppo, all'inventiva dei piccoli, i quali si improvvisavano attori e mettevano in scena vere e proprie parate militari (infatti la preferenza era data all'imitazione di gesta belliche), nelle quali ognuno interpretava un ruolo da quello del grande imperatore a quello del soldato semplice.

I ragazzini delle classi sociali più basse si divertivano con semplici giocattoli costruiti in legno modellato a forma di barca, animale, carrettino... in mancanza del legno utilizzavano fango, con cui modellavano l'oggetto e poi lo essiccavano; sempre con il fango i bambini costruivano capanne o fortezze militari, proprio come fanno ancora oggi con la sabbia i loro coetanei del terzo millennio in spiaggia.

I ragazzi delle classi più elevate disponevano invece di veri e propri giocattoli commissionati dai loro genitori a esperti artigiani; come i cerchi (*orbis, trochus*) da far correre con la bacchetta (*clavis*), le trottole (*turbo*), e gli antenati degli yoyo.



Bambini che giocano coi cerchi



Sono stati rinvenuti anche carrettini a forma di animale con ruote.



Anche a Roma, infatti, il giocattolo senz'altro più diffuso per i maschi era il carrettino, una biga in miniatura, che poteva essere di piccole dimensioni: in questo caso veniva legata ad animali di piccola taglia e molto spesso i trascinatori prescelti erano dei malcapitati topi che per lo spavento, appena veniva loro attaccato il carrettino, si mettevano a correre all'impazzata, dando vita a una vera e propria corsa di bighe impazzite... Ma poteva essere anche grande tanto che il bambino potesse guidarla lui stesso e di solito era trascinata da una pecora, una capra, un cane o altro animale e qualche volta da un amico che si prestava a fare le veci del cavallo.



*Villa di Piazza Armerina, anticamera della stanza absidata. Mosaico con corsa di bighe nel circo guidate da bambini, primo quarto del IV sec. d.C.*

In questo mosaico scoperto nell'anticamera della stanza absidata della Villa di Piazza Armerina, vediamo i bambini competere tra di loro su carretti trainati da grossi uccelli, che a quei tempi i più ricchi tenevano nei loro lussuosi e immensi giardini. E' ricreato in miniatura lo spazio del circo. Al centro vi è la spina con l'obelisco e ai due capi le *metae*. Gli animali sono scelti per il loro colore che corrisponde effettivamente a quelli della fazione di appartenenza. Fenicotteri rossi per la *Factio russata*, le oche per la *Factio albata*, trampolieri azzurri per la Veneta e colombacci verdi per la *Factio Prasina*. Hanno vinto proprio i colombacci, come si vede dall'espressione dell'auriga che afferra la palma della vittoria, in confronto alle facce irritate degli altri tre cavalieri e dai gesti di sfiducia dei loro *sparsores* incitanti, che avevano il compito di rinfrescare gli aurighi con l'acqua che tenevano in una brocca.

Gli animali avevano, infatti, un ruolo speciale nella vita dei bambini romani, come del resto -è ovvio- anche in quella dei bambini greci, ed erano i loro compagni di gioco più cari. Amavano ogni genere di animale domestico, tranne i gatti, che allora non godevano di particolare favore. Le fonti raccontano più volte di pesci addomesticati, addirittura ornati con orecchini d'oro. Ma i prediletti erano senz'altro gli uccellini, cantati per questo motivo anche dai poeti, come **Catullo**.

Altri giochi, di origine greca, erano: l'altalena, l'aquilone, acchiappino e mosca cieca.

Se i maschi imitavano le gesta degli adulti dello stesso sesso, logicamente le femmine giocavano ad imitare la figura materna, e lo facevano di solito con il giocattolo più classico in assoluto: la bambola (*pupa*), per la quale disponevano anche di culle e accessori d'ogni tipo. A noi sono giunti molti esemplari, trovati nelle tombe di ragazze morte ancora in giovane età; alcune bambole erano con arti snodabili e fornite di vestiti e mobili per la casa proprio come certe bambole moderne.



Culla e bambole (*pupae*).



Un discorso a parte merita quella che, oltre ad essere una tra le più antiche bambole a noi pervenute dal mondo antico, è anche molto bella e di fattura particolarmente pregiata.

Si tratta della bambola **Crepereia Tryphaena**, risalente al II sec d. C. e rinvenuta nel sarcofago della sua padroncina, da cui prende il nome, durante gli scavi per la costruzione del Tribunale a Roma, nel 1889.

Attualmente custodita a Roma, presso il casino dei Salvi al Celio, Crepereia è in avorio, anche se il tempo l'ha resa talmente scura da farla sembrare di legno. La fattura della bambola, molto accurata sin nei minimi particolari, la classifica senz'altro come un balocco di lusso: basta guardare quanto è precisa e delicata la fattura della testa, o come sono piccole ma curate le mani, che hanno incise anche le unghie. Sulle dita con molta probabilità portava anelli. La bambola aveva il suo corredo: un piccolo specchio in argento, alcuni pettinini in avorio e un beauty-case, tutti in miniatura, e doveva avere dei vestitini, anche se la stoffa degli abiti si è dissolta nei secoli. Doveva possedere inoltre un abito da sposa: ce lo dicono gli archeologi, guardando la pettinatura con sei trecce raccolte insieme, che è quella che veniva fatta alle giovani spose nel giorno del loro matrimonio.

Crepereia è, senz'altro, una delle bambole più moderne dell'antichità, basti pensare che ha addirittura tutti gli arti snodati, come una vera e propria Barbie *ante litteram* del II sec. d. C.!



**Crepereia Tryphaena**

## Scheda



### CREPEREIA TRIPHAENA di Giovanni Pascoli

Roma, **10 maggio** 1889. Durante i lavori per la costruzione del nuovo Palazzo di Giustizia, viene alla luce il sarcofago di una giovane donna. Vi è inciso un nome: **Crepereia Tryphaena**. Il rilievo del lato corto della cassa, ornata da una scena di pianto funebre, presenta le tendenze coloristiche che caratterizzano la scultura dell'età degli Antonini, il che orienta la datazione agli anni intorno al 170 d.C.

Tolto il coperchio, la sorpresa: era pieno d'acqua e attraverso il cristallo dell'acqua limpida si intravedeva un teschio coperto da una folta e lunga capigliatura ondeggiante sull'acqua. Per uno strano caso, con l'acqua, erano penetrati nel sarcofago i bulbi di una pianta acquatica che avevano messo le radici soprattutto sul cranio e lo avevano dotato di lunghissimi filamenti color d'ebano.

Insieme allo scheletro si trovarono una preziosa bambola in avorio, straordinaria figurina di adolescente, perfetta nelle forme, e numerosi gioielli in oro: orecchini, spille, anelli, e persino una corona di mirto con un fermaglio d'argento al centro, segno che la defunta apparteneva ad una famiglia aristocratica. Morta all'età di circa vent'anni, forse durante il regno di Marco Aurelio, Crepereia indossava ancora sul capo una coroncina di foglie di mirto, trattenuta da un fermaglio di piccoli fiori d'argento, orecchini a pendente in oro, un'elegante collana d'oro con pendaglietti formati da piccoli cristalli di berillo. Una preziosa spilla d'oro con castone in ametista incisa tratteneva probabilmente la tunica, di cui forse sono frammenti i resti di tessuto fossilizzato rinvenuti nel sarcofago. Inoltre tre anelli, dalle dimensioni sorprendentemente ridotte, erano infilati nelle falangi superiori dell'anulare e del mignolo della mano sinistra; di particolare interesse è quello con cammeo, su cui è inciso un nome: *Filetus*.

Il mirto e la bambola inducono a pensare che la fanciulla morì prima di sposarsi. Infatti era usanza che la sposa donasse i giocattoli della sua infanzia a Venere alla Vigilia delle Nozze -il tipico rito di "separazione"<sup>5</sup>- ma, se la padroncina moriva prima, gli oggetti la seguivano nella tomba. Al momento del rinvenimento il teschio era rivolto, quasi a specchiarsi, verso la bambola: una giovinetta in miniatura, ferma nell'ora più vaga della vita, quella dell'attesa.

Il ritrovamento e la malinconica vicenda di Crepereia e della sua bambola "*promessa invano a Venere*", ispirarono al poeta Giovanni Pascoli una struggente poesia in lingua latina, in cui immagina di assistere alla scoperta del sarcofago, rievocando con commozione la cerimonia funebre per la giovinetta morta poco prima del matrimonio e rivive l'amore del promesso sposo Fileto.

Al poeta non sfuggì il particolare che la scoperta avvenne, per una straordinaria coincidenza, proprio nei giorni (9-11 maggio), in cui i Romani celebravano il rito delle *Lemuria*, per placare le anime dei defunti.

---

<sup>5</sup> La bambola, infatti, non rappresenta solo una fanciulla, ma è la fanciulla stessa che la possiede e la offre; è, simbolicamente, la proiezione, l'equivalente della vergine. Funziona, dunque, come una sorta di "doppio" di una creatura che ha le sue stesse caratteristiche. La cultura antica attribuiva alla bambola un senso molto preciso di rappresentazione della verginità della padroncina. Quando la ragazza va sposa, la bambola non può restare con lei. La sposa perderà la verginità e la bambola che riveste quel simbolo, resterebbe priva di senso. Con la separazione dalla bambola, dal proprio doppio verginale, la fanciulla si separa in un certo senso da se stessa. Offrendola a Venere, la bambola si scarica delle proiezioni, diventa il simulacro di un tempo e di una persona che sono esistiti ed ora sono il passato.

In nigros circum taciturna lucos  
fugerat cornix, repetebat urbis  
turba corvorum memorum quadratae  
saxa Palati,  
cum solum Tuscum decimo die te  
reddidit maio, Crepereia, soli  
pronubam post innumera induentem  
saecula gemmam.  
Vitrea virgo sub aqua latebas,  
at comans summis adiantus undis  
nabat. An nocti dederas opacae  
spargere crinis ?  
Sed quid antiquis oculi videnti  
nunc mihi effeti lacrimis madescunt?  
quas premo curas alioque eundem  
corde dolorem?  
Murteum vidi memor ipse sertum  
quosque fulsisti religata crinis,  
et manus iunctas tenuisque dextris  
farris aristas.  
Nota, post longos amethystos annos  
quae refert alas oculis ruentis  
gryphis et cervam, Venerique pupa  
nota negata est.  
Crastina, sacris Lemurum tenebris,  
nocte, cum pictae volucres tacebunt  
et canes, nudo pede per soporam  
deferar umbram,  
et fabas sumam iaciamque nigras  
pone per noctem noviesque dicam  
« His fabis, manes, redimo, Tryphaenae,  
meque meosque ».  
Dumque tu aversum sequeris manumque  
tangis exsanguis levis umbra dona,  
tinnulo parcam moriturus aeri  
respiciamque.  
En ades. Sic lectus eburnus olim  
pallidam, me flente, nefas, habebat.  
Sic eras, collo nitidum reflexo  
fusa capillum.  
Flamen oblitus grave tibiarum  
nunc procul flenti mihi pellit auris  
neniaequae urgent resonoque maesta  
praefica lesso.  
Ducitur funus per aprica ripae,  
murmur etrusco Tiberi ciente  
triste, per sepes ubi gignit albos  
spina corymbos.  
Floridam non te ruber igne Vesper  
matris abduxit gremio morantem  
nec faces « Hymen » pueri levantes

Taciturne le cornacchie nei boschi neri  
intorno erano fuggite, lo stormo di corvi,  
memori della città Quadrata, ritornavano  
alle rocce del Palatino,  
quando il suolo etrusco, nel decimo giorno  
di maggio al sole ti restituì, Crepereia:  
al dito dopo innumerevoli secoli indossavi  
la gemma del fidanzamento.  
Vergine sotto l'acqua di cristallo  
ti celavi, e a fior d'acqua la chioma  
ondeggiava di capelvenere. O forse avevi dato  
i tuoi capelli da spargere alla buia notte?  
Ma per quali lacrime antiche s'inumidiscono ora,  
mentre ti vedo, gli occhi esausti?  
Qual affanno mi stringe il cuore, qual dolore?  
Il dolore è lo stesso, ma in un altro cuore.  
Vidi coi miei occhi, ricordo, la corona di mirto  
e l'oro fulgente dei capelli annodati  
e le mani giunte e nella destra  
le tenui spighe di farro.  
Riconosco l'ametista che dopo tanti anni  
torna a mostrare le ali del grifone impetuoso  
e la cerva, riconosco la bambola, invano  
a Venere promessa.  
Domani, nelle tenebre sacre ai Lemuri,  
di notte, quando taceranno gli uccelli variopinti  
e i cani, a piedi nudi nell'ora buia  
del sonno verrò  
e porterò le fave nere, le getterò dietro le spalle  
nell'ombra notturna e per nove volte dirò:  
“Con queste fave, o Mani di Trifena, riscatto  
me e i miei.”  
E mentre tengo la faccia rivolta e tu mi segui  
e tocchi, ombra lieve, i doni con mano esangue,  
non farò tinnire la voce argentina, anch'io voglio  
morire  
e mi volterò a guardarti.  
Ecco, sei qui: pallida come un giorno sul tuo letto  
d'avorio ed io, ahimè, piangevo.  
Stavi così, sparsa le chiome lucenti  
sul collo reclinato.  
Grave soffio di tibie di lontano ora  
mi romba nelle orecchie dimentiche e piango.  
Quanta angoscia in questa nenia funebre, quanta eco  
di mestizia in questo lagno di prefiche!  
Va il corteo funebre lungo la riva solatia,  
va il triste mormorio dell'etrusco Tevere  
tra le siepi di biancospino  
fiorite di corimbi.  
Te nel fiore di giovinezza, non Vespero infuocato  
tolse ritrosa alle braccia materne,

concinuerunt.  
Cymbiis fuis ego rite lactis  
condidi mutis animam sepulcris  
edidique amens « Have have »  
supremum  
ipse « Tryphaena ».  
Vesper adflavit pariis columnis  
luteum molis iubar Hadrianae,  
Pincium tranant fugiente corvi  
agmine collem,  
cum rari sensim videor silentisque  
inmemor cordis per inane ferri,  
iam tuae frustra revocante matris  
voce Philetum.

né i fanciulli, levando alte le fiacole,  
ti cantarono in coro « O Hymenaeo ».  
Versate ciotole di latte al suolo, secondo il rito,  
posai in pace la tua anima nel muto sepolcro  
e pronunciai disperato le ultime parole:  
“Addio, Trifena, addio”.  
Vespero già soffia l’oro della sua luce diffusa  
sulle colonne di marmo pario della mole Adriana;  
Attraversano il Pincio in volo i corvi  
in esule schiera:  
quando a poco a poco mi sento rapire e dileguare  
inmemore nel vuoto di un cuore ormai silente  
e già la voce di tua madre invano mi richiama  
indietro: Fileto.

### III. I giochi del simposio (con testi)

Un capitolo interessante è quello offerto dai giochi che venivano praticati nel simposio: infatti, durante il banchetto in Grecia i passatempi per divertirsi un po' tra ἑταῖροι, amici, erano vari, dai dadi ai giochi da tavolo agli indovinelli, ma ce n'erano altri di caratteristici, che potremmo catalogare come "giochi del vino". È soprattutto la pittura vascolare ad offrirci numerose testimonianze dell'attività ludica dei Greci nel momento simposiaco, che consisteva spesso nell'utilizzo di diversi oggetti, distolti dalla loro funzione primaria.

Uno dei più semplici è il gioco dei gesti comandati: veniva eletto un re o una regina del banchetto che doveva compiere dei gesti e tutti dovevano imitarli. Il primo che sbagliava pagava pegno e gli venivano inflitte pene severissime tra cui erano compresi anche il danzare nudo e imprecare contro se stesso.

Un altro passatempo, molto gettonato nel simposio, come apprendiamo da **Aristofane** (vedi capitolo dedicato ai giochi linguistici), era basato sull'uso criptico della lingua e contemplava schemi enigmistici come l'indovinello; in questa tipologia performativa non potevano mancare coinvolgimenti di natura socio-politica, con allusioni a personaggi noti, facilmente riconoscibili.

Un altro tipico intrattenimento simposiaco, ricordato in **Aristofane**, negli **Uccelli** (v.804), è "il gioco delle somiglianze", che prevedeva che un invitato paragonasse un amico ad un animale o a qualcosa di fantastico e ridicolo. La vittima dello scherzo rispondeva a sua volta con un'altra comparazione. È quello che succede tra i due Ateniesi, appena usciti dalla dimora di Upupa, con tanto di ali, per quanto assai spennacchiate. Evidentemente ancora calati nel clima conviviale dell'ospitalità offerta loro da Tereo, così si prendono in giro:

*PISETERO* Le tue penne veloci! Sai che cosa sembri con quelle ali? Il ritratto di un'oca a buon mercato.  
*EVELPIDE* E tu un merlo tosato a ciuffo!

Il gioco è ricordato anche da **Platone**<sup>6</sup>, *Men.* 80c, dove Socrate, rispondendo a Menone, gli dice: *So bene perché mi hai paragonato a una torpedine...perché a mia volta io ti paragoni a qualcosa*".

Ma i giochi del simposio per eccellenza, quelli per noi più interessanti, anche perché ne troviamo testimonianza abbondante anche nella letteratura, sono l'ἄσκολιασμός *askoliasmòs* e il gioco del cottabo.

L'ἄσκολιασμός, o gioco dell'otre, era un divertimento molto popolare che si poteva fare anche all'aperto, durante gare campestri e durante le Ascolie (ἄσκόλια), feste dedicate a Dioniso; consisteva nel rimanere in equilibrio su un otre, fatto di pelle di caprone, pieno di vino e reso unto dal grasso, di cui era abbondantemente cosperso. Chi stava in piedi per più tempo, vinceva l'otre. Il termine di *askoliasmòs* è connesso con il verbo ἄσκολιάζειν, cioè saltare su un

---

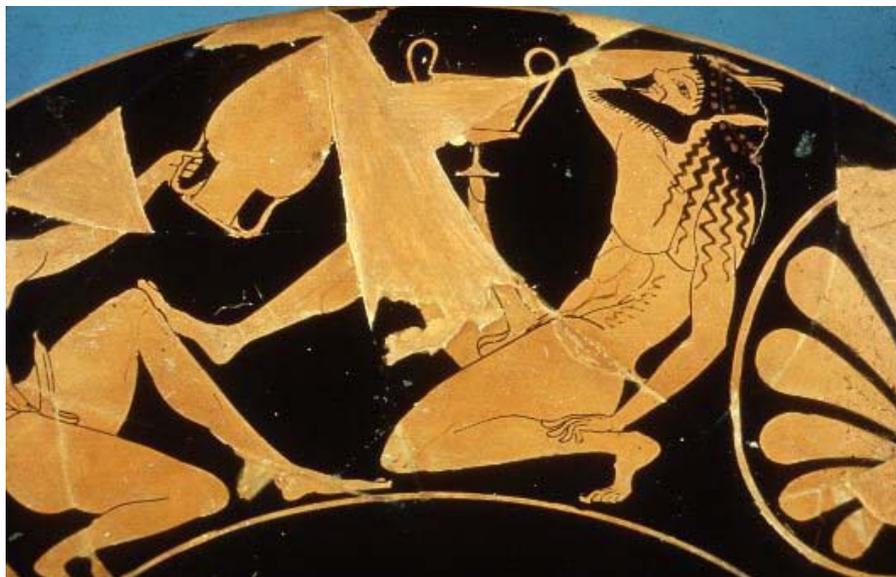
<sup>6</sup> Non dimentichiamo che nel *Simposio*, Alcibiade appena arrivato, ubriaco, inizia l'elogio di Socrate proprio partendo da una somiglianza, quella con le statuette dei Sileni.

piede solo. Una descrizione di questo gioco ci viene fatta nel “Sogno” di **Eroda** (vedi sezione testi). Nella pittura vascolare troviamo diversi esempi di questo gioco anche con varianti, perché negli esercizi di equilibrio sono coinvolte le più svariate parti del corpo.



Coppa a figure rosse; Epiktetos; ca 510

Nella coppa di Epitteto troviamo, infatti, un bevitore seduto che con il braccio sinistro teso sorregge un cratere e con il destro una brocca; la difficoltà dell'esercizio sta tutta nella posizione inconsueta. Il primato di questi giochi d'equilibrio spettava ai satiri, che con abile destrezza riuscivano a tenere i vasi sul piede, sulla schiena o sulla punta del loro fallo come si nota nella coppa sotto riprodotta, sulla quale un satiro tiene un vaso in equilibrio sul fallo, mentre un altro afferra un'anfora.



Coppa a figure rosse; ca 500

Particolare è la funzione che i satiri attribuivano ai vasi, utilizzati come corpi, con cui appagare il desiderio che cresceva con l'aumentare dell'ebbrezza; in questo modo al gioco d'equilibrio si associava un gioco di sostituzione, chiarito dal proverbio greco: "*Niente Afrodite senza Dioniso*".



Ma in epoca classica, in nessun banchetto poteva mancare quello che è il gioco di gran lunga più citato e famoso, il cottabo, dalle implicazioni erotiche e dionisiache insieme, che consisteva nel colpire, con il vino rimasto sul fondo della coppa, un piatto fissato ad un'asta pronunciando il nome della persona amata. Se le gocce non bagnavano il pavimento, ma al contrario, a contatto con il cottabo, producevano un suono armonioso, il fortunato giocatore avrebbe avuto diritto ad amare la persona prescelta. Generalmente, i commensali si dividevano le etere o le musiciste che li avevano divertiti durante la serata o i ragazzini presenti nel simposio, che intanto ridacchiavano nella speranza di essere scelti.

In questo gioco, ritroviamo dunque tre elementi indispensabili al convito: il vino, il colpo di abilità e l'erotismo. Perché i Greci gli danno un posto privilegiato nei loro piaceri? Forse perché il cottabo perpetua, in una forma degradata, un rito inteso ad onorare Dioniso e in questo modo se ne può spiegare la longevità. Alcuni reperti vascolari mostrano anche le donne alle prese con il cottabo: le vincitrici avrebbero ottenuto la compagnia degli uomini desiderati (vedi figura seguente).

Questo passatempo, tanto amato dalla gioventù ateniese, non si limitava dunque a un puro esercizio di equilibrio, ma coinvolgeva anche l'abilità, la mira e la sicurezza del gesto. La pratica poteva assumere svariate forme a seconda del bersaglio: talvolta bisognava colpire delle navicelle fluttuanti collocate in un bacino d'acqua; altre volte invece i partecipanti dovevano rovesciare un piatto posto in equilibrio su un'asta. Il giocatore, nel momento in cui si apprestava a lanciare il vino, dedicava il lancio all'amato o all'amata. Su un'hydria due donne sdraiate, fanno il gesto del cottabo: la fanciulla di sinistra dice: "Per te questo, Εὐθύμδης".



'Hydria a figure rosse; Phintias; ca 520



Questi due esempi confermano che il gioco del cottabo non è riducibile a un semplice esercizio di abilità, ma è una sorta di "m'ama/non m'ama" *ante litteram*, infatti il capovolgimento di un oggetto, e quindi la conseguente rottura di un equilibrio, si configurava come il segno di un amore sicuro. "Questa rottura materialmente rappresentava il vacillare di un innamorato davanti all'amato"; il gioco –abbiamo visto- presupponeva un *partner* amoroso cui era dedicato il lancio; dalla buona riuscita di questo dipendeva il successo amoroso. Da un certo punto di vista il cottabo assumeva valenza divinatoria: rappresentava un tentativo di controllare il futuro e di offrire una risposta all'antinomia successo/fallimento.

Questa particolare interpretazione derivava dai molteplici modi di utilizzo del vino e dei valori simbolici a questo attribuiti.

Pare che l'usanza di celebrare dei piccoli giochi da svolgere poco prima di iniziare il banchetto si debba in realtà ai Greci di Sicilia e dunque il cottabo avrebbe avuto origine in terra siciliana.

Le fonti distinguono due tipi di cottabo: nel primo si dovevano lanciare alcune gocce di vino rimaste nel fondo della tazza contro dei piccoli vasi o delle navicelle, messi a galleggiare in un recipiente pieno d'acqua: chi ne colpiva il maggior numero diveniva vincitore, e come premio riceveva in regalo uova, farina, dolci oppure presagi, specie in amore.

Il secondo, descritto da Antifane<sup>7</sup>, è composto da tre parti: un'asta verticale di lunghezza variabile (m. 1.30-2) assottigliato in alto, di cui un'estremità è fissa sopra una base pesante. Sull'estremità superiore è sistemato in bilico un piattino metallico. A mezz'asta è infilato un secondo disco più grande, sostenuto da una ghiera fissa o da un anello scorrevole. Il giocatore lanciava la libagione contro il piattello in bilico che doveva cadere nel μάνης (il disco centrale). Il vincitore otteneva sempre regali e forse anche la stima della persona desiderata per amore.

Sono tanti i letterati che parlano del gioco alla moda, istigatore d'ubriacature quando si voleva avere più lanci a disposizione alla fine della bevuta, tra i quali anche Bacchilide ed Eschilo. (Ateneo; XV, 666 ed oltre).

Anche **Aristofane** lo cita e più volte, sempre associato ovviamente a vino, banchetti e amore. Ad esempio lo troviamo nella *Pace*, dove Trigeo nota: *“Solo quando avremo la pace, potrete rallegrarvi e gridare e ridere, giacché vi sarà possibile navigare o restare, fare all'amore o dormire, andare a vedere le feste, banchettare, giocare al cottabo (κοτταβίζειν)...”*.

E ancora nelle *Nuvole* il Discorso Ingiusto dice a Fidippide: *“Pensa ragazzo, quali sono le conseguenze della temperanza, a quanti piaceri devi rinunciare; fanciulli, donne, cottabo, bevute, divertimenti...”*

**Diogene Laerzio**<sup>8</sup>, nella *Vita di Diogene*, riferisce sul gioco: *“Ad un giovinetto che giocava al cottabo nel bagno pubblico disse: 'Quanto meglio giochi, tanto peggio per te'”*. (Libro sesto, op. cit.).

Prima regola era imparare a reggere la coppa tenendo le dita in *“posizione simile a quelle del suonatore di flauto”* (Dicearco<sup>9</sup> da Messina) poi facendo oscillare il polso e dosando la forza dello stesso si lanciavano le gocce residue mirando al piccolissimo piatto in metallo (non più grande di una sottotazza da caffè) posto in equilibrio sopra la sottile asta di ferro che costituisce la base. L'asta era posta al centro di una sala circolare appositamente costruita per il gioco, e aveva a mezza altezza un altro piatto più grande, che aveva la funzione di raccogliere il liquido che precipitava assieme al piccolissimo bersaglio che, se centrato dal vincitore, cadeva.

---

<sup>7</sup> Commediografo greco del IV secolo a. C.

<sup>8</sup> Storico della filosofia greca (180-240 d. C.), autore di un'opera, *Vite e dottrina dei filosofi*.

<sup>9</sup> Filosofo discepolo di Aristotele, originario di Messina (350-290 a. C. circa)

Il gioco del cottabo continuò ancora nel III sec. a.C. poi cadde in disuso. I Romani non lo hanno conosciuto.

Una curiosità: il gioco del cottabo viene citato anche a proposito delle cause dell'avvio della guerra del Peloponneso. La causa del conflitto, secondo **Aristofane** (*Acarnesi*, vv.515-539), è da attribuire al decreto di embargo sulle merci megaresi nei mercati di Atene, voluto da governanti stolti e mantenuto da Pericle solo per fare un piacere alla sua bella Aspasia. Tutto sarebbe cominciato con il rapimento di una certa Simeta dalla città di Megara Nisea ad opera di giovani resi brilli dal cottabo. Ma lasciamo la parola al racconto di Aristofane:

*DICEOPOLI: Permettete spettatori che un pezzente parli agli Ateniesi della loro città, stando dentro una commedia. Ma anche la commedia conosce cos'è la giustizia, e io cose giuste dirò, per quanto sgradite. Stavolta Cleone non mi accuserà di diffamare la città alla presenza degli stranieri; questo è l'agone leoneo, stranieri non ce ne sono ancora. Non sono giunti, da parte della città, tributi né alleati. Siamo noi soli, cittadini, vagliati a dovere. Già perché, secondo me, i meteci sono come la pula. Odio assai gli Spartani e vorrei che Poseidone, il dio del Tenaro, gli mandasse un terremoto a distruggere le case; anche a me sono state tagliate le viti. Ma –diciamolo tra noi- di questo che colpa ne hanno gli Spartani? Dei nostri concittadini –non la città, badate bene, non la città- degli omiciattoli spregevoli, falsi, fuorilegge, mezzo stranieri, facevano la spia: “Questi mantelli vengono da Megara”. E se vedevano un cocomero, un leprotto, un maialino, un capo d'aglio, una misura di sale, subito: “E' roba di Megara” e il giorno dopo la vendevano all'asta. Erano beghe paesane, dappoco; ma una volta dei giovani ubriacatisi al gioco del cottabo, rapirono a Megara una puttana di nome Simeta. I Megaresi fuori di sé dalla rabbia, rapirono allora due puttane del giro di Aspasia. Da qui scoppiò la guerra che sconvolse tutti i Greci, per tre puttane! Pericle Olimpio, nell'ira fulminava, tuonava, metteva sottosopra la Grecia. Ed ecco che si mette a far leggi come fossero canzonette: d'ora in poi i Megaresi non potevano più stare in terra, né in mare, né sul mercato, né sul continente. I Megaresi, ridotti alla fame, chiesero allora agli Spartani di far abrogare la legge delle tre puttane. Ma noi rispondemmo di no, benché ce ne pregassero più volte. Da qui il frastuono degli scudi. (trad. di Guido Padano)*

La sua versione è ripresa da **Plutarco** (*Vita di Pericle*, cap. 29-30) che cita persino i versi di Aristofane:

*29. Dopo questi avvenimenti, quando già cominciavano a muoversi le acque tempestose della Guerra del Peloponneso, Pericle persuase il popolo a spedire aiuti ai cittadini di Corcira in guerra coi Corinzi e a procurarsi in tal modo l'amicizia di un'isola che disponeva di cospicue forze navali, dato che i Peloponnesiaci non avevano ancora iniziato l'offensiva contro Atene. Ma quando l'assemblea popolare ebbe votato gli aiuti, egli inviò il figlio di Cimone, Lacedaemonio, e gli assegnò, quasi volesse deriderlo, soltanto dieci navi. Nella famiglia di Cimone c'erano legami molto stretti di simpatia e amicizia con Sparta e Pericle diede poche navi a Lacedaemonio e lo mandò in missione contro la sua volontà, proprio per poterlo più efficacemente accusare di filolaconismo, qualora la spedizione da lui condotta non avesse sortito alcun esito rilevante o degno di nota. Egli continuò inoltre a ostacolare in ogni modo i figli di Cimone, adducendo il pretesto che neppure nei nomi erano ateniesi autentici, ma apparivano stranieri ed estranei alla città: uno infatti si chiamava Lacedaemonio, l'altro Tessalo, l'altro Eleo e tutti e tre, a quanto si diceva, erano nati da una donna dell'Arcadia. Resosi conto dunque di essersi esposto a critiche per via di queste dieci triremi –gli si imputava infatti di aver recato scarso aiuto a gente che lo aveva chiesto e di aver offerto buon pretesto di accusa agli avversari- Pericle mandò subito a Corcira altre navi, che giunsero però quando la battaglia era ormai finita. Ai Corinzi che, sdegnati, accusavano a Sparta gli Ateniesi, si aggiunsero i Megaresi, i quali lamentavano di essere stati estromessi ed esclusi da tutti i mercati e da tutti i porti*

controllati da Atene, e ciò contro i diritti comuni e gli impegni solennemente contratti dagli Elleni. Anche gli Egineti, ritenendosi danneggiati e oppressi, fecero le loro lamentele agli Spartani, ma in segreto, non osando denunciare apertamente gli Ateniesi. In tale congiuntura, anche Potidea, città soggetta ad Atene, ma colonia dei Corinzi, si ribellò e fu per questo cinta d'assedio, il che contribuì notevolmente ad accelerare lo scoppio della guerra. Vennero tuttavia inviate ambascerie ad Atene e il re di Sparta, Archidamo, riuscì a comporre la maggior parte delle controversie e a placare i confederati; sembra perciò che gli altri motivi non sarebbero valse a far piombare la guerra sugli Ateniesi, se essi si fossero persuasi ad abrogare il decreto riguardante i Megaresi e a riconciliarsi con loro. Proprio per questo Pericle, che più di ogni altro si oppose a tale soluzione e anzi incitò il popolo a non cedere nella contesa con Megara, ebbe lui solo, più tardi, la responsabilità del conflitto. 30. Si narra che, quando giunse ad Atene l'ambasceria spartana incaricata di discutere la questione di Megara, Pericle addusse come pretesto una legge che vietava di cancellare la tavola su cui si trovava inciso un decreto. "E tu non cancellarla – gli disse allora uno degli ambasciatori, Polialce- voltala semplicemente dall'altra parte. Non esiste certo una legge che lo vieti." Il ragionamento apparve abile, ma non per questo Pericle cedette; egli nutriva a quel che pare un'avversione personale contro i Megaresi, anche se la pubblica accusa che ufficialmente rivolse loro, fu quella di essersi appropriati di un terreno sacro; per questo propose un decreto che stabiliva l'invio di un unico araldo, prima ai Megaresi, poi agli Spartani, per denunciare l'arbitrio di Megara. Questo decreto di Pericle è improntato ad argomentazioni degne di un uomo ragionevole e umano. Ma quando l'araldo inviato, Antemocrito, morì a quanto sembra per colpa dei Megaresi, Carino propose contro di loro un altro decreto, per proclamare inimicizia eterna e irrevocabile e stabilire che chiunque dei Megaresi mettesse piede nell'Attica fosse punito con la morte e che gli strateghi, quando erano chiamati a prestare il giuramento di rito, dovessero giurare anche di attaccare due volte all'anno la Megaride; egli decretò infine che Antemocrito fosse sepolto presso le porte Triasie, nel luogo chiamato ora il Dipilo. I Megaresi declinarono ogni responsabilità a proposito della morte di Antemocrito e riversarono tutte le colpe su Aspasia e su Pericle, citando questi versi famosi e assai noti degli Acarnesi:

Certi giovanotti, andati a Megara, rapiscono,  
ubriachi, Simeta, la prostituta.  
I Megaresi allora inaspriti e irritati,  
in cambio due prostitute ad Aspasia rapirono.



## SCHEDA: Il lessico del cottabo.



Se il gioco, con parola di etimo ignoto, è denominato **κότταβος**, il premio che il vincitore si aggiudicava è il **κοττάβιον** e il verbo che indica il giocare a cottabo è **κοτταβίζειν**.

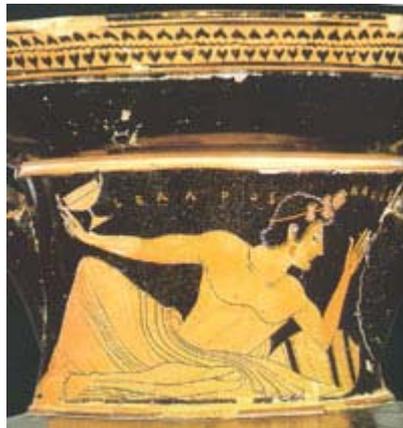
Il gioco ebbe talmente tanta diffusione e rinomanza che col tempo nelle case si predispose un'apposita stanza circolare. Le coppe che si usavano durante il gioco erano chiamate *cottabides*.

Chi vinceva il premio, **ἄθλον**, si inorgoglia come un atleta vincitore di "lancio del giavellotto".

Un contenitore metallico veniva posto al centro della stanza e "tutti potevano competere per la vittoria da eguale distanza e da posizione simile".

Se non si era mancini si rimaneva sdraiati sul fianco sinistro, e la vittoria arrideva a chi riusciva a lanciare il vino rimanente nella coppa a fine bevuta dentro il bersaglio, e se ricadendo produceva un suono chiaro, ciò era considerato di buon auspicio.

Ma non bastava che la 'sculatura' di vino e acqua giungesse al centro esatto della sala, era fondamentale "anche riuscire in ogni movimento in modo corretto". Cioè il braccio libero non doveva contribuire al lancio; il solo polso destro, oscillando, doveva far tutto. In greco il movimento del polso sulla coppa veniva detto **ἀγκύλη**, e le gocce di vino scagliato **λατάγαι**. Ateneo riferisce che quest'ultima è parola siciliana (668; e).



## IV. Il gioco attraverso i testi

Un frammento di **Eraclito** (*Fragmenta B*, 52) del VI secolo a. C. dice: "*Il corso del mondo è un bambino che gioca spostando qua e là le pedine del gioco: è il regno sovrano di un bambino*". In questa metafora, che sarà ripresa da Nietzsche, *Αἰών*, ovvero il corso del mondo, è paragonato ad un bambino che gioca con le pedine o i dadi, senza rendersi conto del perché accadano le cose. Sa che certe azioni causano determinati effetti, ma non sa per quale meccanismo logico ciò accada.

Il gioco infantile per gli antichi non richiede sapienza, perché il bambino è un essere ancora non formato, che solo l'educazione renderà uomo ripieno di *arethé*, la virtù degli antichi.

Ma nell'educazione il gioco, concepito spesso come imitazione delle azioni dei grandi, riveste grande importanza pedagogica tanto presso i Greci, come dimostrano **Platone** nelle *Leggi* e **Aristotele** nella *Politica*, quanto presso i Romani. In quest'ottica la competizione riveste grande importanza, ed è proprio attraverso l'attività ludica che la si può insegnare, favorendo, fin dalla più tenera età, lo sviluppo dell'abilità personale. Non a caso i giochi coinvolgevano quasi sempre due o più partecipanti.

Valore educativo  
del gioco

Ma vediamo cosa dice **Platone**.

Nel libro I (643d) delle *Leggi*, parlando dell'educazione dei bambini, nota che *il nocciolo dell'educazione consiste in una retta formazione che, tramite il gioco, sappia condurre quanto più è possibile il giovane alla passione per ciò in cui, diventato adulto, dovrà mostrarsi perfettamente competente in relazione ai requisiti della singola professione*.

E ancora nel libro VII (793e; 794a): *l'indole di un bambino di tre, di quattro, di cinque, e di sei anni ha bisogno di giochi ... Per bambini di questa età vi sono giochi spontanei che essi stessi scoprono quando si riuniscono insieme. Bisogna allora che tutti i bambini di questa età, dai tre sino ai sei anni, si radunino nei luoghi sacri di ogni villaggio, e quelli di ciascun villaggio presso lo stesso luogo: inoltre le nutrici si devono occupare di loro perché rispettino l'ordine e non siano indisciplinati, mentre a capo delle nutrici stesse e di tutto il loro gruppo sarà stabilita, al fine di mantenere l'ordine, una delle dodici donne di cui prima si parlava, una per ogni villaggio, e la stabiliranno ogni anno i custodi delle leggi... e ancora: le donne sorveglieranno i giochi e la formazione dei bambini, gli uomini vigileranno sull'apprendimento delle varie discipline ...*

Passando al mondo romano, **Quintiliano**, teorico dell'eloquenza, nell'*Institutio oratoria* (1. 3. 8-12), esponendo le sue idee pedagogiche, osserva:

*Danda est omnibus aliqua remissio, non solum quia nulla res est quae perferre possit continuum laborem, atque ea quoque quae sensu et anima carent, ut servare vim suam possint, velut quiete alterna retenduntur, sed quod studium discendi voluntate, quae cogi non potest, constat. Itaque et virium plus adferunt ad discendum renovati ac recentes et acriorem animum, qui fere necessitatibus repugnat. Nec me*

Bisogna concedere a tutti (gli allievi) qualche pausa, non solo perché non c'è nessun essere che possa reggere una fatica continua - e pure le cose prive di sensibilità e inanimate, per poter conservare la loro efficienza, si rilassano per così dire con intervalli di riposo, ma anche perché lo studio si basa sul desiderio di imparare, che non può subire costrizioni. E così, rinvigoriti e freschi, gli studenti mettono nell'imparare più forze e una attenzione più viva, che generalmente si ribella alle

*offenderit lusus in pueris - est et hoc signum alacritatis -, neque illum tristem semperque demissum sperare possim erectae circa studia mentis fore, cum in hoc quoque maxime naturali aetatibus illis impetu iaceat. Modus tamen sit remissionibus, ne aut odium studiorum faciant negatae aut otii consuetudinem nimiae. Sunt etiam nonnulli acuendis puerorum ingeniis non inutiles lusus, cum positis invicem cuiusque generis quaestiunculis aemulantur. Mores quoque se inter ludendum simplicius detegunt: modo nulla videatur aetas tam infirma quae non protinus quid rectum pravumque sit discat, tum vel maxime formanda cum simulandi nescia est et praecipientibus facillime cedit; frangas enim citius quam corrigas quae in pravum induruerunt.*

imposizioni. Neppure il gioco mi dispiacerebbe nei fanciulli -anche questo è segno di vivacità-, e non potrei sperare che uno triste e sempre a testa bassa sarà di intelligenza sveglia negli studi, dal momento che dorme anche in questo slancio che è perfettamente naturale alla sua età. Le pause tuttavia abbiano un limite, perché non generino odio verso gli studi, se negate, o abitudine all'ozio, se eccessive. Vi sono anche alcuni giochi non inutili ad affinare le menti dei fanciulli, per esempio quando gareggiano, ponendosi vicendevolmente piccoli quesiti di ogni genere. Nel gioco si rivela più facilmente anche il carattere: a patto che nessuna età sembri così debole da non poter apprendere subito che cosa sia giusto e che cosa no, e più di ogni altra deve essere formata proprio quella che non sa fingere e assai docilmente obbedisce a coloro che insegnano; potresti infatti più facilmente spezzare che correggere i difetti incalliti.

Anche **Seneca** nel *De ira* (IV, 21, *passim*) pensa che il divertimento in età infantile possa giovare, ad esempio per prevenire il difetto dell'ira:

*Sarà utilissimo, direi, che venga subito avviata una salutare educazione dei fanciulli; guidarli, però, è difficile, perché si deve far in modo di non nutrire in loro l'ira ed insieme di non smussarne il carattere... Lusus quoque proderunt... Anche i divertimenti saranno utili: un modico piacere infatti rilassa gli animi e li dispone convenientemente.*

Invece, nel *De tranquillitate animi* (IX, 17,4-5), si sofferma a teorizzare i benefici del gioco -e del relax in genere- per l'adulto:

*Nec in eadem intentione aequaliter retinenda mens est, sed ad iocos devocanda. Cum puerulis Socrates ludere non erubescibat, et Cato vino laxabat animum curis publicis fatigatum, et Scipio triumphale illud ac militare corpus movebat ad numeros, non molliter se infringens ut nunc mos est etiam incessu ipso ultra muliebrem mollitiam fluentibus, sed ut antiqui illi viri solebant inter lusum ac festa tempora virilem in modum tripudiare, non facturi detrimentum, etiam si ab hostibus suis specterentur. Danda est animis remissivo: meliores acrioresque quieti surgent ut fertilibus agris non est imperandum -cito enim illos exhauriet numquam intermissa fecunditas- ita animorum impetus adsiduus albor franget, vires recipient paulum risoluti et*

Né d'altra parte la mente deve essere sempre tenuta nella medesima tensione con ugual ritmo, ma occorre chiamarla al divertimento. Socrate non arrossiva di giocare con i figlioletti e Catone rilassava con il vino l'animo affaticato dalle pubbliche cure; Scipione quel suo corpo che conosceva i trionfi e il servizio militare lo muoveva secondo il ritmo, non spezzandosi con movimenti molli, come ora è costume per coloro che anche con la studiata andatura sono snervati al di là della femminile mollezza, ma come solevano quegli uomini antichi nel divertimento dei giorni di festa, danzare in tre tempi in modo virile, senza correre il rischio di perdere la dignità, anche se fossero stati visti dai nemici. Bisogna concedere agli animi una tregua: migliori e più pronti si alzeranno una volta che si saranno riposati. Come ai fertili campi non bisogna dare comandi duri

*remissi; nascitur ex assiduitate laborum  
animorum hebetatio quaedam et languor.*

(presto esaurirà una fecondità mai sospesa) così una fatica continua romperà gli impeti dell'animo; riprenderanno le forze se sono per un po' lasciati liberi e a riposo: nasce dall'assiduità delle fatiche un certo ottundimento e languore dell'animo. (trad. di G. Viansino)

Ma numerosi sono gli scrittori e i poeti greci e latini che, parlando nelle loro opere di passatempi di adulti e di bimbi sia mortali che divini, diventano per noi fonti importanti per aiutarci a capire meglio la dimensione e i modi del gioco nell'antichità greca e romana.

### Giochi di bambini

Partiamo dall'Olimpo dove troviamo Eros, bambino divino per eccellenza, che oltre ad armeggiare con sicurezza frecce e faretre, spesso gioca a dadi e a palla.

**Bambini divini**

**Anacreonte** ad esempio immagina la tentazione d'amore come un gioco di palla:

*Con una palla purpurea ancora  
colpendomi, Eros dai capelli d'oro  
a giocare m'invita  
con una fanciulla dai sandali variopinti,  
ma lei –è infatti da Lesbo ben costruita-  
sdegnata la mia chioma  
-perché è bianca- e di fronte ad un'altra  
resta a bocca spalancata.*

La metafora, con la stessa valenza erotica, è ripresa da **Meleagro** (A.P. V, 79) :

*Ho dentro di me un Amore che gioca a palla,  
e a te Eliodora, rimanda il mio cuore vibrante.  
Accettalo, gioca anche tu; ma se mi respingi  
via da te, non tollererò questo gioco scorretto.* (trad. di G. Paduano)

Ma il più delle volte Eros gioca a dadi: “*Dadi d'amore sono la follia e i tumulti*”, scrive sempre **Anacreonte** in un frammento e l'immagine di Eros giocatore di dadi, simbolo del capriccio e della volubilità dell'amore, diventata un *topos*, percorre tutta la letteratura, per arrivare poi come bozzetto grazioso nella poesia erotica alessandrina.

Riprende quest'immagine **Apollonio Rodio** nelle *Argonautiche* e in un intermezzo celeste (III, vv.111- 166) egli ci presenta i trastulli di due bambini divini: Eros e Ganimede, intenti a giocare una partita a dadi, nella quale Eros, più astuto e maligno, imbrogliava l'ingenuo compagno di giochi.

*Così disse (Eros) e lasciò il suo seggio, accompagnata da Atena, e tornarono indietro mentre Afrodite andava per le valli d'Olimpo in cerca del figlio. Lo trovò in disparte che giocava, nel giardino fiorito di Zeus, non da solo, ma con Ganimede, quello che un tempo Zeus collocò in cielo, a convivere con gli immortali, preso dalla sua bellezza. I ragazzi giocavano coi dadi d'oro, come buoni compagni. Ma l'insaziabile Eros stringeva la mano sinistra piena dei dadi sul petto, in piedi; e un dolce rossore gli coloriva le guance. Ganimede gli stava accanto, inginocchiato in silenzio, a testa bassa: aveva ancora due dadi e li lanciò, l'uno di seguito all'altro, ma invano, furibondo con Eros che*

sghignazzava. Li perse anche quei due, come aveva perso gli altri, e se ne andò sconcolato a mani vuote, senza avvedersi dell'arrivo di Cipride, che si fermò davanti al figlio, gli accarezzò il viso e gli parlò in questo modo: "Di che cosa sorridi, sciagurato, canaglia? Hai ingannato quel povero sciocco e l'hai sconfitto coi tuoi imbrogli? Orsù, sii buono, fammi il favore che ti domando e ti darò in dono il balocco stupendo di Zeus, quello che fece per lui la nutrice Adrastea nell'antro dell'Ida, quand'era ancora bambino, una palla veloce; niente potresti avere di più bello dalle mani di Efesto. È fatta di cerchi dorati, e attorno a ogni cerchio, dall'una parte e dall'altra, girano intorno gli anelli, ma le giunture sono nascoste; sopra di loro corre un'azzurra voluta. Se tu l'avrai nelle mani e la lanci, lascia per aria un scia splendente, come una stella. Io te la dono, ma tu dovrai colpire con le tue frecce e incantare la figlia di Eeta d'amore per Giasone, e senza indugio, oppure più scarso sarà il mio compenso". Così disse ed egli si rallegrò a udire questo discorso. Gettò via i suoi giochi e, aggrappato con ambo le mani alla veste di lei, di qua e di là la teneva con insistenza e la pregava di dargliela subito. Però Afrodite lo trasse a sé con dolci parole e lo baciò sulle guance e sorridendo rispose: "Lo giuro sul tuo caro capo e sul mio, che ti darò il dono –non voglio ingannarti –purché tu scagli i tuoi dardi sulla figlia di Eeta". Così disse e lui raccolse gli astragali e dopo averli contati li depose nello splendido seno della dea sua madre. E subito si mise addosso, con una fascia dorata, la sua faretra, che era appoggiata a un albero e prese l'arco ricurvo. Attraversò il ricco giardino del grande Zeus e varcò poi le porte aeree d'Olimpo. Là una strada scende dal cielo alla terra: reggono la volta due cime d'altissimi monti, sommità della terra, là dove il sole si leva rosseggiante al mattino dei suoi primi raggi. Sotto di lui si vedevano il suolo fertile e le città degli uomini, le acque sacre dei fiumi, i monti e attorno il mare, mentre passava nell'aria...(trad. di Guidorizzi)

Troviamo Ganimede compagno di giochi di Eros anche in un dialogo di **Luciano**: *Zeus e Ganimede*. Il padre degli dei, che ha perso la testa per Ganimede, lo ha rapito e portato sull'Olimpo, per farne il coppiere degli dei, e ora sta convincendo l'ingenuo fanciullo che starà bene lì con lui. Ma Ganimede chiede preoccupato: "E se vorrò giocare, chi giocherà con me? Sull'Ida eravamo molti coetanei."

E Zeus pronto lo rassicura:

"Anche qui hai chi giocherà con te –Eros, questo qui- e moltissimi astragali. Fatti solo coraggio, sii sereno e non sentir alcun rimpianto delle cose di làggù."

Una chiara ripresa da Anacreonte è anche l'epigramma in cui **Asclepiade** lamenta l'indifferenza degli Amorini che giocano a dadi, incuranti della crisi di malinconia che lo ha assalito:

*Ahimé, non ho ancora ventidue anni  
e sono stanco di vivere! O Amori,  
che cos'è questo tormento? Perché  
mi bruciate? E se morte mi colpisce,  
Amori, che farete? Già! Come prima  
giocherete scherzando con i dadi!* (trad. di Quasimodo)

Eros, giocatore di astragali, simbolo tipico dei capricci d'amore, ritorna anche in **Meleagro**:

*Spuntava l'aurora: ancora in braccio alla madre, con leggerezza  
Eros bambino giocò agli astragali la mia anima.* (trad. di Guidorizzi)

Un altro bambino divino, cui piace giocare, è il neonato Hermes nel Dialogo di **Luciano**, "Efesto e Apollo"; ma in questo caso il bimbo, futuro protettore dei ladri, pur appena nato, gioca con tutto ciò che gli capita sottomano e... lo ruba:

*EFESTO. Hai visto, Apollo, il bambino di Maia appena nato, come è bello, come sorride a tutti! Già mostra che riuscirà a fare qualcosa di veramente buono.*

*APOLLO. Qualcosa di veramente buono quel bambino, che è più vecchio di Giapeto quanto a malizia ?*

*EFESTO. Eh! che male potrebbe fare un bambino appena nato ?*

*APOLLO. Chiedilo a Poseidone, a cui ha rubato il tridente o ad Ares, cui ha sottratto senza che se ne accorgesse la spada dal fodero, per non parlar di me, che ha disarmato dell'arco e delle frecce.*

*EFESTO. È il neonato che ha fatto tutto questo, lui che a mala pena riesce a stare in piedi, lui che è ancora in fasce ?*

*APOLLO. Tu lo saprai, Efesto, solo che si avvicini a te.*

*EFESTO. Ma si è già avvicinato.*

*APOLLO. E allora? Hai tutti i tuoi arnesi? Non ne è sparito nessuno?*

*EFESTO. Ho tutto, Apollo.*

*APOLLO. Guarda bene lo stesso.*

*EFESTO. Per Zeus! Non vedo le tenaglie!*

*APOLLO. Guarda bene, le troverai tra le fasce del neonato.*

*EFESTO. Che mano svelta che ha! Si è esercitato a praticare l'arte del rubare ancora nel ventre di sua madre ?*

*APOLLO. Ma tu non l'hai ancora sentito come parla spedito e sicuro. E poi, vuol farci da servitore. Ieri ha sfidato Eros nella lotta, e l'ha buttato a terra facendogli lo sgambetto, e intanto che riceveva i complimenti, ha rubato il cinto di Afrodite, che l'aveva abbracciato per la vittoria e poi lo scettro di Zeus, che se la rideva. Se il fulmine non fosse stato troppo pesante e non avesse tanto fuoco, avrebbe preso anche quello.*

*EFESTO. A quanto dici, il bambino è davvero pepato.*

*APOLLO. Non solo, ma è già anche musico.*

*EFESTO. E da cosa lo arguisci?*

*APOLLO. Ha trovato da qualche parte una tartaruga morta, e ha costruita con essa uno strumento, adattandovi i bracci, e li ha uniti, poi ha fissato le chiavi, e un ponticello sotto e vi ha disteso sette corde. Con questo, Efesto, ora suona in modo davvero elegante e armonioso, tanto che fa invidia anche a me, che mi esercito da tanto tempo a suonare la cetra. Maia diceva che neppure di notte resta in cielo, ma per curiosità egli scende fin nell'Ade, per rubare qualcosa anche là, chiaramente. Infatti è provvisto di ali, e si è costruito una verga dalla potenza straordinaria, con la quale guida le anime e spinge giù i morti.*

*EFESTO. Sono io che gliel'ho data, come giocattolo.*

*APOLLO. E, per ringraziamento, lui ha preso le tenaglie...*

*EFESTO. Hai fatto bene a ricordarmele: andrò a riprendermele, se mai, come tu dici, si trovassero nelle sue fasce.*

Dopo la breve parentesi nel mondo divino, torniamo ai bambini mortali.

**Bambini mortali**

Nel prologo della *Medea* (v. 46) di Euripide, alla fine del lungo monologo della Nutrice, arrivano, condotti per mano dal pedagogo, i figli di Giasone e Medea, che resteranno sulla scena presenze mute. La loro ingenua spensieratezza deve fare da contrappunto alla sofferenza e ai truci pensieri della madre e per questo viene ricordato il loro gioco:

*“Ecco che arrivano i figli, che hanno finito di giocare, del dolore della madre non si curano...”*

Ma è soprattutto nella commedia che noi troviamo testimonianze preziose dell’universo dei giochi nell’Atene del V secolo a.C.

Sappiamo ad esempio che il commediografo Cratete compose una commedia, purtroppo perduta, della quale conosciamo solo il titolo: “Paidia”, *Giochi infantili*, tuttavia possiamo rifarci abbondantemente con la commedia di Aristofane, che è la nostra fonte più importante quando si parla di gioco di bambini.

Nelle *Nuvole*, quando *Strepsiade* vuol convincere Socrate a istruire il figlio, gli ricorda l’abilità del figlio nel “fai da te”:

*“Tu pensa ad istruirlo, che lui è portato per natura alla scienza. Già da bambino fabbricava casette, intagliava navi, costruiva carrettini di cuoio e con le scorze del melograno faceva dei ranocchi.”*

Abbiamo dunque conferma che i bambini spesso si costruivano da sé i giocattoli: modellavano con l’argilla o la cera casette, ritagliavano nel legno barchette e carrettini e la pratica ludica era valutata come propedeutico-imitativa delle attività serie degli adulti, un’anticipazione del futuro “professionale” di questi giovanissimi membri della società.

Non possiamo certamente a questo punto tralasciare l’allusione a un gioco infantile assai diffuso come quello della *χυτρίνδα*, che troviamo, ancora in Aristofane, proprio negli *Uccelli*. Nel Proagone assistiamo alla contrapposizione tra i due protagonisti da una parte e dall’altra il coro degli uccelli, che manifestano evidenti sentimenti di rabbia e sdegno nei confronti degli uomini, loro nemici da sempre. Di fronte all’attacco degli uccelli, Pisetero (vv. 358-60) consiglia di ricorrere alla pentola che li difenderà dalla civetta.

*PISETERO: Bisogna resistere, batterci, armarci di pentole.*

*EVELPIDE: Di pentole? E che ce ne facciamo?*

*PISETERO: Così la civetta starà lontana da noi.*

Sono versi di difficile interpretazione perché non si capisce come la pentola possa proteggere dalla civetta e poi non è chiaro perché proprio la civetta - e non altri uccelli- debba suscitare tanta paura. Le risposte fornite dagli scoli e dai commentatori sono molte e molto diverse tra loro. A noi qui interessa la soluzione proposta da Blaydes, che vi vede per l’appunto un’allusione al gioco della pentola e in particolare alla versione in cui un giocatore sta al centro, tenendo una pentola e girandole intorno nel tentativo di colpire con i piedi gli altri giocatori; chi veniva raggiunto sostituiva il giocatore al centro. Pisetero direbbe allora che la civetta non

si avvicinerà loro per paura di essere colpita. Allo stesso gioco sembrano comunque far riferimento anche i versi 388-392:

*PISETERO: Preferiscono fare la pace adesso. Metti giù la pentola e i tuoi piatti. Ma la lancia, voglio dire lo spiedo, lo teniamo e andiamo intorno per il campo, lungo il bordo della pentola, osservando da vicino: di scappare non è il caso.*

Dopo il paradossale armamento con pentole e spiedi, qui avviene un disarmo altrettanto paradossale: deposte a terra le pentole e le scodelle, i due ateniesi si apprestano a fare la ronda dentro il campo, sorvegliando le mosse del nemico. La fraseologia è chiaramente mutuata dal linguaggio militare, ma in questi versi si farebbe di nuovo cenno al gioco della pentola: i due girerebbero infatti attorno alla pentola, tenendo una mano sull'orlo superiore di essa. Naturalmente gli attori nell'esecuzione scenica dovevano mimare le azioni descritte, togliendo agli spettatori ogni dubbio sul loro reale significato.

Sempre negli **Uccelli di Aristofane** troviamo allusione anche al gioco della trottola (v. 1462), che doveva essere fatta girare a suon di colpi con una sorta di frusta ed è proprio quello che Pisetero, esasperato, vorrebbe fare al sicofante, trasformato in una gigantesca trottola vivente:

*PISETERO      Mentre lui sta venendo qui sulla nave, tu voli là e tutta la sua roba la saccheggii tu.*

*SICOFANTE    Proprio così: esattamente come una trottola. (βέμβικος)*

*PISETERO      Capisco, una trottola. Ho proprio qui delle ali splendenti, di Corcira. Provale un po'! (prende una frusta e lo picchia)*

*SICOFANTE    Ahi, che male! Ma è una frusta!*

*PISETERO      Sono ali, invece e vedrai come fai bene la trottola, quest'oggi!*

Sarà tuttavia a partire dall'età ellenistica che verrà dato maggior spazio e risalto al bambino e quindi anche ai suoi giochi, come possiamo vedere innanzitutto dagli epigrammi della scuola dorica di **Anite**, che hanno per protagonisti bambini e animalletti, immortalati come inseparabili compagni di gioco. Nel primo (VI, 312) la poetessa descrive il gioco dei bambini che costringono il povero caprone a portarli in groppa. La composizione forse era destinata ad accompagnare un dipinto.

*Misero briglie di porpora e un morso  
alla tua bocca ispida alcuni fanciulli,  
o capro, e ora giocano alle corse  
dei cavalli davanti  
al tempio del dio. Vogliono che impari  
a portarli paziente mentre giocano. (trad. di Quasimodo)*

Improntato a un naturalismo malinconico è l'epigramma successivo (VII, 190) che ha per protagonisti animalletti morti: un grillo e una cicala, cari giocattoli della piccola Mirò. È un epicedio, dunque, sul tipo di quello che comporrà Catullo per il passero dell'amata Lesbia.

*A un grillo, usignolo dei campi,  
e a una cicala, ospite delle querce,  
piangendo molte lacrime infantili,  
una tomba comune fece Miro.  
Ade crudele le strappò di colpo  
i suoi cari giocattoli. (trad. di Quasimodo)*

Interessante è un epigramma di **Callimaco** (VII, 89) di dimensioni un po' più ampie rispetto al solito, che sviluppa in 14 versi un simpatico aneddoto: Pittaco<sup>10</sup>, uno dei 7 sapienti, è interrogato da uno straniero, che vuole un consiglio su chi prendere in moglie. La scenetta, descritta secondo moduli raffinati tipicamente ellenistici, è un quadretto realistico e vivace, che si conclude con una morale in linea con le massime delfiche, inaspettatamente applicata a un amico di Callimaco, Dione.

*Uno straniero di Atarne rivolgeva questa domanda  
a Pittaco di Mitilene, figlio di Hirra,  
"Caro vecchio, posso scegliere tra due donne; la prima  
Sposa è pari a me per ricchezza e per nascita,  
ma l'altra mi è superiore. Che cosa è meglio?  
Suvvia consigliami su quale delle due devo sposare".  
Disse e quello sollevato il bastone, arma da vecchio:  
"Ecco, quelli là ti diranno tutto quanto ti serve".  
Quelli, alcuni bambini, facevano girare rapide trottole (θοὰς βέμβικας)  
a colpi di frusta nell'ampio crocevia.  
"Segui le loro tracce", egli disse; quello si avvicinò;  
ed essi dicevano: "Addosso alla tua!".  
Sentendo ciò, lo straniero comprese il consiglio dei bimbi  
E rinunciò a inseguire un matrimonio importante.  
E come quello si portò a casa la sposa modesta,  
fa' così anche tu, o Dione: addosso alla tua.*

Anche nei mimiambi di **Eroda** si affaccia il bambino e in particolare nel *Maestro di scuola* noi incontriamo un bambino davvero discolo, una specie di Pinocchio, che preferisce il gioco alla scuola. Per questo la madre, una donnetta linguacciuta e petulante, lo porta disperata dal maestro, perché lo punisca severamente a suon di frustate. E lui, figura di maestruncolo alquanto stizzoso e autoritario, non si lascia certo sfuggire l'occasione di dimostrare tutto il suo potere sulla scolaresca.

### ***Il maestro di scuola***

PERSONAGGI: LAMPRISCO, maestro  
METROTIMA, madre di Cottalo  
COTTALO, scolaro  
EUTIA, COCCALO, FILLO, scolari compagni di Cottalo

#### ***METROTIMA***

*Che le dolci Muse ti diano, o Lamprisco, di gustar un po' di bene nella vita! Ma costui (indicando il figlio) devi scorticarlo a spalla, fin che l'animaccia sua non gli venga proprio sulle labbra. Tutta la casa m'ha messo sottosopra giocando con le monetine<sup>11</sup>; perché i dadi non gli bastano più, o Lamprisco: e la faccenda ormai si va a far grossa. Dove stia di casa il maestro di scuola, che il trenta d'ogni mese (e son dolori!) vuol l'onorario, non saprebbe dirlo, anche se io versassi tutte le lagrime di Nannaco. Ma la bisca dove si gioca, dove si danno convegno i facchini e gli schiavi fuggitivi, quella, sì, la conosce così bene da poterla insegnare anche agli altri. E quella povera tavoletta, ch'io m'affatico ad incerare tutti i mesi, se ne giace là abbandonata ai piedi del letto, alla colonnina della parete. E se pure, sbirciandola di traverso come se fosse l'Orco, la piglia in mano, non la piglia certo per scrivervi su qualche bella cosa, e poi la raschia tutta quanta. I dadi invece, molto più lucidi dell'ampolla che ci serve a tutto, giacciono nelle loro borse e nelle loro reti. Una "a" dal "b" non la sa distinguere, se non gli si grida cinque volte la stessa cosa. L'altro giorno, mentre suo babbo si sfiatava a dettargli "Marone", egli del Marone fece un Simone, questo bel*

<sup>10</sup> Lo stesso Pittaco contro cui si scaglia Alceo nei suoi componimenti.

<sup>11</sup> Gioco che si faceva con monetine di bronzo

tomo: tanto che io mi dètti della stupida, io che, invece di mandarlo a pascolare i somari, gli faccio dare un'educazione letteraria con l'idea di farmene il bastone della vecchiaia! Se io o suo padre (povero vecchio, mezzo sordo e mezzo cieco) gli diciamo di recitare qualche brano di poesia, come si fa coi ragazzi, allora bisogna vederlo...: la fa cadere goccia a goccia come da un colino: «O Apollo... dei campi...». Questo, gli dico io, anche la nonna, poveretta, che non sa di lettere o il primo Frigio che capita, te lo saprebbe recitare. Se poi intendiamo alzare anche un po' la voce, ecco per tre giorni non rivede la soglia di casa, ma scappa da sua nonna, e pela quella vecchia e povera donna...; oppure monta sul tetto, e se ne sta lassù, dinoccolato, con le gambe penzoloni, come uno scimmiotto. Ci pensi tu, come si debbano rimescolare le mie viscere in corpo, disgraziata che sono, quando lo vedo? E non m'importa tanto di questo: ma mi fracassa tutte le tegole, come se fossero biscotti; e come si avvicina l'inverno, tocca a me a piangere e pagare ogni rottura di lastra un obolo e mezzo.

Ad una voce tutto il caseggiato grida: «Queste sono le prodezze di Cottalo, il figlio di Metrotima»; ed è la verità, che non fa una grinza. Guarda come ha la schiena tutta spellata, manco quella di un pescatore di Delo, che sul mare trascina la vecchiaia! Però il sette ed il venti<sup>12</sup> del mese li sa meglio degli astrologi; e non piglia neppur sonno al pensiero di quando voi fate vacanza. Ma queste dee qui, o Lamprisco (accennando alle immagini delle Muse, che decoravano la scuola), ti diano buona fortuna nella vita e tu possa non incontrare che dei beni, a costui non meno...

LAMPRISCO

Non stare, o Metrotima, a farmi altri auguri perché non avrà meno di quel che deve avere. (Chiamando ad alta voce) Dov'è Eutia? Dove Coccalo? Dove Fillo? Non vi spicciate a pigliarlo in groppa<sup>13</sup>, poltroni, per esporlo alle battiture, ora che è sorta la luna di Aceseo? Faccio onore alle imprese, Cottalo, che tu compi. A te non basta più giocare alla buona con i dadi, come fanno questi qui (accennando ai compagni); ma frequenti la bisca dove giochi a soldi tra i facchini. Ora io ti renderò più ammodo d'una fanciulla: così da non muovere neppure una foglia, se proprio questo ti fa piacere! Qua la frusta dura, il nerbo di bue, con cui concio di santa ragione gli incatenati e i segregati... Presto, qua: prima che io soffochi per la bile!

COTTALO

No, ti supplico, Lamprisco: per le Muse, e per la tua barba, e per l'anima di Cottide; non mi conciare con quella dura, ma con l'altra...

LAMPRISCO

Ma tu sei un briccone, o Cottalo: tanto, che anche vendendoti non ti loderebbe nessuno; neanche nel paese dove i topi rosicchiano persino il ferro.

COTTALO

Quante, quante... Lamprisco... ti supplico... me ne fai dare?

LAMPRISCO

Non lo domandare a me, ma a lei (accennando la madre). Piff, paff! (picchia).

COTTALO

Mamma, quante, dico, me ne darete?

LAMPRISCO

Se vuoi che io viva, quante ne reggerà la tua pellaccia.

COTTALO

Smetti... bastano, Lamprisco!

LAMPRISCO

E tu smetti le tue birbanterie...

COTTALO

Non lo farò più, mai più... te lo giuro, o Lamprisco, per le care Muse!

LAMPRISCO

Eh tu, che parlantina che hai... Ti metterò subito il bavaglio, se borbotti una sola parola ancora...

---

<sup>12</sup> giorni di vacanza

<sup>13</sup> Vediamo da qui che i ragazzi per essere frustati erano tenuti sulle spalle dei compagni.

COTTALO

*Ecco, sto zitto... Ma ti prego, non mi ammazzare!*

LAMPRISCO

*Lasciatelo, Coccoalo.*

METROTIMA

*Non devi smettere, Lamprisco. Ma scorticalo ben bene, fin che il sole tramonta...*

LAMPRISCO

*Peraltro la pelle l'ha più screziata d'una serpe... E deve buscarne anche alla lezione di lettura, certamente, una bazzecola, altre venti per lo meno: anche se leggerà più spedito della stessa Clio.*

COTTALO

*(a quella fiera minaccia, riuscito a svignarsela, con la lingua fuori della bocca ghigna)*

*Issssch!*

LAMPRISCO

*Possa tu, senza accorgertene, immergere la lingua... nel miele!*

METROTIMA (in atto ancor più minaccioso)

*Corro subito a casa a dir tutto questo, o Lamprisco, al vecchio; e ritornerò con delle catene perché lo vedano qui a saltellare con quelle collane ai piedi le dee venerande, che egli ha in odio.*

Una testimonianza importante per il mondo romano ci è offerta da **Orazio** nella terza satira (vv. 246-sgg.) del secondo libro, da cui deduciamo non solo che i carrettini in miniatura sono tra i giochi più popolari tra i bambini, ma anche che potevano essere aggiogati ad animaletti come i topolini...

*Se uno, non più imberbe, si divertisse a costruire casette, ad attaccare topi ai carrettini, a giocare a pari e dispari, ad andare a cavallo di una lunga canna, diremmo che è pazzo.*

Alcuni versi prima (vv.171-sgg.) il poeta aveva citato il gioco delle noci e i dadi, come in altre satire (I, 6, 125 e II, 2, 10-sgg.) parla del gioco della palla, *pila velox* (vedi capitolo sul gioco della palla). Invece nelle Odi (III, 24, 56-sgg.) incontriamo la *trottola dei Greci o il dado, che le leggi vietano*.

Anche nelle satire di **Persio** il gioco delle noci è ricordato come tipico dell'infanzia, tanto che il passaggio dalla fanciullezza all'età adulta è proprio un "lasciare le noci":

*Ogni volta che io vedo una barba bianca e osservo questa nostra triste esistenza e tutto ciò che facciamo (relictis nucibus) dal momento che smettiamo di giocare alle noci, quando ci diamo le arie di zii virtuosi, allora abbiate pazienza... non vorrei... ma che dovrei fare? Io ho la milza turbolente, scoppio a ridere. (Sat. I, vv. 9-12)*

Troviamo menzionata sempre in **Persio** (Sat. I, 69-70, nel contesto delle critiche alla preghiera e al concetto tradizionale di divinità, l'usanza delle vergini romane di consacrare a Venere le loro bambole, prima di passare a nozze:

*Ma voi ditemi o pontefici, in un luogo sacro che ci fa l'oro? Proprio quello che ci fanno le bambole che la vergine offre a Venere.*

Non può certo mancare in questa carrellata di testi sul gioco il poeta **Marziale**, la cui "pagina sa -come ci dice lui stesso- di uomo". Oltre al *Liber de spectaculis*, in cui troviamo l'elogio del Colosseo, vivaci descrizioni di lotte tra belve, di spettacoli

di gladiatori e vari giochi offerti al circo dall'imperatore, nei suoi *Epigrammi*, così “descrive” alcuni giochi infantili :

- La trottola (XIV, 168) *Introdurvi la ruota. Regalo utile:  
Trottola ai bambini, per me musica.*
- La stessa (XIV, 169) *Perché il garrulo anello gira gira  
In larghi cerchi? Perché i passanti scansin  
Le trottole che fanno din din din.*
- Campanella (XIV, 163) *Rendi la palla: non senti la campana  
Dei bagni? Ancora giochi? Lavarti  
Vuoi in una fontana?*
- Astragali *Quando nessuno degli astragali ti presenterà un volto uguale  
Dirai che ti ho fatto un grandissimo regalo.*



Gruppo, realizzato in terracotta, che raffigura due fanciulle impegnate nel gioco degli astragali.

### Giochi di adulti

Nel nostro viaggio nel mondo dei giochi degli adulti i primi a venirci in mente sarebbero in verità quei giochi di cui parla **Catullo** (e non alludiamo al *lusus* della poesia!)

**Giochi erotici**

*ibi illa multa cum iocosa fiebant,  
quae tu volebas nec puella nolebat,  
fulsere vere candidi tibi soles*

Lì, quando si compivano quei tanti giochi,  
che tu volevi né lei non voleva,  
davvero rifulsero per te splendidi giorni.

Giochi in cui doveva essere esperto anche quello scapolone impenitente di Orazio, almeno secondo **Svetonio**.

*Q. ORAZIO FLACCO, nacque a Venosa, da padre liberto e, come lui stesso tramanda, esattore delle tasse, oppure come si diffuse voce, salumiere, poiché durante un litigio un tale lo aveva insultato dicendogli “Quante volte vidi tuo padre pulirsi il naso col gomito!” Arruolatosi al comando di M. Bruto, combatté nella battaglia di Filippi come tribuno dei soldati; dopo la sconfitta di quel partito, ottenuto il perdono si impiegò come scriba di questore. Ingraziatosi prima Mecenate e poi Augusto occupò un non piccolo posto nell’amicizia di entrambi. Quanto Mecenate lo abbia amato è testimoniato da quell’epigramma che dice:*

*Se più delle mie viscere, o Orazio,  
io non ti amo, possa tu vedere il tuo compagno  
più stecchito d’un ronzino.*

ma molto di più da tale raccomandazione ad Augusto nelle sue ultime volontà: “Ricordati di Orazio Flacco come di me”.

Augusto gli offrì l’incarico di suo segretario epistolare, come documenta questa sua lettera a Mecenate: “Sinora bastavo io stesso a scrivere le lettere per gli amici: ora occupatissimo e malato desidero portarti via il nostro Orazio.

Verrà dunque dalla tua mensa di parassita a questa regale e ci aiuterà a scrivere le lettere.” Tuttavia non si adirò per il rifiuto di Orazio e non smise di essergli amico. Restano delle lettere, da cui a titolo d’esempio cito qualche passo: “Prenditi pure su di me qualche diritto, come se avessi accettato di vivere con me; infatti l’avrai fatto con ragione e non sconsideratamente, poiché volevo che il tuo rapporto con me si attuasse se la tua salute lo permettesse”. E ancora: “quale ricordo di te io abbia, potrai sentirlo dal nostro Settimio, poiché capita che in sua presenza io ti nomini. Infatti se superbo hai sdegnato la nostra amicizia, non per questo ti ricambieremo della stessa moneta. Inoltre spesso tra gli altri scherzi lo chiama pene purissimo e omettino spiritosissimo e lo arricchì con più di un atto di generosità. Apprezzò i suoi scritti e ritenne che sarebbero durati eterni tanto che non solo lo incaricò di comporre il Carme secolare, ma anche di celebrare la vittoria di Tiberio e Druso, suoi figliastri, e lo costrinse per questo ad aggiungere dopo lungo intervallo ai tre libri di canti un quarto; e dopo aver letto le epistole, si lamentò di non avervi trovata alcuna menzione di sé: “sappi che sono in collera con te, poiché in parecchi di tali scritti non tratti soprattutto con me; temi forse che presso i posteri possa esserti d’infamia il fatto di sembrare in intimità con me?”

E ricevette l’egloga che comincia così:

*Mentre sostieni da solo il peso di tante fatiche,  
tu che difendi con le armi l’Italia, l’adorni con i costumi, con le leggi la sani, peccherei  
contro il pubblico bene se ti facessi perder tempo con lunghi discorsi, o Cesare.*

Orazio era basso di statura e panciuto, com’egli stesso si descrive nelle satire e come è dipinto da Augusto in questa lettera: “Onisio mi ha portato il tuo libretto, che mi offre il pretesto di muoverti un’accusa, quanto è piccolo. Mi sembra che tu tema di scrivere libri più grandi di te, ma ti manca la statura, però non ti manca la pancia. Perciò potresti scrivere i tuoi versi su un barilotto, affinché la circonferenza del tuo rotolo sia prominentissima come la tua pancia.”

**Lo descrivono piuttosto intemperante nei rapporti sessuali. (Si narra infatti che disponesse le prostitute in una camera tutta specchi in modo che dovunque guardasse, gli tornasse indietro l’immagine dell’atto.)** Visse per lo più ritirato nella sua villa sabina o tiburtina, e si mostra ancora la sua casa presso il bosco di Tiburno.

Sono giunte nelle mie mani sotto il suo nome sia elegie sia una lettera in prosa come chi si raccomanda a Mecenate, ma io le ritengo tutte false; infatti le elegie sono volgari, la lettera è oscura, vizio da cui Orazio era assolutamente esente.

Nacque nel sesto giorno prima delle Idi di dicembre sotto il consolato di L. Cotta e L. Torquato, morì nel quinto giorno prima delle Calende di dicembre, sotto il consolato di C. Marcio Censorino e C. Asinio Gallo, a 59 giorni dalla morte di Mecenate, a Roma, a 57 anni di età, dopo aver nominato suo erede Augusto, verbalmente ma alla presenza di molti, non avendo potuto scrivere il testamento a causa dell’incalzare della malattia. Fu sepolto all’estremità dell’Esquilino accanto alla tomba di Mecenate.

Anche il gioco del cottabo (vedi capitolo sui giochi del simposio), abbiamo visto, ha implicazioni erotiche, come ci dimostra chiaramente un epigramma dell’**Antologia palatina**, il V, 296:

*Da quando il rumore sonoro del vino, simile allo schiocco del papavero<sup>14</sup>, si è sentito sbattere sul fondo del cottabo profetico, so che tu mi ami. Mi dimostrerai immediatamente*

---

<sup>14</sup> Dal fruscio dei petali di questo, gli antichi deducevano le loro fortune amorose

*che è vero, facendo l'amore con me per tutta la notte. E lascerò che questi ubriachi si divertano con il cottabo, lanciando rumorosamente il loro vino nel vaso.*

Ma in questo percorso non vorremmo entrare in discorsi troppo osé, tuttavia non resistiamo alla tentazione di proporre un ultimo testo, un mimiambo di **Eroda** che vede due signore chiacchierare, come le siracusane teocritee, del più e del meno, ma soprattutto di un oggetto un po' particolare...

### ***La conversazione intima***

#### PERSONAGGI

CORITTO e METRO, amiche

Una schiava

La massaia

#### *CORITTO*

*Mettiti a sedere, Metro. (Alla schiava) Tu àlzati di costì, e da' una seggiola alla signora. Ti si deve dir ogni cosa...; da te, poltrona, non se' buona a far nulla! Pfui! tu sei un masso, non una serva per casa. Però, quando ti misurano il farro, e tu conti i chicchi; e se un pocolino ti se ne versa, brontoli tutto il giorno e ti arrovelli, che neppur le pareti ti sopportano... (La schiava pulisce la seggiola) Adesso la spolveri e la fai bella, perché ci bisogna! Ladra! (Alza la mano minacciosa in atto di picchiare; poi se ne ristà, risovvenendosi della visitatrice) Ringrazia in ginocchio costei, se non ti faccio sentire il sapore delle mie mani!*

#### *METRO*

*Coritto mia, tu porti lo stesso mio giogo! Anch'io debbo digrignare i denti giorno e notte, e come una cagna abbaiare a cotesta roba senza nome. Ma la ragione per cui son venuta...*

#### *CORITTO (alla schiava)*

*Levatevi di torno e andate alla malora, guitte, che non siete altro che lingue ed orecchi, e poi festa.*

#### *METRO*

*Ti prego, non mi dir bugia, cara mia Coritto: chi mai è stato l'artefice che ti ha cucito quel ninnolo cremisino?*

#### *CORITTO*

*(con atto di grande meraviglia)*

*Dove l'hai visto, Metro, tu?*

#### *METRO*

*L'aveva Nosside, la figliuola di Erinna, l'altro giorno. Bel regalo, in verità!*

#### *CORITTO*

*Nosside? E dove può averlo preso?*

#### *METRO*

*Mi comprometterai, s'io te lo dico?*

#### *CORITTO*

*No, ti giuro per queste dolci pupille, (accennando gli occhi) cara Metro! Dalla bocca di Coritto non udrà nessuno quel che tu mi dirai...*

#### *METRO*

*Glielo diede Eubole, la figliuola di Bitati, raccomandandole che non trapelasse nulla della cosa.*

CORITTO

*Ah! Donne! Quella lì una volta o l'altra mi farà uscire dai gangheri... Ed io che mi feci tanto riguardo di darglielo, e non glielo diedi che dopo molti scongiuri, o Metro; e prima che io stessa me ne servissi! E quella dopo avermelo ghermito, come cosa raccattata, la va a donare a chi non deve... Alla larga da amiche di questa fatta! In cambio di noi, cercati pure un'altra amica. Del resto, a Nosside, con cui se mi basta l'animo, affé, voglio borbottare (così tu non mi senta, o Adrastea!) più di quel che possa una donna, avendone anche mille, non gliene darei un altro, neanche se fosse tutto rugoso!*

METRO

*No, no, Coritto: non ti far saltar subito la mosca al naso per una ragione avventata. È da donna dabbene il tollerare ogni cosa. Ma sono stata io con le mie chiacchiere la cagione di questo putiferio... Mi si dovrebbe tagliarla, questa linguaccia... Ma quel coso, di cui per l'appunto t'ho parlato, chi l'ha cucito? Se mi vuoi bene dimmelo. Perché mi guardi e sorridi? Vedi Metro ora per la prima volta? O come hai tu di siffatti gingilli? Ti scongiuro, Corituccia mia, non me lo nascondere. Ma di' su, chi lo ha cucito.*

CORITTO

*Uhum! Perché tanti scongiuri? (Dopo una breve pausa) Lo ha cucito Cerdone.*

METRO

*Qual Cerdone? Dimmelo. Ché ce n'è due dei Cerdoni. Uno è quello dagli occhi chiari, il vicino di Mirtalina, la figliuola di Ciletide: ma costui non saprebbe neppur adattare un plettro ad una lira! L'altro, che abita vicino al casamento di Ermodoro per chi sbocca in piazza, era bravo tempo addietro, era bravo...; ma ora è invecchiato. Da costui si serviva la povera Pimetide. Di lei si possano ricordare quanti la conobbero!*

CORITTO

*Non è né l'uno né l'altro di cotesti che tu dici, Metro. Ma è uno non so se di Chio o di Eritre, piovuto qui: uno calvo, mingherlino. Lo diresti Prassino stesso: due gocce d'acqua non si somiglian di più. Peraltro, se scioglie lo scilinguagnolo, conosci subito, che lui è Cerdone e non Prassino. Lavora in casa, e smercia di contrabbando: perché adesso ogni uscio ha paura dei gabellieri. Ma, ti garantisco, sembrano lavori di Minerva: ti par di vedere le mani di costei, non di Cerdone. Io (ché me ne portò già due) come li ebbi visti, Metro, mi schizzaron fuori gli occhi stravolti... I loro negozi agli uomini... (guardandosi attorno) siam ben sole? non s'incordano così... E non solo questo: ma son mollicini, come il sonno; e i coreggioli lanosi, non di cuoio... Puoi cercarlo, ma un cuoiaio più compiacente per le donne non lo trovi...: non c'è l'eguale!*

METRO

*O allora, come rimandasti quell'altro?*

CORITTO

*Che non feci, Metro! Qual argomento non tirai in campo per indurlo! Lo baciucchiai, gli lisciai la zucca, gli mescei del vino dolce, gli feci ogni sorta di carezze... Solo non mi detti...*

METRO

*Ma se anche ti avesse chiesto, bisognava che tu ti dèssi.*

CORITTO

*Bisognava.. Ma doveva anche almeno esser buono il momento: invece nel più bello capitò la schiava di Bitati, Costei giorno e notte macinando al nostro mulino lo ha ridotto un torso, e questo per non rimetterci quattro soldi del suo.*

METRO

*In che maniera lui trovò la via per arrivare sino a te, cara Coritto? Non mi nascondere neppur questo.*

CORITTO

*Me lo mandò Artemide, la figliuola di Candati, quello che vende il cuoio, dopo avergli insegnato la mia casa.*

METRO

*Quella Artemide trova sempre qualche cosa di nuovo per far vieppiù fiorire la sua azienda. Ma se tu allora non avevi da comperare quei due, bisognava rinvenire quanto all'altro la donna, che l'avrebbe dato in prestito.*

CORITTO

*Chiesi e richiesi: ma lui a giurare, che non me lo poteva dire. In questo, sappilo, egli era anche un po' maligno, o Metro.*

METRO

*Tu mi consigli ad andare ora da Artemide, per sentire quel Cerdone chi è. (Accomiatandosi) Stammi bene, Corittuccia mia: sento appetito, e poi è tempo d'andarcene.*

CORITTO (alla massaia)

*Chiudimi la porta, ohè, tu, massaia; e conta le galline, se ci son tutte; e butta loro del becchime. Peraltro questi polli guastano tutto, fin la roba rinchiusa: ed anche se qualcuno li allevi in seno.*

Trad. E. Romagnoli

Passando ora a giochi meno compromettenti, vediamo un altro passatempo molto diffuso ad Atene e interessante, che è quello dell'allevamento delle quaglie e di altri uccelli, di cui ci parla **Platone** nel libro VII (789c) delle *Leggi*:

**Gioco delle quaglie**

*...qui facciamo dei giochi con più ardore del necessario; infatti da noi non solo i giovani ma anche alcuni anziani allevano piccoli di uccelli per farli combattere tra loro. Ora sono ben lungi dal credere che esercitando tali animali, siano sufficienti le fatiche che questi fanno l'uno contro l'altro, fatiche alle quali li spingono durante l'allenamento; oltre a ciò infatti, prendendoli ciascuno di nascosto, i più piccoli nelle mani, i più grandi sotto il braccio, avanzano percorrendo moltissimi stadi per verificare la buona salute non dei propri corpi, ma di queste creature e in tal modo mostrano a chi può intendere che tutti i corpi traggono vantaggio dall'essere mossi, senza affaticarsi, da tutti i tipi di scosse e movimenti, sia che si muovano da se stessi, sia che siano portati su dondoli o per mare o su cavalli e dagli altri corpi che in qualche modo si muovono e grazie a questi movimenti digeriscono gli elementi nutritivi di cibi e bevande e sono capaci di procurarci salute, bellezza e la forza nei suoi altri aspetti.*

Da Platone sembra di capire che quaglie e altri uccelli, come possiamo supporre i galli, venissero allevati per combattimenti, ma **Aristofane**, negli *Uccelli*, (vv.704- sgg.) ci parla invece della consuetudine degli amanti -ecco che torniamo all'ambito erotico!- di donare degli uccelli agli amati, forse per il loro significato beneaugurante o forse per essere allevati e costituire occasione di divertimento:

*...E poi accade spesso che grazie a noi –siamo nella Parabasi e sono gli uccelli a parlare- gli amanti riescano ad aprire le gambe dei bei ragazzi sul fiore dell'età, anche se questi avevano giurato di rifiutarsi: basta regalare una quaglia, un porfirione, un'oca, un gallo...*

Qualche verso più avanti (vv. 1292) l'Araldo così deride un certo Midia, uomo politico attaccato anche da Platone comico e Frinico con l'accusa di essere un ladro e un sicofante:

*E Midia lo chiamano la Quaglia e in effetti ha qualcosa di una quaglia colpita in testa da una bastonata...*

È chiaro che qui si vuol mettere in ridicolo la stupidità di Midia (che ha la testa ammaccata come quella di una quaglia), legandola alla sua passione per l'allevamento delle quaglie, con cui si faceva un gioco, chiamato **ὄρτυγοκοπία**, che

consisteva nel battere l'uccello col dito o con un bastone e osservare se sopportasse i colpi.

Ritroviamo l'allevamento delle quaglie in **Plutarco**, e precisamente nella *Vita di Alcibiade*. Per questo personaggio dovremo aprire una breve parentesi, in quanto Alcibiade fu senz'altro uno che amò e seppe divertirsi alla grande, sempre a tutte le età e in tutti i modi. Per quanto la sua specialità, credo, fossero quei giochi di cui si è parlato poco sopra, tuttavia non disdegnò da fanciullo il gioco dei dadi :

**Alcibiade**

*Quando era ancora piccolo, un giorno stava giocando con gli astragali in una via piuttosto stretta; toccava a lui lanciali, quando sopraggiunse un carro carico di merce. Per prima cosa, Alcibiade ordinò al conducente del veicolo di fermarsi, perché i dadi dovevano cadere proprio dove transitava il carro. Ma quel rozzo individuo non gli badò e proseguì per la sua strada. Gli altri ragazzi, allora, cedettero il passo; Alcibiade, invece, si gettò rapido davanti ai cavalli, si stese bocconi e invitò il carrettiere a passare, se era ciò che voleva. Quello, terrorizzato, fermò subito il veicolo, mentre gli astanti, sconvolti, si precipitarono gridando a soccorrere il fanciullo. (2, 2)*

Diventato grande si divertì con i cavalli, come ci tramanda sempre Plutarco (11-12):

*I suoi allevamenti di cavalli divennero famosi, anche perché possedeva un ingente numero di carri. Nessun altro mai, né privato cittadino né re, fece gareggiare alle Olimpiadi ben sette equipaggi: lui solo ne fu in grado. L'aver riportato la vittoria - conquistando il primo e il secondo posto, e anche il quarto, in base alla testimonianza di Tucidide, o il terzo, stando a Euripide - supera, poi, per gloria e splendore ogni aspettativa di chi nutre alte ambizioni in questo campo. Così scrive Euripide nella sua ode:*

*«Canterò te, figlio di Clinia. È bello vincere, ma è bellissimo - e nessuno dei Greci ci è riuscito mai - ottenere il trionfo, e il secondo, il terzo premio, e presentarsi, senz'ombra di stanchezza, coronato con l'ulivo di Zeus all'araldo perché proclami a grande voce il tuo nome».*

*Resero ancora più clamoroso questo splendido trionfo gli onori che le città, in gara, tributarono ad Alcibiade. Gli Efesii gli allestirono una tenda addobbata stupendamente, la città di Chio gli offrì foraggio per i cavalli e molto bestiame per sacrifici, i Lesbii vino e le provviste per invitare a un lussuoso banchetto molti invitati. Eppure destò più rumore una calunnia o una disonestà connessa con quell'ambiziosa gara. Raccontano, infatti, che ad Atene visse Diomede, una persona per bene, amico di Alcibiade. Gli sarebbe piaciuto molto vincere a Olimpia. Così, quando seppe che ad Argo vi era un carro da corsa di proprietà dello Stato, essendo al corrente che Alcibiade in quella città contava molto e aveva numerosi amici, gli chiese di acquistare il cocchio per lui. Alcibiade lo comprò, registrandolo però a proprio nome e senza preoccuparsi affatto di Diomede, il quale prese la cosa molto male e ne chiamò a testimoni sia gli dèi sia gli uomini. Sembra che la vicenda finisse in tribunale: Isocrate scrisse un discorso per il figlio di Alcibiade, Sulla quadriga, (il nome dell'accusatore è, però, quello di un certo Tisia, non di Diomede).*

E arriviamo finalmente al gioco delle quaglie, a cui si dedicava ancora all'inizio della sua carriera politica:

*Il suo primo ingresso nella vita politica, raccontano, avvenne per una elargizione di denaro priva di calcoli. Un giorno passava in mezzo a un gruppo di Ateniesi che vociavano e chiese il motivo del baccano. Saputo che si trattava di una elargizione pubblica in favore dello Stato, si fece avanti e diede la sua parte. La gente lo applaudì e levò grida di gioia e Alcibiade si dimenticò completamente della quaglia che teneva sotto il mantello. L'animale,*

spaventato, volò via e ciò contribuì a aumentare il vocio degli Ateniesi: molti, anzi, si lanciarono all'inseguimento della quaglia, ma fu Antioco, il timoniere, a catturarla e a restituirla. Per questo motivo divenne carissimo a Alcibiade.

I giochi da tavolo erano conosciuti già in età omerica; **Omero** racconta che Odisseo, al suo rientro a Itaca, "trovò i pretendenti superbi: essi allora giocando con le pedine, davanti alla porta, si divertivano".

Giochi da tavolo

Sia **Alceo** che **Teocrito** menzionano il gioco del pentagramma: "Fugge chi l'ama e segue chi non l'ama sposta la pietruzza dalla riga" frase proverbiale poiché il giocatore al pentagramma oltrepassava la linea sacra solo quando era sul punto di perdere e quindi doveva rischiare il tutto per tutto.

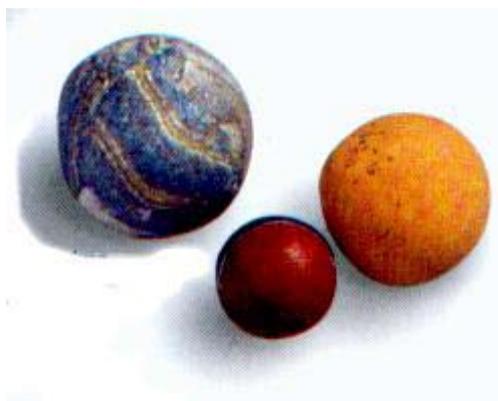
**Euripide** scrive: "Protesilao e Palamede ... si dilettaavano colle molteplici figure dei pezzi al gioco del tavoliere". Gli autori antichi hanno attribuito a Palamede, oltre all'invenzione dei dadi, anche quella dei giochi con le pedine e il **lessico Suida** spiega diversamente il gioco inventato da Palamede: "In questo gioco, poi, vi è una tavola del mondo terrestre. Dodici linee, il cerchio dello zodiaco. Il bossolo per i dadi e in esso sette dadi, sette stelle dei pianeti".

C'è chi vuol vedere nel gioco inventato dall'eroe greco quello romano delle "dodici linee".

Ancora in **Euripide**, nella *Medea*, (vv. 67.sgg.) il pedagogo parlando alla nutrice di quanto ha sentito dire in giro, dice: "Mi trovo nel luogo dove si gioca ai dadi, là, presso la fonte sacra di Pirene, dove siedono di solito i vecchi." E infatti sappiamo che presso la fonte di Pirene si trovava uno dei luoghi canonici in cui si giocava.

Il gioco dei dadi offre un suggestivo e inevitabile riferimento metaforico alla mutabilità e all'incertezza della vita umana, come ci prova questo frammento (35 K) di **Alexis**:

*Una vita come questa assomiglia al gioco dei dadi; essi non cadono sempre allo stesso modo, né identico permane il corso della vita: ma porta con sé dei rivolgimenti.*



Pedine per giochi da tavolo

Numerosissime sono le citazioni che possiamo trovare in **Aristofane**, oltre ai dadi: il cottabo, le noci, il pancrazio...

Ed è arrivato il momento di parlare, seppur brevemente, del pancrazio: si tratta di una disciplina che si sviluppa in un periodo di decadenza politico-sociale nell' antica Grecia, nel periodo della 33esima Olimpiade. Il nome (da  $\pi\acute{\alpha}\nu$  +  $\kappa\rho\acute{\alpha}\tau\omicron\varsigma$ ) significa "intera forza del corpo" e infatti era un insieme della lotta e del pugilato, in cui i combattenti adoperavano tutti i mezzi della forza per superarsi, stringersi la gola, farsi sgambetto e simili praticati dall'uno e usati dall'altro. Potevano persino colpirsi con i piedi e fare uso delle unghie e dei denti. Il Pancrazio, in quanto appunto "combattimento totale", è una delle discipline da combattimento più micidiali e complete, e comprende tecniche di varia natura: la lotta in piedi, a terra, pugilato, calci, morsi ed acrocorsismo (torsione e rottura delle dita delle mani). La posta in gioco, infatti, tra i contendenti era la propria vita.

Sul pancrazio e i suoi campioni fiorirono numerose leggende: una riguarda Arricchione, famoso pancratiasta, il quale, in quello che fu il suo ultimo combattimento, bloccato al collo con le gambe dall' avversario, reagì staccandogli con un morso un alluce, per poi morire soffocato lui stesso, mentre l' altro si arrendeva. Si racconta ancora del famoso Milone che, dopo aver combattuto con soldati armati di tutto punto, sfidò un toro, uccidendolo, quindi se lo caricò sulle spalle e fece un giro di corsa dello stadio osannato da tutti; fin qui la verità forse... ma la leggenda aggiunge anche che dopo aver fatto tutto ciò, Milone si mangiò tutto il toro!

Il corpo di un pancratiasta era riconoscibilissimo ed era come una carta d' identità: orecchie lacerate dai colpi, naso deforme e cicatrici su tutto il corpo. Gli atleti che lo praticavano avevano la testa rasata o i capelli tagliati corti; prima del combattimento si ungevano d'olio, come per la lotta, e si cospargevano di polvere di pomice o di sabbia (*konis*), il cui scopo era quello di controllare la traspirazione eccessiva e di mantenere il corpo fresco. Non di rado il pancrazio era disputato su un terreno fangoso che rendeva meno sicure le prese a terra ed accresceva le qualità spettacolari dell'esercizio; al termine delle gare ogni atleta usava detergersi dal sudore con lo «strigile», per poi ricorrere al bagno ed a un successivo massaggio d'olio.



Più avanti questa disciplina rude divenne una dimostrazione sportiva di tutto rispetto, in quanto si ricercava la "bella vittoria" senza far molto male all'avversario. Il periodo di massimo sviluppo del Pancrazio fu l'era di Alessandro Magno, profondo appassionato di questo sport che lo fece conoscere sulle rive del Gange, quindi arrivò a Roma.

Il pancrazio compare anche negli *Uccelli* di Aristofane (vv. 440- sgg.), là dove si prende in giro un tal Panetio, citato con il suo soprannome di *Scimmia*, affibbiatogli per la sua proverbiale bruttezza, che avrebbe concluso con la moglie, troppo focosa, un patto davvero singolare: *Niente mordermi, dunque, né tirarmi i coglioni, né sfondarmi...* La battuta di Pisetero è giocata sulla sovrapposizione della terminologia sportiva all' insolita situazione amorosa: anche nel pancrazio infatti, dove pur ogni colpo è lecito, era meglio escludere i morsi e i colpi bassi...



Manico di recipiente  
rappresentante due lottatori  
di pancrazio

Tornando al gioco dei dadi, per quanto riguarda Roma, l'esito incerto nel lancio dei dadi è ricordato anche nel *De Divinatione* (II, 59) da **Cicerone**:

*“Cosa c'è di più incerto del lancio dei dadi. Eppure ci sono giocatori che, a volte, ottengono una venere e persino due o tre volte di seguito.”*

Tuttavia a volte, più che l'aspetto aleatorio, viene sottolineata la possibilità che qualcuno bari e ricorra a dadi truccati. È il caso del poeta epigrammatico **Marziale** che al gioco dei dadi dedica vari componimenti (XIV, 16-19) :

<i>Turricula</i>	<i>Tu che getti ossi truccati, mano briccona, se ti servi di me, non fai giornata buona</i>
<i>Tabula lusoria</i>	<i>Da un alto, i dadi mi fanno il doppio sei; dall'altro la coppia nemica la pedina diversa ti spaccia.</i>
<i>Calculi</i> <sup>15</sup>	<i>Se giochi alla guerra dei ladri all'agguato In questi pezzi hai il nemico e il soldato.</i>
<i>Nuces</i>	<i>Le noci han l'aria di un innocuo giochetto. Ma quanti ragazzini ci han perso il culetto! (trad. di G. Ceronetti)</i>

Ma di testimonianze di adulti che giocano a dadi ne abbiamo varie, una di questa in particolare ci colpisce: **Svetonio** si dilunga a raccontarci, parlando di Augusto, di cui peraltro mette in luce la continenza, che egli non si vergognava di giocare a dadi e anche che perdeva parecchio:

*Non tenne invece in nessun conto le voci sul suo giocare a dadi (aleae rumore) e giocò per diletto, senza nascondere, anche da vecchio, e non solo nel mese di dicembre, ma anche durante gli altri mesi, in giorni festivi e non festivi. Su questo punto non può sussistere alcun dubbio. In una lettera, scritta a Tiberio di suo pugno, dice: “Caro Tiberio, ho cenato assieme ai soliti, a cui si erano aggiunti Vinicio e Silio padre. Ieri e oggi, abbiamo giocato, durante la cena, secondo l'uso dei vecchi. Si gettavano i dadi e chi aveva fatto cane<sup>16</sup> o sei metteva sul tavolo tante monete quante dadi vi erano e se le prendeva tutte chi aveva fatto Venere”. E ancora in un'altra lettera: “Caro Tiberio, ho passato abbastanza bene le Quinquatrie in allegria. Infatti abbiamo giocato tutto il giorno e abbiamo riscaldato il tavoliere. Tuo fratello ha fatto gran chiasso, ma alla fine non ci ha rimesso molto, perché dopo forti perdite, a poco a poco, si è rifatto, oltre ogni speranza. Io, per conto mio, ho perso ventimila sesterzi, ma perché, come al solito, sono stato troppo generoso nel gioco. Infatti, se avessi riscosso le poste che ho condonato a ciascuno e mi fossi tenuto quel che ho loro regalato ne avrei vinto almeno cinquemila. Ma preferisco così; la mia generosità mi innalzerà alla gloria del cielo!”. E scrisse anche a sua figlia: “Ti ho mandato duecento cinquanta denari, come ne ho mandati a ognuno dei commensali, nel caso che durante la cena vogliano giocare fra di loro ai dadi o a pari e dispari.”.*

Anche Nerone, prendendo in parola il suo precettore Seneca quando parlava della necessità di momenti di *relax*, si dedicava a piaceri e divertimenti d'ogni tipo, non escluso il gioco dei dadi, come ci racconta sempre **Svetonio**:

*Giocava ai dadi con poste fino a quattrocentomila sesterzi al punto e andava a pesca con una rete dorata, legata con funi di porpora e di cocco.*

Non sembra aver attecchito a Roma invece il gioco dell'*askoliasmòs*, come del resto abbiamo visto è successo per il cottabo. Per il gioco dell'otre possiamo citare qui la

<sup>15</sup> Potremmo tradurre Scacchi.

<sup>16</sup> Si giocava in genere con tre dadi, per cui il punteggio minimo era tre ed era detto cane, mentre il punteggio massimo era diciotto e veniva detto colpo di Venere.

testimonianza di **Eroda** che nell'ottavo mimiambro dal titolo *Il sogno* ci descrive una gara di questo gioco, da leggere chiaramente in chiave allegorica.

### *Il sogno*

PERSONAGGI: UN O UNA NON BEN PRECISATA PADRONA

UNA SERVA, FORSE DI NOME PSILLIDE

UN'ALTRA SERVA, ANNETTA

*Pulce (oppure Psillide, come nome proprio), servaccia, ci vuoi stare un secolo stravaccata a russare? Su, la scrofa brucia di sete. Aspetti che si scomodi il sole a riscaldarti il sedere? Come mai, dormigliona insaziabile, non ti si addormentano le costole? Per te la notte è di nove ore! Levati, accendi il lume, svelta e manda al pascolo la scrofa: basta con la stalla. Brontola, grattati, sai, finché vengo e ti spappolo il cervello a legnate- Ehi, tu, Megallide, sbucciafatiche, è forse il monte Latmio quel tuo materasso? E no, che non ti macera il gran lavoro, no. Pel sacrificio occorrono le bende e non c'è un bioccolo di lana in casa. Su, poltrona, alzati! E tu, se te la senti, Annetta, ascoltami, ti narro un sogno tu sei fina, spiegamelo.*

*Un caprone mi pareva che io conducessi sul bordo di una gran voragine, e aveva corna e barba ragguardevoli. Or, come fummo del burrone al termine, s'impenna e scalcia e le mie mani non valgono a trattenerlo; e quello si precipita dove certi caprai apparecchiavano ad onorar le Dee, di lane e floride corolle un cesto per il sacrificio.*

*E la mia mano qui non fu sacrilega; ma il capro ghiotto no: si diede a correre di quercia in quercia e a mordicchiare i germogli. Per cui i pastori sopra lui piombarono, l'uccisero e lo portarono sull'ara e me lì presso, spinsero innanzi ad un bel giovane: certo alcuno era dei Superi. Color di zafferano aveva la tunica dischiusa al fianco, donde tondeggiavano le belle membra dell'assiso giovane; un giubbetto cingea, fatto del variopinto vello d'un cervo; sopra gli omeri un mantello azzurrino, un serto di edera si stringeva alla fronte, i piedi calzavano coturni che di lana avevan legaccioli. Io la terra baciai, colta da un brivido di reverenza: ch'ei mi parve il giudice d'una gara. E prescrisse che gonfiassero la pelle a farne un otre, a quello simile che Ulisse in dono ricevè da Eolo, e che coi piedi sopra vi balzassero, e vincitore chi restasse in bilico, come usiam nelle feste di Dioniso. Ed ecco, allora, questi capitombolano, a mo' di palombari, nella polvere, altri cascano invece a pancia all'aria; era un mischio, Anna mia, di risa e gemiti. E mi pareva che sola io, senza slancio, in piedi due volte vi balzassi. Applausi mi fecero i pastori quando mi videro ritta sopra quell'otre in equilibrio; e volevano alcuni darmi il premio, ed altri, come forestiera, escludermi. Ed ecco un vecchio contro mi si scaglia ... ..*

*L'otre calpesta e minaccioso sbraita "Levati dai piedi, oppure, vecchio qual sono, ti faccio gustare questo bastone". Ed io: "Se il vecchio me l'appioppa, popolo, la vita data avrò per la mia patria. Questo giovane bramo aver per giudice." E quello sentenziò che dividessimo fra noi la pelle. E il sogno ebbe qui termine ... ..*

*Il sogno a mio giudizio va spiegato così. Come io dal baratro trassi fuori il caprone, dono magnifico del Nume Bromio e a pezzi lo sbranarono per la festa i caprai e mangiarono le carni sue, molti così nel tempio delle Muse, faranno osceno scempio delle fatiche mie: questo significa il sogno a mio parere. E come il merito n'ebbi solo io, fra quanti calpestarono l'otre rigonfio, anche se poi dividere lo dovei con quel vecchio pien di fegato, così soltanto mia sarà la gloria, sì, per la Musa che i senari giambici m'ispirò prima e in un secondo saggio divisò ch'io dovessi, su l'esempio dell'antico Ipponatte, per i posterì di Xuto, il verso adoperar che zoppica. (trad. di E. Romagnoli)*

Non possiamo dimenticare naturalmente a Roma i giochi del circo, spettacolo notoriamente sanguinario, della cui crudeltà **Seneca** sembra stupirsi inorridito, quando vi si imbatte per caso. L'atteggiamento di un intellettuale come lui nei confronti di questi giochi cruenti e feroci non può essere, infatti, che di biasimo.

**Giochi del circo**

Nell'*Epistola a Lucilio* (I, 7, 1-3), nel contesto dell'invito rivolto all'amico di evitare la folla, ricorda di essersi trovato per caso nell'anfiteatro a mezzogiorno, nell'intervallo dunque tra gli spettacoli del mattino e quelli pomeridiani, convinto di assistere a qualche intermezzo di scene comiche. Invece si imbatte in combattimenti di indicibile ferocia che lo inorridiscono tanto quanto la folla romana li plaude.

*Quid tibi vitandum praecipue existimes quaeris? turbam. Nondum illi tuto committeris. Ego certe confitebor imbecillitatem meam: numquam mores quos extuli refero; aliquid ex eo quod composui turbatur, aliquid ex iis quae fugavi redit. Quod aegris evenit quos longa imbecillitas usque eo affectit ut nusquam sine offensa proferantur, hoc accidit nobis quorum animi ex longo morbo reficiuntur. Inimica est multorum conversatio: nemo non aliquod nobis vitium aut commendat aut imprimit aut nescientibus allinit. Utique quo maior est populus cui miscemur, hoc periculi plus est. Nihil vero tam damnosum bonis moribus quam in aliquo spectaculo desiderare; tunc enim per voluptatem facilius vitia subrepunt. Quid me existimas dicere? avarior redeo, ambitiosior, luxuriosior? Immo vero crudelior et inhumanior, quia inter homines fui. Casu in meridianum spectaculum incidi, lusus exspectans et sales et aliquid laxamenti quo hominum oculi ab humano cruore acquiescant. Contra est: quidquid ante pugnatum est misericordia fuit; nunc omissis nugis mera homicidia sunt. Nihil habent quo tegantur; ad ictum totis corporibus expositi numquam frustra manum mittunt.*

Mi chiedi che cosa tu debba specialmente evitare? La folla. Non puoi ancora affidarti ad essa senza pericolo. Ti confesserò questa mia debolezza: non torno mai a casa quale ne ero uscito; qualcosa si turba di quell'ordine che avevo posto nel mio spirito e riappare qualche difetto di cui mi ero liberato. Ciò che capita a coloro che per essere stati a lungo ammalati, sono così deboli da non potersi più muovere senza danno, capita anche al mio spirito che si sta rimettendo dopo una lunga malattia. La compagnia della moltitudine è dannosa: c'è sempre qualcuno che ci rende gradevole un vizio o senza che ce ne accorgiamo ce lo trasmette in tutto o in parte. Più sono le persone con cui veniamo in contatto, maggiore è il pericolo. Nulla è tanto nocivo ai buoni costumi quanto assistere oziosi a certi spettacoli. Allora infatti mediante le attrattive del piacere i vizi si insinuano più facilmente. Comprendi ciò che voglio dire? Proprio perché sono stato in mezzo agli uomini, ne ritorno più avaro, più ambizioso, più lascivo, anzi più crudele e più inumano. Capitai per caso ad uno spettacolo sul mezzogiorno, aspettandomi qualche scenetta comica che potesse distrarre la mente e far riposare gli occhi dalla vista del sangue umano. È avvenuto esattamente il contrario: le lotte precedenti erano state atti di bontà in confronto; ora non più finti combattimenti, ma veri e propri omicidi. Non hanno armi di difesa: esposti in tutto il corpo ai colpi, non ne allungano mai uno invano. (trad.G. Monti)

Seneca non sembra amare dunque i giochi del circo ma non gradisce neppure il gioco della palla (vedi capitolo dedicato al gioco della palla), di cui apprezza soltanto il fatto che svuota la città e gli regala alcuni momenti di inaspettata tranquillità.

Le sue riflessioni in proposito hanno qualcosa in comune a queste altre di **Plinio il Giovane** (*Epistola VI*), che ci mostra il punto di vista di un altro intellettuale in tema di *ludi circenses*:

*Omne hoc tempus inter pugillares ac libellos iucundissima quiete transmisi. "Quemadmodum, inquis, in Urbe potuisti?". Circenses erant, quo genere spectaculi ne levissime quidem teneor. Nihil novum, nihil varium, nihil quod*

Ho trascorso tutto questo tempo tra tavolette e libri in una piacevolissima tranquillità. "Come ci sei riuscito- mi chiedi- in città?" Si svolgevano i giochi del circo, un genere di spettacolo dal quale non sono neppure minimamente attirato. Nulla di nuovo, nulla di vario, nulla cui non

*non semel spectasse sufficiat. Quo magis miror tot milia virorum tam pueriliter identidem cupere currentes equos, insistentes curribus homines, videre. Si tamen aut velocitate equorum aut hominum arte traherentur, esset ratio nonnulla! Nunc favent panno, pannum amant; et si in ipso cursu medioque certamine, hic color illuc, ille huc transferatur, studium favorque transibit, et repente agitadores illos, equos illos quos procul noscitant, quorum clamitant nomina, relinquunt. Tanta gratia, tanta auctoritas in una vilissima tunica, mitto apud vulgus (quod vilius tunica est), sed apud quosdam graves homines! Quod ego cum recordor in re inani, frigida, assidua tam insatiabiliter desiderare, capio aliquam voluptatem quod hac voluptate non capior. Ac per hos dies libentissime otium meum in litteris colloco, quos alii otiosissimis occupationibus perdunt. Vale.*

basti aver assistito una volta. Per questo mi meraviglio ancor di più che così tante migliaia di uomini adulti vogliano continuamente, in modo così infantile, vedere correre i cavalli, gli uomini guidare i carri. Se tuttavia fossero attirati dalla velocità dei cavalli, o dalla maestria degli uomini, ci sarebbe una qualche spiegazione. Oggi fanno il tifo per una casacca, amano una casacca ; e, se durante la corsa stessa o nel bel mezzo della competizione, questo colore viene portato là e quello qua, l'ardore delle tifoserie passerà alla parte avversa, e all'improvviso abbandoneranno quegli aurighi, quei cavalli che riconoscono anche da lontano e dei quali vanno gridando i nomi. Tanta popolarità, tanta importanza si attribuisce a una volgarissima casacca, tralascio di dirlo, presso il volgo, che è più infimo della casacca, ma anche presso alcuni uomini autorevoli. E io, quando ricordo che loro si abbassano così insaziabilmente in un'occupazione futile, noiosa, ripetitiva, ne prendo un certo piacere, poiché non sono preso da questo svago. E in questi giorni, che gli altri sprecano in oziosissime occupazioni, io molto volentieri consacro il mio tempo libero alla letteratura. Addio.

Proprio come capita purtroppo anche ai giorni nostri davanti allo stadio, potevano avvenire risse e scontri tra tifoserie avversarie. È il caso della grave e luttuosa rissa, avvenuta nel 59 d. C. durante uno spettacolo gladiatorio: raccontato nell'opera storica di **Tacito**, l'incidente trova riscontro anche in un celebre affresco, rinvenuto a Pompei e conservato nel Museo Archeologico di Napoli, che rappresenta proprio il momento cruciale dei disordini.



Risse e rivolte erano purtroppo all'ordine del giorno, a causa delle forti tensioni sociali e avvenivano quasi sempre nei dintorni dell'anfiteatro. Il Senato, dopo qualche esitazione, nell'occasione intervenne duramente.

*Sub idem tempus levi contentione atrox caedes ortā inter colonos Nucerinōs Pompeianosque gladiatorio spectaculo, quod Livineius Regulus, quem motum senatu rettuli, edebat. Quippe oppidana lascivia in vicem incessentes probrā, dein saxa, postremo ferrum sumpsere, validiore Pompeianorum plebe, apud quos spectaculum edebatur. Ergo deportati sunt in urbem multi e Nucerinis trunco per vulnera corpore, ac plerique liberorum aut parentum mortes deflebant. Cuius rei iudicium princeps senatui, senatus consulibus permisit. Et rursus re ad patres relatā, prohibiti publice in decem annos eius modi coetu Pompeiani collegiaeque, quae contra leges instituerant, dissoluta; Livineius et qui alii seditionem conciverant exilio multati sunt. Annali, XIV, 17*

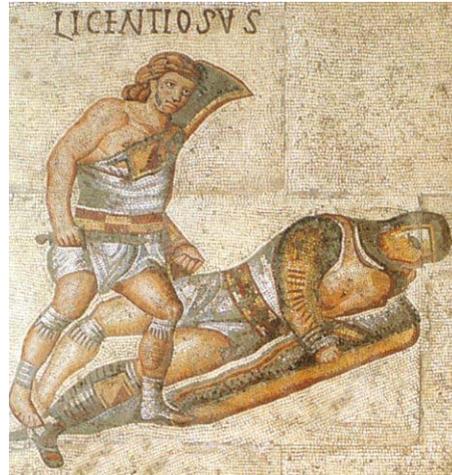
Pressappoco nello stesso periodo si verificò, originato da una futile rivalità, un grave massacro tra i coloni di Nocera e quelli di Pompei durante uno spettacolo di gladiatori, che organizzava quel Livineio Regolo che ho già riferito che fu espulso dal senato. Infatti per l'intemperanza propria delle cittadine di provincia, cominciarono a scambiarsi vicendevoli insulti, poi passarono alle pietre per finire col mettere mano alla spada, ed ebbero la meglio gli abitanti di Pompei, presso i quali si svolgeva lo spettacolo. E così molti di Nocera furono riportati in città con il corpo mutilato da ferite e moltissimi piangevano la morte di un figlio o di un genitore. Il principe affidò l'indagine giudiziaria di questo incidente al senato e il senato ai consoli. E tornata la questione di nuovo al senato, ai Pompeiani furono vietate pubbliche riunioni di questo genere per dieci anni e le associazioni, che avevano illegalmente costituito, furono sciolte. Livineio e quanti altri avevano fomentato i disordini furono puniti con l'esilio.

**Tertulliano**, autore cristiano, dedica ai giochi un'opera intera, il *De spectaculis*, in cui si schiera contro la partecipazione dei cristiani a spettacoli d'ogni tipo e natura: teatro, anfiteatro e circo. I giochi e gli spettacoli, infatti, sono un'invenzione del demonio, eccitano ad ogni tipo di passioni, desideri e concupiscenze, per cui conviene starne lontani.

*Noi non possiamo provare per queste radunanze di pagani, che un senso profondo di odio: non è qui infatti che il nome di Dio vien bestemmiato? Non è qui che in ogni giorno si richiede che veniamo al cospetto delle belve per esserne le vittime innocenti? Non è qui che ogni sorta di persecuzione verso di noi trova sfogo e la sua più clamorosa manifestazione? E non è di qui che ogni forma di tentazione può sorgere? Tu, se ti troverai in mezzo a quella febbre di passioni malsane, come ti comporterai? Nessuno ti conosce, ammetti, come cristiano; e quindi nessun male potrà avvenire a te da parte dei tuoi simili: ma non importa, pensa come tu sarai giudicato nel cielo: puoi forse dubitare che in quello stesso momento nel quale la potenza del demonio agì su te; nella chiesa; non volgessero il loro sguardo su di te, gli angeli tutti dal cielo e che, uno per uno non ti individuassero? Non vuoi che fosse scoperto chi disse parola di bestemmia, chi l'ascoltò; chi, insomma dette e la propria lingua e il proprio orecchio in pieno potere di una potenza demoniaca, contro la divinità? E quindi non fuggirai lontano, da dove risiedono i nemici del Signore, da quella sede di rovina e di sciagure, da quell'aria stessa inquinata e guasta da parole scellerate ed empie? Ammettiamo anche che gli spettacoli ti possano apparire di per sé stessi, come aventi un carattere di semplicità, di onestà, di rettitudine, di legittima gioia: ebbene? È naturale tutto ciò: non troverai infatti nessuno che col fiele e coll'elboro temperi il veleno: egli cercherà vivande dolci e piacevoli, gustose e quel male che egli vi getterà, sarà appunto temperato e, in certo modo, nascosto da quella dolcezza; così, nello stesso modo, la potenza avversa e diabolica mescolerà a quanto Iddio può aver di più grato e di accetto, tutto quello che può esservi di più amaro, di tristo e di mortale. Tutte le cose che riscontri in quelle manifestazioni, abbiano pure attributo di forza e di onestà, abbiano pure onda di musica e di*

*poesia e si rivelino ingegnose e sottili, tuttavia rifletti che in nulla queste cose si differenziano da gocce di miele che si versano in un calice avvelenato: non ti faccia quindi tanta gola il piacere; quanto dovrà essere invece il timore che sarà suscitato in te da tutto quello che si presenterà ai tuoi occhi, sotto l'apparenza del piacere e della gioia. (XXVII)*

Due gladiatori



## V. Un gioco per tutte le età: la palla

Il gioco principe che, ieri come oggi, entusiasma e coinvolge grandi e piccini, è senz'altro quello della palla. Gioco antichissimo, le sue origini si perdono nella notte dei tempi, il che ci impedisce di sapere quando e come nacque. Si sa soltanto che esso era già conosciuto in periodo Geometrico e troviamo sue raffigurazioni anche in periodo Arcaico. Antichissime palle sono state trovate, ad esempio, tra gli oggetti votivi, come quelle di creta decorate con un motivo a rete rosso conservate nel Museo Storico di Basilea; ed è chiaramente un'offerta agli dei anche la pallina d'avorio che venne trovata nel sacrario degli dei Cabiri<sup>17</sup> a Tebe.

La palla, in quanto uno dei giochi più versatili ed avvincenti, suscitò inevitabilmente la curiosità degli antichi, che cercarono di ricostruirne la storia, e di scoprirne l'εὐρετής, l'inventore. Agallis, l'erudita intellettuale di Corcira, ne attribuì l'invenzione a Nausica, l'incantevole fanciulla apparsa come una divina visione ad Ulisse, che naufrago, caduto in un sonno profondo, si risveglia improvvisamente appunto al grido delle fanciulle, la cui palla era caduta in mare.

L'attribuzione appare naturale dato che la primissima descrizione di questo passatempo compare proprio nell'*Odissea* di Omero. Ma forse -come insinua Ateneo- la formulazione di questa teoria si deve in parte anche al fatto che Agallis ci teneva ad attribuire l'onore della scoperta ad una sua compatriota quale era la bella Nausica.

Sulla palla, e sui giochi che vi si possono fare, nell'antichità si è scritto molto: sappiamo che furono stilati addirittura dei trattati, per noi perduti, di cui ci sono rimasti soltanto i titoli. Autore di uno dei più importanti fu uno spartano, un certo Timocrate, e se vogliamo avere un'idea di che cosa egli possa averci scritto, dobbiamo rifarci alle notizie, peraltro scarse, che altre fonti letterarie ricavarono dal suo testo. Si tratta quasi sempre di opere greche, come greche furono le primissime rappresentazioni di questo gioco.

La prima cosa che apprendiamo è che anticamente, come accade del resto anche oggi, c'erano vari tipi di palle, ciascuna adatta al gioco per il quale era stata creata. Esisteva così un tipo di palla piccola e dura ripiena di lana o di stoppa chiamata alla greca *harpastum*, che veniva usata per l'omonimo gioco. Si trattava di una partita movimentatissima giocata a squadre, in un grande spiazzo con regole e finalità abbastanza simili a quelle del football americano. Consisteva infatti nel tentativo di riuscire a portare la palla all'ultima estremità del campo avversario. La partita che si svolgeva tra lotte accanite, rapidi passaggi e tutto il relativo accompagnamento di urla e grida, applausi e fischi del pubblico, mischie e sgambetti tra i giocatori, non aveva niente da invidiare a quelle che si svolgono oggi nei nostri modernissimi stadi.

Ne ricaviamo una divertente e movimentata descrizione in un frammento di **Antifane**, poeta della commedia di mezzo, le cui opere sono databili dopo l'anno 388 d. C., il quale, dopo aver gridato: "*Accidenti al demonio! che tremendo torcicollo mi sono buscato!*" descrive vivacemente la cronaca di una partita:

---

<sup>17</sup> I Cabiri (da Καβειροι, beot. e più tardi Καβιροι) erano servitori della Grande Madre, adorati nell'isola di Samotracia, a Delo, a Tebe dove in particolare veniva onorato un vecchio Cabiro insieme con un bambino dagli attributi di coppiere, "Pais", come dimostrato da un frammento di vaso, confermato da iscrizioni, proveniente dal *Kabeiron* di Tebe. Si chiamavano anche Efesti, perché fabbri, ed erano identificati anche con i Cureti o Coribanti e accomunati ai Telchini.

"...Prese la palla ridendo e la scagliò ad uno dei suoi compagni. Riuscì ad evitare uno dei suoi avversari e ne mandò a gambe all'aria un altro. Rialzò in piedi uno dei suoi amici, mentre da tutte le parti echeggiavano altissime grida "E' fuori gioco!", "E' troppo lunga!", "E' troppo bassa!", "E' troppo alta!", "E' troppo corta!" "Passala indietro nella mischia!"

Come si vede non c'è nulla di nuovo sotto il sole.

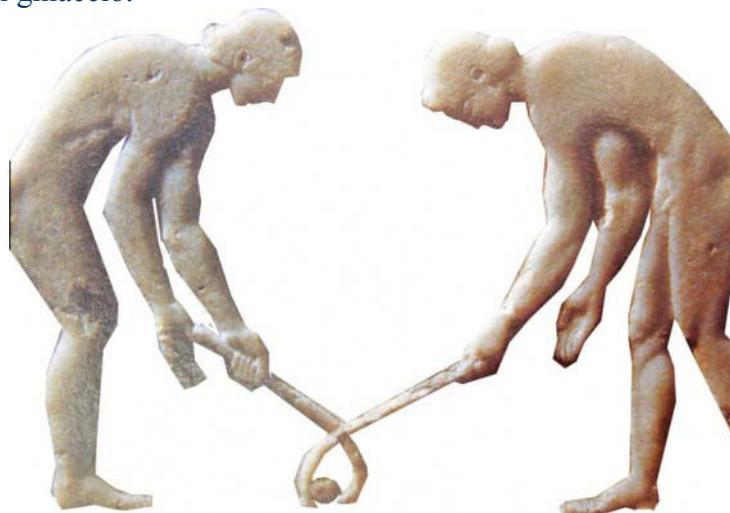
A Roma il gioco attecchì trionfalmente ed ebbe i suoi appassionati ed i suoi tifosi. Cambiò soltanto il nome: i concorrenti erano numerosi e la mischia feroce, il campo era un campo qualsiasi di terra semplice e non di terra battuta, per cui si combatteva in una nuvola di polvere, tanto che i Romani, che amavano definire tutte le cose in modo scanzonato, ma appropriato, invece di continuare ad usare il nome greco di *harpastum*, preferirono chiamarlo in latino *pulverulentus*, un nome più pittoresco e che meglio rendeva l'idea dello svolgimento dell'accanita competizione: la "polverosa" o meglio il "polverone".

Oltre l'*harpastum* c'era poi un altro tipo di palla: la *paganica*. Più grande dell'*harpastum*, risultava tuttavia leggerissima dato che era riempita di piume. Non ci voleva molta abilità a lanciarla e a riprenderla. Probabilmente veniva usata per giochi più tranquilli, come quelli di Nausica con le sue compagne, giochi nei quali la palla veniva adoprata in connessione con musica, canti e danze.

Infine c'era una palla chiamata *follis* o *folliculus* che si diceva fosse stata inventata da un certo Attico il Napoletano, allenatore di Pompeo Magno, ma che probabilmente esisteva già da prima. Si trattava di un pallone riempito di aria: una palla che rimbalzava e si prestava anche al gioco singolo. La vediamo usata in una scena dipinta sul fondo di una bella *kylix* a fondo nero e figure rosse oggi conservata nel Museo di Ancona. In essa una giovane con la mano destra tesa sta facendo rimbalzare contro terra una palla di media grandezza.



Tanti tipi di palle dunque e tanti giochi. Probabilmente con un *harpastum* e degli speciali bastoni si giocava ad un gioco che doveva essere molto simile al nostro hockey, dato che i bastoni sono identici a quelli con i quali oggi si gioca sui pattini a rotelle o sul ghiaccio.



Poi, ovviamente, già esistevano tutti quei giochi nei quali si lancia la palla ad un amico che a sua volta la lancia ad un altro fino a che qualcuno non la lasci cadere per terra e a volte per rendere la cosa più difficile si accoppiava questo gioco con l'*ephedrismòs*, il gioco in cui uno dei giocatori portava a cavalluccio un altro.



È evidente che qualsiasi partita giocata con metà dei giocatori portati a spalla dell'altra metà, e con le varie coppie di portati e portatori che cercavano disperatamente di coordinare i propri movimenti in modo da non perdere la palla, doveva rendere lo svolgimento della competizione alquanto movimentato, e doveva spesso suscitare l'ilarità degli spettatori. Sempre con l'*ephedrismos* si giocava anche in un altro modo: il giocatore che stava sulle spalle del compagno gli tappava gli occhi e questo seguendo vaghe indicazioni doveva raggiungere col suo piede una pietra posta in terra.

Di tutti questi molti modi di giocare alla palla troviamo traccia anche in molte rappresentazioni, come quella che vediamo riprodotta sulle pareti della tomba degli *Haterii*<sup>18</sup> e che ci colpisce per la somiglianza evidente con la situazione descritta da **Petronio Arbitro** nel *Satyricon*. È Encolpio che parla descrivendo la scena che vede alle terme dove si è recato con Ascilto e Gitone, prima di raggiungere la casa di Trimalcione al cui banchetto erano stati invitati:

*"... Noi intanto, ci aggiravamo là ancora vestiti e passavamo il tempo a curiosare tra i vari gruppi di frequentatori delle terme, quando ad un tratto ci colpì la vista di un vecchio calvo che, vestito di una tunica rossiccia, stava giocando a palla con un gruppo di adolescenti dai lunghi capelli. E non furono questi ragazzi ad attirare la nostra attenzione - eppure valeva proprio la pena di mangiarseli con gli occhi! - quanto il padrone che, in pantofole, si dedicava al gioco lanciando palle verdi. Se per caso una di queste finiva per terra, egli non la toccava più, e se ne faceva dare una nuova da uno schiavo che stava lì vicino con un sacco pieno di palle. Ci colpì poi un'ulteriore stranezza: da un lato stavano impalati due eunuchi, uno teneva in mano un vaso da notte di argento, mentre l'altro contava le palle, e invece di tener conto di quelle che, lanciate, venivano prese dai giocatori, si appuntava il numero di quelle cadute a terra."*

Non si tratta di una partita comune, perché in essa entra in scena il desiderio di Trimalcione di mettersi in mostra e ostentare al mondo la sua grande ricchezza.

Infine c'era il gioco del trigone di cui tanto parla **Orazio**, che da buon intellettuale non lo amava troppo: il poeta, del resto, non amava dedicarsi a nessun esercizio fisico, se appena poteva evitarlo. Dai suoi versi traspare abbastanza apertamente la sua ritrosia a parteciparvi:

*Ast ubi me fessum sol acrior ire lavatum  
Admonuit, fugio campum lusumque trigonem. (Sat. I, VI, 125-6)*

Ma quando il sole troppo ardente mi ammonisce di recarmi alle terme fuggo il Campo (Campo Marzio) ed il gioco del trigone.

E Virgilio non doveva essere da meno. Entrambi i poeti si mostrano infatti non troppo sportivi, a sentire **Orazio** (Sat. I, V, 48-50), là dove ci racconta dell'occasione

---

<sup>18</sup> Casualmente nel 1848, all'altezza della torre di Centocelle, fu scoperto il sepolcro della *gens* degli *Haterii*, databile tra la fine del I e l'inizio del II sec. d.C.

in cui, con la scusa della congiuntivite uno e l'altro con il pretesto di un autentico mal di fegato, erano riusciti ad esimersi dalla partita che Mecenate stava organizzando in una sosta del loro viaggio verso Brindisi.

*Lusum it Maecenas, dormitum ego Vergiliusque;  
namque pila lippis inimicum et ludere crudis.*

Mecenate si recò a giocare, io e Virgilio andammo invece a dormire.

Infatti il gioco della palla non si addice né alla congiuntivite, né all'indigestione

Per sua sfortuna però le partite a palla, e precisamente il trigone, era anche il gioco favorito da Mecenate e quindi molte volte, volente o nolente il poeta doveva rassegnarsi a vedere i giochi o addirittura a giocare assieme a lui nel Campo Marzio, luogo dove si recavano tutti i personaggi più o meno noti e più o meno influenti della grande Roma prima di recarsi alle terme. per rilassarsi con un po' di moto dalle fatiche del Foro. Il trigone si giocava con tre giocatori disposti a triangolo che si lanciavano una palla. È molto probabile che si cercasse - senza troppe scorrettezze, però - di fare in modo che, nonostante le corse più disperate, i compagni di gioco non riuscissero a prenderla.

Neppure **Seneca** sembra amare il gioco della palla, tuttavia da vero filosofo riesce a trovare comunque almeno un lato positivo all'evento di una partita e cioè l'essere in grado di richiamare allo stadio tutti gli scocciatori! È quanto leggiamo in un'epistola a Lucilio (IX, 80, 1-3), in cui si lascia andare con l'amico a considerazioni un po' amare sul diverso atteggiamento riservato alla cura dell'intelligenza e del corpo:

*Hodierno die non tantum meo beneficio mihi vaco sed spectaculi, quod omnes molestos ad sphaeromachian avocavit. Nemo inrumpet, nemo cogitationem meam impedit, quae hac ipsa fiducia procedit audacius. Non crepabit subinde ostium, non adlevabitur velum: licebit tuto vadere, quod magis necessarium est per se eunti et suam sequenti viam. Non ergo sequor priores? Facio, sed permitto mihi et invenire aliquid et mutare et relinquere; non servio illis, sed assentior. Magnum tamen verbum dixi, qui mihi silentium promittebam et sine interpellatore secretum: ecce ingens clamor ex stadio perfertur et me non excutit mihi, sed in huius ipsius rei contemplationem transfert. Cogito mecum quam multi corpora exerceant, ingenia quam pauci; quantus ad spectaculum non fidele et lusorium fiat concursus, quanta sit circa artes bonas solitudo; quam inbecilli animo sint quorum lacertos umerosque miramur. Illud maxime revolve mecum: si corpus perduci exercitatione ad hanc patientiam potest qua et pugnos pariter et calces non unius hominis ferat, qua solem ardentissimum in ferventissimo pulvere sustinens aliquis*

Oggi ho tempo libero per me non tanto per merito mio, ma dello spettacolo, che ha richiamato tutti i seccatori al gioco della palla. Nessuno farà irruzione (a casa mia), nessuno impedirà la mia riflessione, che proprio per questa fiducia continua più speditamente. Nessuno busserà ripetutamente alla porta, la tenda d'ingresso non si solleverà: potrò procedere tranquillamente, il che è maggiormente necessario a chi avanza con i suoi mezzi e segue la sua via. Dunque non seguo i precedenti? Lo faccio, ma mi permetto di trovare qualcosa (di nuovo) e di far modifiche e di tralasciare qualcosa. Non sono loro schiavo, ma convengo con loro. Tuttavia ho fatto un gran discorso, io che mi ripromettevo il silenzio e la solitudine senza scocciatori: ecco un immenso clamore mi giunge dallo stadio e non mi toglie a me stesso, ma mi volge alla meditazione proprio di questa cosa. Penso tra me a quanti tengano in esercizio i corpi, quanto pochi invece l'intelligenza; che grande affluenza vi sia a uno spettacolo effimero e frivolo, quanta solitudine invece intorno alle scienze: quanto d'animo fiacco siano coloro dei quali ammiriamo i muscoli e le spalle. Questo rimuginiamo tra me: se il corpo può essere condotto con l'allenamento a una tale capacità

*et sanguine suo madens diem ducat, quanto facilius animus corroborari possit ut fortunae ictus invictus excipiat, ut proiectus, ut conculcatus exurgat. Corpus enim multis eget rebus ut valeat: animus ex se crescit, se ipse alit, se exercet. Illis multo cibo, multa potione opus est, multo oleo, longa denique opera: tibi continget virtus sine apparatu, sine impensa. Quidquid facere te potest bonum, tecum est*

di resistenza, per cui qualcuno sopporta pugni e calci e non di uno solo, per cui trascorre la giornata tollerando un sole cocentissimo su un'arena arroventata e grondando del proprio sangue, quanto più facilmente l'animo potrebbe essere corroborato per accogliere invito i colpi della sorte, per rialzarsi buttato a terra e calpestato. Il corpo infatti ha bisogno di molte cose: l'animo invece cresce da sé, si alimenta da solo, si allena. Gli atleti hanno bisogno di molto cibo, molte bevande, molto olio, infine di una lunga attività: a te toccherà la virtù senza preparazione, senza spesa. Tutto ciò che può renderti virtuoso, è in te.

Non ci potevamo certo aspettare da Seneca il panegirico del calcio!

### Una curiosità.

A Roma i giochi interessarono sia la politica sia l'ambizione dei nuovi ricchi. La prima complicò i meccanismi con la sua organizzazione sempre più burocratica, mentre i secondi per i propri interessi finirono per mercificare i Giochi e gli atleti, un po' come accade anche oggi.

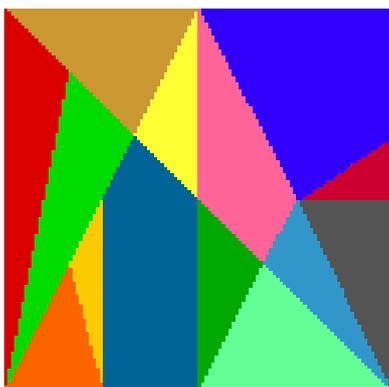
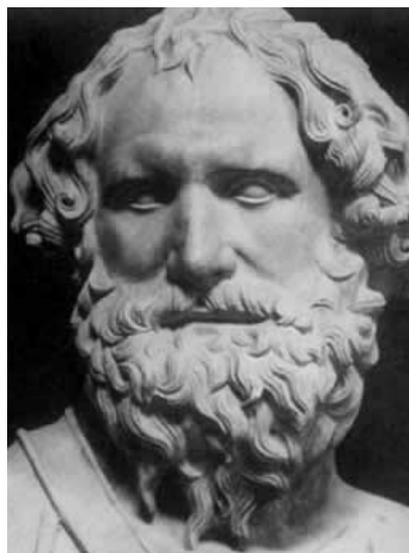
Testimonianze inequivocabili in proposito ci vengono offerte da alcune iscrizioni venute alla luce a Pompei. Sulla facciata della Casa di Giulia Felice (documento nel Museo di Pompei CIL, IV, n. 1147), ad esempio, facciamo la conoscenza di un "palazzinaro" arricchito che risponde al nome di Aulo Vettio, mecenate, il quale decise ad un certo punto di "scendere in campo" anche in politica e opportunisticamente si mise a cercare i voti presso i tifosi della squadra che lui sponsorizzava, dichiarando di *essere meritevole dei voti per il lodevole e munifico piacere e il godimento che lui offriva al "popolo" con la "sua" "squadra di palla"*, allora molto famosa fra le tante in lizza. Per ottenere questo consenso, utilizzò nella sua propaganda elettorale il nome, le insegne e i colori della squadra e così fu eletto senatore. Niente di nuovo sotto il sole!

## VI. Lo *στομάχιον* di Archimede

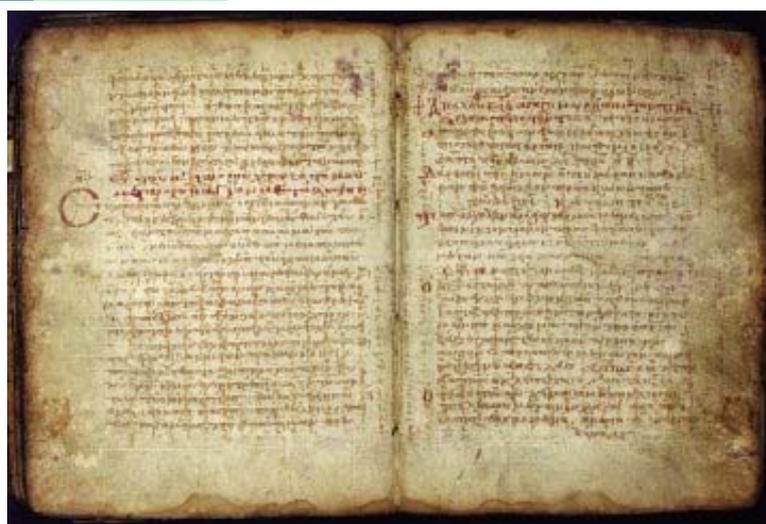
A riprova della validità educativa riconosciuta al gioco già nell'antichità greco-romana, possiamo senz'altro citare l'esempio dello *Stomachion*, il simpatico gioco inventato dal grande Archimede di Siracusa (287-212 a. C.).

Il termine *Stomachion*, deriva dal greco *stomachos* (che tra i suoi significati ha anche quello di rabbia, bile) e dal latino *stomachari* (irritarsi), per cui potremmo tradurre: "*Il gioco che fa impazzire*".

Si tratta, infatti, di una sorta di *puzzle*, atto a stimolare l'intelligenza e la fantasia dei bambini, formato da 14 piastrelle d'avorio o altro materiale, diversamente tagliate in un quadrato, ma sempre mantenendo determinate proporzioni<sup>19</sup>. I pezzi che hanno forma di triangoli isosceli e scaleni, quadrangoli e altri poligoni, andavano utilizzati per comporre svariate figure.



Dello *Stomachion* troviamo traccia innanzitutto in un manoscritto di Costantinopoli, un palinsesto contenente le opere di Archimede (noto come il *Codice C* e venduto all'asta nel 1998 per 2 milioni di dollari), che ha riportato l'attenzione su questo curioso gioco. Nel manoscritto il grande scienziato siracusano dedica, infatti, alcune pagine alla presentazione del gioco, simile al più celebre *Tangram*<sup>20</sup>, il "quadrato delle sette astuzie".



<sup>19</sup> Le frazioni dell'intero quadrato, che aveva il lato di 12 cm, così come sono indicate in un frammento arabo dell'opera di Archimede, erano rispettivamente di  $1/16$ ,  $1/48$ ,  $1/6$ ,  $1/24$ ,  $1/24$ ,  $1/12$ ,  $1/12$ ,  $1/24$ ,  $1/48$ ,  $1/24$ ,  $(1/2)(1/6) + (1/2)(1/8)$ ,  $1/12$ ,  $1/12$ ,  $1/12$ .

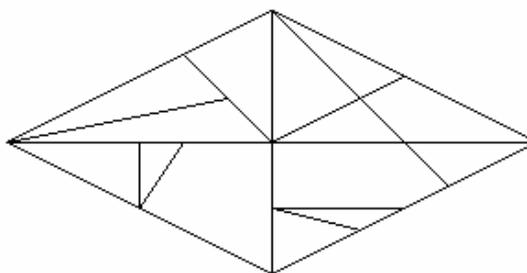
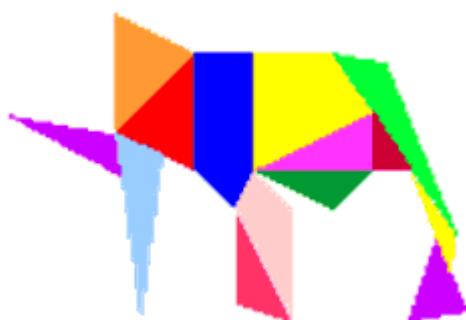
<sup>20</sup> Non sappiamo come lo *Stomachion* sia arrivato in Cina né quando, se nel periodo antico o nel medioevo, ma da lì è tornato in Europa a metà dell'Ottocento con il nome di *Tangram* o *gioco cinese* costituito però da 7 pezzi anche 14, come in Archimede.

Di questo gioco parlano anche varie fonti latine che lo ribattezzarono *Loculus Archimedi*, la “Scatola di Archimede”<sup>21</sup>.

Ad esempio, Ausonio, poeta latino vissuto nel IV secolo d. C., nel suo *Liber XVII Cento Nuptalis*, parlando di una poesia con versi in metri vari, la paragona allo *Stomachion* :

*...simile ut dicas ludicro quod Graeci stomachion vocaverunt. Ossicula ea sunt: ad summam XIV figuras geometricas habent. Sunt enim aequaliter triquetra, vel extentis lineis, vel ejusdem frontis, vel rectis angulis, vel obliqui: isoskele ipsi, vel isopleura vocant, orthogonia quoque et skalena. Harum verticularum varis coagmentis simulantur species mille formarum: elephantus belua aut aper bestia, anser volans et mirmillo in armis, subsidens venator et latrans canis, quin et turris et cantharus et alia hujusmodi innumerabilium figurarum, quae alio alius scientius variegant.*

...dovresti vederla simile al giochino che i Greci chiamano *stomachion*. Sono quattordici ossicini in tutto, che hanno forme geometriche. Alcuni infatti sono triangoli equilateri, altri simmetrici, alcuni con angoli retti, altri obliqui: li chiamano isosceli o isoplori, ma anche ortogonali e scaleni. I diversi raggruppamenti di questi pezzi rappresentano mille cose: un enorme **elefante**, un cinghiale feroce, un'oca in volo, un mirmillone armato, un cacciatore appostato, un cane che abbaia, e ancora una torre, un cantaro e una gran quantità d'altre immagini di questo genere, variate secondo la destrezza del giocatore



Nella figura sono riportati l'“Elefante di Ausonio” e un rombo, costruiti con i 14 pezzi dello *Stomachion*.

Sempre a proposito dello *Stomachion*, un altro poeta latino, Cesio Basso (I secolo d. C.), così si esprimeva:

*Solebatque nobis pueris hic loculus ad confirmandam memoriam prodesse plurimum.*

Questo gioco giovava moltissimo a rafforzare la nostra memoria, quando eravamo fanciulli.

---

<sup>21</sup> In realtà non possiamo sapere se Archimede abbia effettivamente inventato questo *puzzle* oppure, come alcuni sostengono, si sia limitato a studiarne le proprietà geometriche, utilizzando un gioco in uso già prima di lui.

## VII. Giochi di parole

Sotto la dizione generica di giochi di parole sono compresi una miriade di giochi linguistici che vanno dall'enigma e dall'indovinello sino agli anagrammi, i lipogrammi, gli acrostici e così via fino alle parole crociate, i rebus, le sciarade, ecc. ecc.

Anche nel campo ludolinguistico il mondo greco-romano era senz'altro all'avanguardia e, se dovessimo tracciare una storia dei giochi di parole, per molti di essi, dovremmo rifarci proprio ai classici.

Infatti il più famoso enigma<sup>22</sup>, quello che tutti sanno, appartiene proprio alla mitologia greca ed è l'Enigma della Sfinge: “*Che cosa è che ha una voce e va su quattro gambe al mattino, due nel pomeriggio e tre di sera?*”, la cui soluzione sarà allo stesso tempo motivo di vanto e di rovina per Edipo. **Enigma**

Sappiamo inoltre che un passatempo, molto apprezzato nel simposio, si basava su schemi enigmistici come i giochi verbali e l'indovinello, che doveva essere un gioco di società molto diffuso. Ma ne troviamo alcuni citati anche in Aristofane. Per esempio, nelle *Vespe*, parlando del solito Cleonimo<sup>23</sup>, bollato in nell'atto vile di gettare lo scudo, un servo così si esprime: **Indovinelli**

*Cleonimo è proprio come quello dell'indovinello. “Qual è quell'animale<sup>24</sup>, si chiederà nei banchetti, che in terra, in cielo, in mare, getta lo scudo?”*

Anche l'anagramma ha una storia antichissima. Il primo risale addirittura all'età ellenistica, ai tempi di Tolomeo II Filadelfo (309-246 a. C.). Per lui e per sua moglie Arsinoe il poeta Licofrone di Calcide compose due “melliflui” anagrammi: **Anagramma**

ΠΤΟΛΕΜΑΙΟΣ = ΑΠΟ ΜΕΛΙΤΟΣ (di miele)

ΑΡΣΙΝΟΗ = ΙΟΝ ΗΡΑΣ (violetta di Era)

Esempi di giochi di parole, veri e propri *witz*, atti a suscitare la risata sono ovviamente tipici della commedia sia greca che latina. E Aristofane non fa eccezione, anzi si dimostra un vero maestro nell'arte di infarcire le battute dei suoi personaggi di questi apparentemente ingenui motti di spirito, di questi *lapsus*, *scivoloni*, che mascherano in realtà un'aggressione verso personaggi dell'Atene del tempo, messi in ridicolo e beffeggiati nei loro vizi e difetti. Ne troviamo parecchi esempi negli *Uccelli*, soprattutto negli interventi di Evelpide che nell'azione ha il ruolo di spalla, **βωμολόχος**, cioè di colui cui è affidato il compito di stravolgere e abbassare comicamente i temi del dialogo, fino ad arrivare alla battuta grassa e salace. **Witz**

---

<sup>22</sup> La differenza tra enigma e indovinello consiste nel fatto che il primo ha un carattere più impegnativo, può contenere immagini più sottilmente metaforiche tanto che si parla di gioco poetico. Fu Aristotele che per primo indicò nella *Poetica* la somiglianza tra l'enigma e la metafora.

<sup>23</sup> Cleonimo è citato anche negli *Uccelli* (v. 290), dove viene preso in giro per la sua voracità ma anche per via dello scudo gettato: aggiunge infatti Evelpide: “*Se è Cleonimo, come mai non ha buttato il cimiero?*”.

<sup>24</sup> La forma originaria dell'indovinello che ci è testimoniata da Ateneo è: *Qual è quella cosa che è la stessa in cielo, in terra e in mare?* E richiede come soluzione una parola che indichi contemporaneamente un pesce un animale e una costellazione.

È il caso, per citare solo un esempio, del gioco di parole instaurato ai versi 504- sgg. con κριθή che significa sia orzo che membro virile e πεδίον che designa oltre alla pianura, al campo, anche l'organo femminile:

PISETERO

*Il cuculo era il re dell'Egitto e di tutta la Fenicia. Ogni volta che il cuculo diceva cucù, i Fenici correvano in massa ai solchi, a mietere grano e orzo.*

EVELPIDE

*Era veramente il caso di quel detto: "cucù, sprepuzià,ti, forza al solco!"*



Non possiamo dimenticare, per il mondo latino, l'affascinante e misterioso quadrato magico fatto di parole, detto quadrato di Sator, visibile su un numero sorprendente di reperti archeologici sparsi qua e là per l'Europa e oltre. Gli esempi più antichi e facilmente databili, almeno per quanto concerne il periodo, sono quelli ritrovati su una colonna a Pompei (vedi figura a lato) e che quindi devono appartenere sicuramente a un periodo anteriore all'eruzione del Vesuvio del 79 d.C.

**Quadrato del Sator**

È un palindromo, composto da cinque parole di cinque lettere ciascuna, leggibili indifferentemente tanto in orizzontale che verticale nelle quattro direzioni dei lati del quadrato stesso.

S	A	T	O	R
A	R	E	P	O
T	E	N	E	T
O	P	E	R	A
R	O	T	A	S

Difficile stabilire il significato letterale della frase palindromica risultante:  
*sator arepo tenet opera rotas.*

Ecco alcune delle traduzioni proposte nel tempo:

1. Il seminatore Arepone<sup>25</sup> regge con fatica le ruote (dell'aratro).
2. Il seminatore con l'aratro<sup>26</sup> tiene a fatica le ruote.
3. Il seminatore possiede le opere, ovvero Dio<sup>27</sup> è il signore del creato.
4. Il seminatore tiene le opere (=decide i suoi lavori quotidiani), ma il tribunale supremo<sup>28</sup> decide il suo destino"

<sup>25</sup> Sator viene interpretato come seminatore, Arepo come nome proprio (da Arepo, Areponis), peraltro non attestato, operā viene considerato un ablativo, con fatica, e rotas sarebbero le ruote ovviamente dell'aratro.

<sup>26</sup> In questa traduzione arepo è inteso come termine di origine celtica e designerebbe l'aratro.

<sup>27</sup> Questa interpretazione si deve al Diehl che propone di leggerlo, come avviene per molte iscrizioni antiche, in modo bustrofedico, per cui SATOR OPERA TENET- TENET OPERA SATOR.

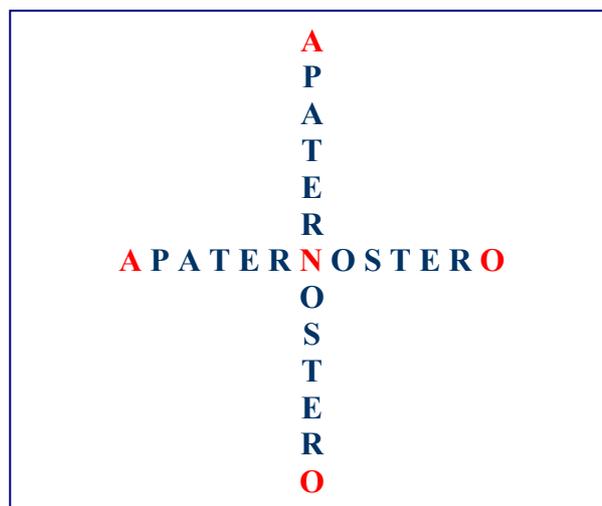
<sup>28</sup> Questa ipotesi è stata formulata alla scrittrice Zanella che ipotizza che l'intera frase si potesse leggere a serpentina, senza ripetere tenet, per cui si ottiene: SATOR OPERA TENET AREPO ROTAS. "Il seminatore tiene le opere, l'areopago le ruote". Infatti il vocabolo arepo viene considerato un nominativo di una forma popolare contratta equivalente a areopago.

5. Il seminatore dell'Areopago<sup>29</sup> detiene le opere delle ruote.
6. Gesù sulla croce, con il suo sacrificio<sup>30</sup>, tiene i destini del mondo.

Una teoria, supportata da ritrovamenti archeologici e dagli studi della prof. Bianca Capone, vorrebbe che fosse stato usato anche dai cavalieri templari come simbolo segreto facente parte del loro speciale codice esoterico. In altre parole, i Templari l'avrebbero usato come una sorta di codice cifrato.

Ma siamo ancora agli inizi delle sorprese che, a un più attento esame, ci può riservare il nostro enigmatico quadrato. Infatti è stato notato come, al centro costituito dalle 5 parole, ci sia il verbo TENET a formare una croce che inizia e termina con una T, ossia con il profilo della croce stessa, racchiusa tra l'altro dalle A e O, ovvero l'Alfa e l'Omega, attribuite dall'*Apocalisse* a Cristo.

L'ipotesi di legame con il cristianesimo a questo punto è andata sempre di più rafforzandosi anche perché nel frattempo si scoprì che le lettere, opportunamente anagrammate a comporre due volte le parole PATER NOSTER, potevano essere disposte chiasticamente a formare un ulteriore incrocio tra la A e la O (Α e Ω) o meglio una croce con centro sulla N e con l'Alfa e l'Omega alle estremità dei bracci.



Ma non è ancora finita. Elio Galasso propone di andare alla ricerca di un'altra interpretazione possibile, partendo dalla constatazione che l'esempio di "Sator" trovato a Pompei presenta sopra la scritta un Triangolo e al di sotto la scritta "ANO". Sarebbero questa figura geometrica e questa corta parola la chiave per "scardinare", a suo dire, il segreto nascosto nel "Sator".

“La parola "ANO" significa anello (dal latino classico ANUS), e l'anello da prendere in considerazione è quello che contiene il triangolo.

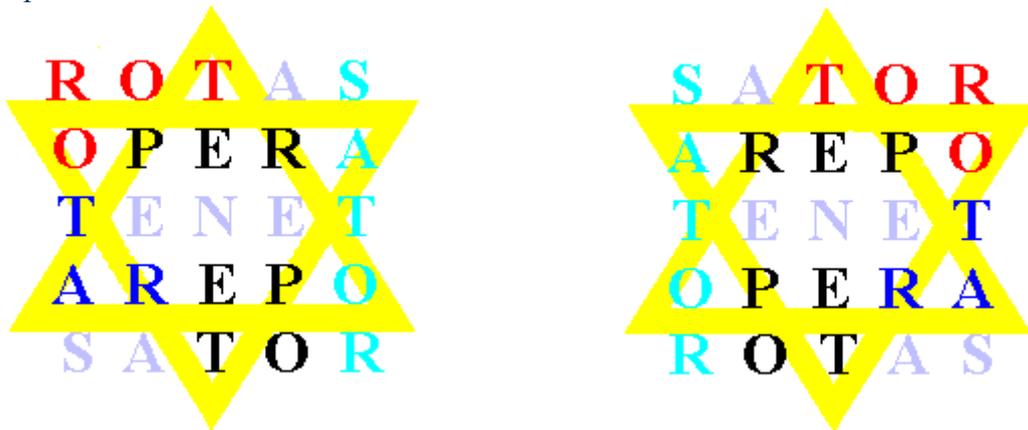
A questa figura corrisponde l'anello per antonomasia, l'Anello Sigillo di Salomone che ricevette da suo padre Davide e dal quale deriva il nome del simbolo che si ottiene con l'unione di due triangoli: la Stella di Davide o Esagramma.

E' questa la chiave che indica la strada e il percorso di lettura che occorre compiere attraverso le lettere contenute nell'enigma.

<sup>29</sup> Questa ipotesi si trova nell'Enciclopedia Britannica e vede ancora Arepo = areopago.

<sup>30</sup> *Arepo* è inteso nel senso di croce e *opera* in quello di sacrificio.

Sovrapponendo la stella al "Sator" ci si accorge di come queste due figure siano complementari:



Partendo dalla punta rivolta verso l'alto e procedendo verso sinistra si ottiene un determinato tracciato per il quale si passa una sola volta per lo stesso segmento (è l'unico percorso che dà origine ad una frase traducibile). La parola "AENEAS" è data dalle lettere che rimangono fuori da quel determinato tracciato. Leggendo le lettere seguendo quel determinato percorso si ottiene la seguente frase (i colori indicano il percorso seguito):

**TORO TRA PER SATOR PETO AENEAS.**

IL TORO TRAMUTA PER MEZZO DEL CREATORE VERSO L'UOMO.

E' chiaro che AENEAS indica l'uomo perché la fattura del "Sator" è da attribuire ai Romani.”

C'è anche chi ha analizzato al computer le 25 lettere ottenendone una profezia: infatti, dall'anagramma delle parole si ricava:

**A O SARO POTENTE PASTORE TERRA.**

La profezia ricavabile potrebbe suonare pressappoco così: " **Io sono l'alfa e l'omega e sarò potente pastore in (sulla) terra**". Ancora una volta siamo tornati a interpretazioni cristiane.

Quanto al primo rebus lo troviamo in un epigramma di età alessandrina, composto da **Alceo di Messene**, poeta vissuto nella seconda metà del III secolo a. C. :

**Rebus**

L'enigma della tomba

*Son tutto concentrato a capire per quale motivo  
la pietra lungo la via ha solo la lettera φ  
scalpita due volte dallo scalpello del lapicida.  
Forse la donna che qui giace si chiamava Chiliade?  
Perché questo darebbero quelle due cifre sommate insieme.  
Oppure non è questa la soluzione giusta e la donna  
che abita questo lamentevole sepolcro fu Pheidis?  
Ora ho risolto, novello Edipo, l'enigma della Sfinge.  
Degno di lode è chi non è stato ingannato dall'enigma  
del doppio segno: luce agli scaltri, agli stupidi buio.*

L'originale iscrizione di questa tomba è rappresentata da una doppia  $\phi$ . Il poeta si cimenta nella risoluzione del rebus, ipotizzando dapprima che il nome sia Chiliade (nome inventato dal poeta, equivalente a Migliaia) visto che due  $\phi\phi$  danno per somma appunto mille. Ma subito dopo giunge all'esatta soluzione: "due  $\phi$ " in greco suona  $\phi\epsilon\iota\delta\iota\varsigma$  (=colei che risparmia).

Diofanto<sup>31</sup>, invece, a sempiterna memoria, volle che venisse scritto sulla propria tomba sotto forma di epitaffio (riportato nel libro XIV dell'**Antologia Palatina**) il seguente problema matematico:

*«Hunc Diophantus habet tumulum qui tempora vitae illius,  
mira denotat arte tibi.  
Egit sex tantem juvenie;  
lanugine malas vestire hinc coepit parte duodecima.  
Septante uxori post haec sociatur,  
et anno formosus quinto nascitur inde puer.  
Semissem aetatis postquam attigit ille paternae,  
infelix subita morte peremptus obit.  
Quator aestater genitor lugere superstes cogitur,  
hinc annos illius assequere.»*

«Questa tomba rinchiude Diofanto e, meraviglia! dice matematicamente quanto ha vissuto. Un sesto della sua vita fu l'infanzia, aggiunse un dodicesimo perché le sue guance si coprissero della peluria dell'adolescenza. Inoltre per un settimo ebbe moglie, e dopo cinque anni di matrimonio ebbe un figlio. L'infelice morì improvvisamente quando raggiunse la metà dell'età paterna. Il genitore sopravvissuto fu in lutto per quattro anni e raggiunse infine il termine della propria vita.» (84 anni).

---

<sup>31</sup> **Diofanto di Alessandria** (200-284 d. C.) fu l'ultimo dei grandi matematici greco-ellenistici, ed è noto come *il padre dell'algebra*.

## Altri giochi nell'antichità (Materiale non rielaborato da Internet)

Nell'antichità come ancora oggi erano diversi e svariati i giochi. Tra i più importanti nel bacino del Mediterraneo erano quelli delle Olimpiadi Greche e quelli di Roma.

**CORSE CON I CAVALLI:** queste potevano essere di vari tipi: corse con bighe tirate da due cavalli o da uno solo, corse con i fantini in groppa al cavallo ecc. Questa specialità di gioco era molto diffusa nelle Olimpiadi in Grecia.

**PENTATHLON:** era articolato in 5 specialità: lancio del disco, salto in lungo, lancio del giavellotto, corsa e lotta. Venivano apprezzate molto le qualità dell'atleta che in occasione di queste gare poteva veramente farsi notare e distinguersi.

**CORSE A PIEDI:** queste erano le gare in cui si notava la capacità di resistenza e velocità di un atleta; infatti vi erano gare di 200 - 400 - 5000 metri per le diverse specialità. Queste gare erano ad eliminazione e i vincitori partecipavano a feste che si svolgevano solo per i migliori atleti.

**LA LOTTA:** la lotta era divisa in tre specialità: il pugilato, la lotta e il pancrazio, una variante del judo, un misto tra lotta e pugilato. Nelle lotte vinceva chi atterrava per tre volte l'avversario. Nella lotta la morte era un rischio considerato e riconosciuto; la legge non riteneva omicidio gli incidenti fatali.

**GIOCHI GLADIATORI:** questi giochi prendono il loro nome dai gladiatori i quali usavano il gladio, una specie di piccola spada. Il combattimento in genere era tra due persone, due coppie o tra schiere di gladiatori. Il vinto era nelle mani del pubblico, il quale decideva se il vinto dovesse morire o vivere, attraverso un movimento del pollice volto in su o in giù. Inoltre c'erano anche lotte tra gladiatori e belve feroci oppure solo tra belve. A causa di queste lotte però nel periodo Romano si ebbe un'estinzione di molte belve feroci.

**BATTAGLIA NAVALE:** questa si svolgeva nell'anfiteatro riempiendo l'arena di acqua, permettendo così a delle navi di poter tranquillamente simulare la navigazione e di svolgere una vera e propria battaglia per divertire il pubblico.

**A Creta** vi erano dei giochi molto importanti per la popolazione; infatti oltre agli spettacoli sportivi e musicali vi erano degli spettacoli pubblici, in occasione di feste campestri o cerimonie religiose, che erano costituiti da gare sportive. Vi erano giochi ginnici, corse, incontri di lotta e pugilato, quest'ultimo era uno dei più importanti e dalle pitture capiamo che era consentito usare come difesa l'elmo, i guantoni ma per l'attacco i piedi. Lo sport nazionale cretese era la giostra con i tori, in essa acrobati d'ambo i sessi eseguivano spericolati volteggi sul dorso e sulle corna di tori selvaggi, ma questi, diversamente da quanto accade nelle moderne corride, non venivano uccisi.

I più famosi tra i giochi greci furono sicuramente le Olimpiadi che vennero inaugurate nel 776 a.C. e si svolgevano ogni quattro anni. Inizialmente le olimpiadi erano solo per i popoli greci che, in questa occasione, si sentivano uniti nonostante le continue lotte tra polis. Le gare si svolgevano ad Olimpia, ed era in questa città dove, per 5 giorni, i greci si dedicavano interamente alle gare più importanti, queste erano divise per giorni: il primo con cerimonie religiose, il secondo con le corse dei carri, il pentathlon ed altre specialità con i cavalli, il terzo con onoranze a Zeus e con le corse a piedi, il quarto con gare pesanti (lotta, pugilato, pancrazio) e infine il quinto giorno con cerimonie varie.

## L'ars ludica a Roma

I *ludi* (giochi) romani comprendono: spettacoli, corse di cavalli, combattimenti di animali, esibizioni di atleti. Si dividono in *ludi circenses* e *ludi scaenici*; i primi prendono nome dal *circus*, luogo dove solitamente si svolgevano, mentre gli altri, gli spettacoli teatrali, sono caratterizzati dalla *scaena*, costruzione temporanea di tavole, davanti alla quale gli attori recitavano.

I *ludi* sono una festa collettiva di carattere pubblico: possono essere "istituzionalizzati" (i giochi inseriti nel calendario) o indetti da un privato (giochi in onore di un trionfo o per una cerimonia funebre), la differenza tra giochi pubblici e privati è comunque molto labile, in quanto si tratta sempre di eventi che coinvolgono il popolo romano in tutta la sua collettività.

I giochi cominciano con una processione, che parte dal Campidoglio e attraversa tutta la città fino al luogo dello spettacolo: sfilano attori, ballerini, musicisti e artisti, capeggiati da una sorta di *imperator* (colui che presiederà ai giochi), seguiti da tutti i cittadini divisi per classi di età (questo è un elemento che ci fa capire che i *ludi* non sono una sorta di Carnevale senza leggi né ordine).

Una caratteristica dei giochi è la *licentia*, una sorta di impunità temporale che autorizza i Romani a canzonare, durante il percorso, il generale portato in trionfo o il morto portato al rogo. Anche questa *licentia* ha però un limite: sul palcoscenico è proibito deridere un personaggio vivente (come prescrivevano le leggi delle XII tavole). "I giochi non sono quindi il luogo del rovesciamento dei rapporti di potere o della derisione dei valori" (F. Dupont, *Teatro e Società a Roma, 1985* Società d' Editions Les Belles Lettres, Paris). Sono più che altro il luogo del "non serio", della derealizzazione, come lo stesso termine *ludere* indica: esso rimanda alla sfera semantica dell'imitazione e dell'irrealtà (per questo i giochi gladiatorii sono considerati *munera* e non *ludi*, in quanto veri e propri combattimenti).

Incarnano questi principi i "ludioni": musicisti e ballerini che partecipano alla processione e garantiscono la continuità dei giochi, i quali non possono essere interrotti; la danza per i Romani spesso si coniuga con l'imitazione, è in sostanza una sorta di mimo.

I giochi hanno anche connotazioni di rituale religioso (non potevano appunto essere interrotti senza dover essere ricominciati da capo), anche se il circo e il teatro non sono luoghi consacrati.

I *ludi circenses* si svolgono infatti in un circo o in un anfiteatro, mentre i *ludi scaenici* si svolgono in teatro, il quale, costruito in legno raramente è stabile: infatti mentre il circo e l'anfiteatro sono vere e proprie strutture integrate nell'aspetto urbanistico della città, invece il teatro è solo un edificio temporaneo, almeno fino all'epoca tardo-repubblicana, quando nel 55a.C. venne costruito il teatro di Pompeo in questo è evidente la differenza con il teatro greco, il quale è costruito in pietra a ridosso di una collina.

## Il rapporto tra il cittadino e i giochi

Secondo Dupont ( cit. *Teatro e Società a Roma* II cap), i *ludi* fanno parte del tempo dedicato all' *otium* e non hanno nulla a che vedere con occupazioni politico-militari: durante i giochi il cittadino non si identifica più nel suo ruolo politico-sociale, i che i cittadini romani hanno sempre avuto nei confronti del tentativo di Augusto di imporre una sistemazione gerarchica sulle gradinate del teatro: non accettarono mai di buon grado questa costrizione. I cittadini rifiutano in pratica il ruolo di *populos*.

Secondo Frascetti (*Storia di Roma* Einaudi, Torino, vol. IV, pagg. 609-627 ), invece, esistono tre momenti fondamentali che rendono il cittadino consapevole della sua identità politica: la *contio*, i *ludi* e i *dies festi* (in occasione dei spesso si svolgono i *ludi*).

Gli spettacoli non hanno quindi un carattere di "diversivo", ma sono un momento importante per l' affermazione politica e sociale del cittadino, soprattutto nel periodo tardo-repubblicano e imperiale, "in un modo che, almeno in linea di principio, sembrerebbe conoscere solo cittadini a tempo pieno".

Quindi, in epoca repubblicana, i *ludi* sono un'occasione di espressione popolare, attraverso la quale i cittadini godono di maggior libertà di dibattito e discussione rispetto ai comizi e alle assemblee.

Durante il principato questo carattere diventa più marcato, data la mancanza di altre occasioni di riunione: i *ludi* risultano l'unica possibilità concessa al popolo per esprimere il suo giudizio sul principe e sulla sua politica; diventa quindi basilare che il principe indichi dei giochi e vi presenzi.

### .La teatralità a Roma

Il teatro, a Roma, non si limita al palcoscenico, ma abbraccia tutta la vita pubblica di un cittadino: tutto è pervaso da una sorta di teatralità, dalla celebrazione del trionfo, alle orazioni, alle cerimonie pubbliche. Il teatro non è un'immagine senza vita della realtà, ma ne è un'interpretazione.

Il primo elemento che si può considerare a supporto di questa affermazione è la natura del cittadino romano: egli è tale in quanto "spettatore" della "politica-spettacolo".

Le stesse magistrature adottano una vera e propria messa in scena (la toga, la porpora), che gli conferisce *auctoritas*, in mancanza di altre possibili legittimazioni religiose o mitologiche.

In occasione del trionfo, mentre l'*imperator* celebra la sua vittoria, la città diventa uno scenario e il popolo il pubblico: sfilano musicisti, danzatori, prigionieri, magistrati e non mancano neppure veri e propri effetti scenici; questo spettacolo esprime la forza e l' ordine della *res publica*.

Quando muore un membro di una famiglia patrizia, il suo corpo viene trasportato attraverso l'*urbs*, fino all' esterno della mura sacre, per essere sepolto. La processione si svolge con tanto di musicisti, di "effetti scenici", che illudono il corteo che il

cadavere possa stare ritto su se stesso, di attori che portano le maschere di cera (*imago*) degli antenati illustri della famiglia, ed è seguita da un' orazione nel foro, durante la quale il figlio declama la virtù del defunto.

In sostanza, attraverso questa "pompa funebre" spettacolare, la nobiltà romana cerca una sorta di legittimazione, esponendo alla vista di tutto il popolo la gloria dei suoi celebri antenati.

## I LUOGHI DEI GIOCHI (da Internet)

Come in tutte le gare erano diversi i luoghi in cui si svolgevano le varie attività ; tra i più importanti vi erano le piscine, le palestre, gli ippodromi, gli stadi dove gli atleti si potevano muovere a loro agio e dove potevano dare il meglio di sé, e, inoltre, i riti e le cerimonie d'apertura dei giochi si svolgevano presso altari e templi dedicati ai diversi dei.

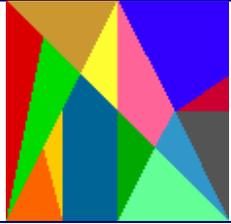
**A Roma** come in tutte le città del passato erano diversi i modi di divertirsi e quindi anche i luoghi variavano in base allo scopo; in questa città troviamo vari edifici che servivano a diverse attività che potevano essere sia di tipo ginnico sia di svago in generale. Questi luoghi erano:

**IL CIRCO:** era il luogo destinato alle corse dei cavalli e dei carri, consisteva in una pista lunga e stretta divisa da un basamento, la spina, ornato da statue, obelischi... Intorno alla pista vi era la loggia imperiale, un arco trionfale, le gradinate e le stalle (chiamate *carceres*) dalle quali incominciava la gara . La gara consisteva in 7 giri completi vicini alla spina, alle cui estremità c'erano obelischi , statue, ecc. , al termine dei sette giri si arrivava al traguardo dove avvenivano le premiazioni.

**L'ANFITEATRO:** era il luogo destinato ai combattimenti gladiatori e alle battaglie navali (*naumachie*), era a forma di ellisse con cavea di gradinate intorno. Vi erano il trono imperiale e i sedili per le autorità. Sull'arena si aprivano due porte dalle quali venivano introdotti e trasportati via i corpi dei gladiatori. Nei sotterranei vi erano le gallerie per introdurre le belve nel terreno di combattimento. Tutto l'edificio era circondato da un muro abbellito con opere d'arte, il quale si apriva all'interno con un colonnato; la copertura era costituita da un immenso telone che fungeva da tetto.

**TERME:** erano il luogo dove la gente, di qualsiasi classe sociale, andava a ristorarsi dalle fatiche del lavoro. In queste si potevano trovare i seguenti ambienti: l'ingresso dal quale si passava nello spogliatoio attraverso un grandissimo corridoio, la palestra dove ci si allenava e si facevano esercizi fisici, una serie di sale tra le quali il bagno turco (*lacoricum*) dove si sudava abbondantemente, tre vasche circolari rispettivamente con acqua calda (*calidarium*), tiepida (*tepidarium*) e fredda (*frigidarium*); infine la piscina scoperta la quale era simbolo di purificazione dopo la cura del proprio corpo. Le terme non erano solo un luogo di divertimento, ma erano anche un luogo in cui le persone potevano parlare tranquillamente della vita della città ed arricchire sé stessi di una cultura più vasta.

**TEATRO:** era il luogo in cui venivano rappresentate delle scene che servivano a far divertire il pubblico. Roma fino al 55 a.C. non disponeva di un vero e proprio teatro permanente, ma solo di una struttura provvisoria che fungeva da teatro. Si riuscì in seguito a costruire un vero e proprio edificio autonomo composto, a differenza del teatro greco, da elementi molto singolari. La cavea era sostenuta da costruzioni murarie che reggevano le gradinate; in esse si aprivano passaggi interni per favorire l'ingresso degli spettatori, i quali accedevano dalla galleria o da due entrate ai lati dell'orchestra.

<b>Giochi classici</b>		
<b>Introduzione:</b>  <b>Un po' di storia dei giochi e giocattoli in Grecia e a Roma</b>		Testi di riferimento <sup>32</sup>
	<b>La funzione del gioco nell'educazione secondo gli antichi</b>	Platone, VII, 793e-794a Quintiliano, <i>Inst. Or.</i> 1, 3, 8-12 Seneca, <i>De tr. an.</i> IX, 17, 5-6
<b>Giochi di bambini divini e mortali</b>		Apollonio Rodio, III, 111-166 Callimaco, Epigr., La trottola Scelta di epigrammi Luciano, Efesto e Apollo Persio, Sat. I, 9-12; 69-70 Marziale, epigrammi
	<b>Anche gli adulti giocano:</b>  ♦ giochi erotici ♦ giochi d'azzardo ♦ giochi del simposio	Eroda, Il maestro di scuola Conversazione intima Il sogno Svetonio, Vita di Orazio Vita di Augusto, LXXI Aristofane, Acamesi, 515-539 Plutarco, Vita di Alcibiade Vita di Pericle, 29-30
<b>I giochi secondo Aristofane</b>		<i>Uccelli</i> , 357-359: la <i>katrinda</i> 440-441: il pancrazio 804-sgg.: le somiglianze 1297-sgg.: le quaglie 1461-sgg.: la trottola
	<b>Storie di gioco e di violenza</b>	Seneca, <i>Ep. ad Luc.</i> , I, 7, 1-3 Tacito, <i>Annales</i> , XIV, 17 Plinio il giovane, Epistola VI Tertulliano, <i>De spectac.</i> , XXVII
<b>Un gioco per tutte le età: la palla</b>		Petronio, <i>Satyricon</i> , 27 Orazio, Sat. I, V, 48-50; I, VI, 125-6; Seneca: <i>Ep. ad Luc.</i> IX, 80, 1-3
	<b>I giochi linguistici</b>	
<b>Lo <i>Stomachion</i> di Archimede</b>		

<sup>32</sup> I testi in grassetto sono stati letti in lingua.