

**COSTUME & SOCIETÀ**



UNA MOSTRA A MILANO RIPORTA  
L'ATTENZIONE SUI **GIOCHI DA TAVOLO**:  
LA STORIA E IL VALORE EDUCATIVO

# UN DIVERTIMENTO INTELLIGENTE CHE FA BENE A OGNI ETÀ

«Il mercato è in crescita, perché i giovani riscoprono questa attività capace di riunire le generazioni. Il maggior successo mondiale? *Monopoly*», dice l'esperto Spartaco Albertarelli

di Fulvia Degl'Innocenti

**D**agli albori della civiltà, il gioco ha rappresentato una componente fondamentale nella vita dell'umanità. I primi reperti archeologici di giochi risalgono al 2500 a.C., come testimonia la mostra *Giochi sul tavolo - Storia e mito del gioco da tavolo dal 2500 a.C. a... domani*, aperta a Wow Spazio fumetto di Milano (fino al 19 aprile) e curata da Spartaco Albertarelli, storico del gioco e creatore di giochi da tavolo. «Per me il vero salto evolutivo non è quello dell'*homo sapiens*, ma quello dell'*homo ludens*»,

spiega l'esperto. «Giocare mette in campo numerose funzioni che non afferiscono solo alla nostra parte logica, ma anche a quella emotiva, creativa, relazionale. Lo sapevano bene gli antichi Egizi, tanto che nelle tombe dei faraoni venivano posti anche i loro giochi. E non mi riferisco ai giocattoli dei bambini, ma ai precursori di quelli che oggi chiamiamo giochi da tavolo. Ne è stato trovato anche uno in quella di Tutankhamon, erroneamente identificato dall'archeologo Howard Carter come scacchi, che furono inventati in India molto dopo. Si trattava invece di *Senet*, un

## In principio fu quello dell'oca

Una carrellata dei più celebri giochi da tavolo.

1. *Gioco dell'oca*. 2. *Risiko!* 3. *Kaleidos*.  
4. *Monopoly*. 5. *Cluedo*. 6. *Trivial Pursuit*.



Sopra, Spartaco Albertarelli, 62 anni, curatore con Luca Bertuzzi della mostra di Milano. È uno dei maggiori esperti di giochi da tavolo, come per esempio *Kaleidos*.



gioco che per gli Egizi era, nell'aldilà, una prova di intelligenza che il defunto doveva superare per poter risorgere».

La storia dei giochi ci riserva tante sorprese: «Il gioco dell'oca nacque in Italia nel 1500 ed era un gioco di azzardo. Aveva però anche un valore simbolico, perché rappresentava la vita, con la sua imprevedibilità, e serviva da monito per capire che, anche quando tutto sembra andare bene, un imprevisto ti può far tornare indietro. Le caselle erano 63, un po' come l'aspettativa di vita di allora, ma la scelta dei numeri durante il percorso era significativa, erano tutti multipli di 3 e 7, numeri sacri per la religione cristiana. Anche se la

**PIÙ AVVINCENTI  
DEI VIDEOGAME**

Sopra, un gruppo di giovani si sfidano a un gioco da tavolo, un modo per stare insieme tra amici divertendosi e una valida alternativa agli schermi dei cellulari. Tanto che sono state create delle apposite sale da gioco, ritrovo di appassionati.

Chiesa non vedeva favorevolmente il gioco, un po' perché avrebbe distolto l'uomo da lavoro e preghiera e un po' perché nei giochi d'azzardo in origine si tiravano tre dadi e il punteggio pieno poteva essere quindi 666, ovvero il numero del diavolo. I semi delle carte italiane, poi, rappresentavano le caste, i bastoni erano il popolo, il re il papa, e quindi potevano avere una valenza sovversiva, tanto che più di un papa emanò editti per proibirne la produzione. In realtà i monaci, che avevano intuito come giocare fosse anche un esercizio per la mente, si intrattenevano volentieri con scacchi e carte.

La mostra, voluta da Assogiocattoli, ➔



**COSTUME & SOCIETÀ**

► ha una particolarità: è divisa in due fasi. La prima, quella in corso, è dedicata appunto ai giochi da tavolo (dalle carte alla tombola, dallo Scarabeo a Barbie reginetta del ballo), e la seconda, *La grande stanza dei giochi. Dal cavallino a dondolo ai kidult* (3 maggio-15 giugno), sarà incentrata sul giocattolo vero proprio. Perché se il giocattolo è un oggetto relegato all'infanzia, il gioco da tavolo è sempre più apprezzato soprattutto dagli adulti.

Quella dei giochi da tavolo è una vera e propria industria affine a quella editoriale, poiché da un lato usa gli stessi materiali, la carta, dall'altro è generatrice di storie: «Con dati sia di fatturato sia di varietà dei prodotti in crescita, tanto che lo scorso anno sono stati lanciati nel mercato internazionale 5 mila nuovi titoli. In particolare, i gio-

vani, pur essendo dei nativi digitali, cresciuti con i videogame, stanno riscoprendo dopo i vent'anni il piacere del gioco di società, che è quello di sedersi intorno a un tavolo con gli amici, magari non per il gusto di vincere in solitudine, ma per trovare sinergie in quei giochi collaborativi dove la vittoria la fa la squadra. Ne cito uno, *Pandemic*, che in realtà era stato creato prima del coronavirus, dove lo scopo del gioco è quello di salvare tutti insieme il mondo che sta per essere distrutto da un virus».

Il gioco da tavolo può anche essere un modo per riunire le generazioni. «I più adatti sono i cosiddetti *party game*, dove ognuno può partecipare secondo le sue capacità, dai nonni ai nipoti più piccoli, le regole sono semplici e non ci sono limiti nel numero di giocatori. Prendo a esempio il gioco *Kalei-*



Sopra, una famiglia che si intrattiene con un gioco di società, un'occasione per favorire la relazione e offrire un antidoto all'abuso della tecnologia. Sotto, due immagini dell'esposizione a Wow! Spazio fumetto (viale Campania 12 a Milano).

A MILANO FINO AL 19 APRILE A **WOW SPAZIO FUMETTO**  
**Dal 2500 a.C. a... domani**

La mostra *Giochi sul tavolo - Storia e mito del gioco da tavolo dal 2500 a.C. a... domani*, visitabile a Wow Spazio fumetto (a lato) dal 1° marzo al 19 aprile e realizzata in collaborazione con Assogiocattoli e con la campagna istituzionale Giochi per sempre, è interamente dedicata al gioco da tavolo, forma d'intrattenimento dalle radici antichissime che negli ultimi anni ha guadagnato una popolarità incredibile. Si tratta di un percorso immersivo che parte dagli albori di questa forma di intrattenimento grazie a una riproduzione del *Gioco Reale di Ur*, il più antico mai ritrovato, passando per una serie di giochi da tavolo diffusi nel Settecento e nell'Ottocento provenienti dalla Raccolta delle Stampe "A. Bertarelli" di Milano, per arrivare ai grandi classici come *Monopoly*, in mostra con tante edizioni

dagli anni '40 ai giorni nostri grazie alla collezione di Davide Volpi, *Risiko!*, *Ticket to Ride*, *Cluedo*, *Scarabeo*, il *Gioco dell'oca*, *Brivido*, *Inkognita*, *Dixit*, l'italianissimo *Bang!* e tantissimi altri, più di 150, tutti esposti in edizioni storiche, speciali, rare o fatte interamente di mattoncini Lego. Curiosa la sezione dedicata ai giochi da tavolo pubblicati sulla spinta di grandi successi cinematografici - come *I pilastri della Terra* - o quiz televisivi - come *Lascia o raddoppia*, il primo nato da quel tipo di programma - che è esposto in compagnia de *Il pranzo è servito*. Il legame con il mondo del fumetto è testimoniato da una serie di pezzi realizzati da maestri dell'arte dei balloons: una versione del *Mercante in fiera* e plance illustrate da Jacovitti, una meravigliosa edizione della tombola opera di Antonio Rubino, oppure il gioco *Innamoramento e Amore* (dal libro di Alberoni) con i disegni di Guido Crepax.





dos, che ho creato io 30 anni fa, dove lo scopo è trovare parole che iniziano con una certa lettera: la dinamica è divertente, si litiga in modo scherzoso sulle parole più strane, a volte inventate di sana pianta, ed è più importante la dinamica in sé del punteggio finale a cui nessuno di solito fa caso».

Il gioco da tavolo di maggiore successo mondiale e tra i più longevi è **Monopoly**, che compie 90 anni e di cui sono state create molte versioni. «In realtà si trattò di un plagio di un gioco analogo, *The land of game*, creato nel 1904 da Elizabeth Magie, una donna di idee socialiste che voleva dimostrare come una società basata sul monopolio fosse ingiusta perché favoriva l'accumulo delle ricchezze nelle mani di pochi. Ma in quella chiave educativa non ebbe successo, mentre la versione *Monopoly* esalta la competizione dei giocatori, avendo come suo scopo quello di far fallire gli avversari». Ma se giocare a *Monopoly* non ha fatto di tutti noi dei capitalisti senza scrupoli, neppure un altro gioco molto popolare, soprattutto in Italia, **Risiko!**, ha fatto di tutti noi dei guerrafondai: «Le persone sane capiscono la differenza tra gioco e realtà, e sanno divertirsi con gli stereotipi senza rimanerne vittime».

## L'ANALISI DELLA PEDAGOGISTA E DOCENTE «Sviluppano creatività e logica»

I giochi da tavolo, oltre a una valenza ricreativa, sono ottimi strumenti per favorire la crescita dei bambini sia per quanto riguarda l'aspetto logico e cognitivo, sia per i loro utilizzi in ambito didattico. Ne è

convinta **Claudia Ferraroli**, pedagogista clinica, docente di Lettere alla primaria, e a sua volta creatrice di giochi narrativi per La fabbrica dei segni. «A scuola tengo molti dei miei giochi in un armadio, a seconda della classe. Esistono giochi per imparare le tabelline, l'ortografia, la grammatica, la geografia, giochi per inventare storie. Permettono non solo di apprendere divertendosi, ma **stimolano anche quelle che vengono chiamate soft skills, cioè le competenze relazionali, il problem solving, la creatività**. Nella mia scuola ho anche avviato, all'interno delle attività pomeridiane facoltative, un laboratorio per la costruzione di un gioco. Prima analizziamo quelli già esistenti, individuando un tema, e poi ne costruiamo uno *ex novo*, dalle regole al tabellone, sino alle pedine...». Un gioco da tavolo non è mai lo stesso: anche se in

apparenza semplice come quello dell'oca. Ogni partita è una nuova avventura, e poi gli elementi di un gioco possono essere la base per versioni personalizzate.

«Ricordo un bambino che, stufo di giocare a *Memory*, con le stesse carte si è inventato dei trucchi di magia».

Una caso a sé è rappresentato dai giochi narrativi, cioè quelli che, attraverso carte che rappresentano i personaggi ed elementi tipici delle fiabe (definite "funzioni") individuati dal linguista e antropologo russo Vladimir Jakovlevič Propp - l'eroe, l'antagonista, il luogo, l'oggetto magico

-, aiutano in ambito clinico anche a far emergere il vissuto emotivo dei bambini. «Inventare una storia aiuta a mettere distanza, tenere a bada l'ansia e proiettare in essa quelli che sono i blocchi emotivi e le sofferenze. Ricordo una bambina molto cupa, triste, che solo immaginando una fiaba di re e principesse mi fece capire che era preoccupata perché i suoi genitori, con cui si era appena trasferita in un nuovo paese, non avevano ancora trovato lavoro». E in famiglia? «Ritagliersi dei

momenti per giocare con i figli è un ottimo strumento per rinsaldare la relazione, condividere emozioni positive, familiarizzare con le regole e offrire un'alternativa agli strumenti tecnologici. È molto più efficace sedersi insieme intorno a un tavolo, mettendosi *in primis* "in gioco", piuttosto che mettere divieti, limitazioni di tempo, urlare di spegnere tablet e tv. All'inizio magari può sembrare una forzatura, ma poi una volta entrati nella dinamica del gioco quelli che finiscono per divertirsi di più sono gli stessi adulti».



**CLAUDIA  
FERRAROLI**  
55 ANNI



Sopra, bambini impegnati in un gioco. Ne esistono per ogni materia scolastica, dalla grammatica alla geografia, dall'ortografia alle tabelline.