

# Il Gioco e i Giocattoli nel Medioevo



Il gioco in assoluto è pochissimo rappresentato nella pittura per lo meno fino al 1400 con Brugel, pittore fiammingo, che dipinse il bellissimo quadro dei "cento giochi".



A mosca cieca, da Le chansonnier de Paris, 1280-1315, Montpellier, Museo Atger

I manoscritti miniati, i testi scolastici, gli affreschi e le sculture realizzate a partire dall' XI° secolo forniscono molte immagini in cui è possibile osservare quali fossero i giochi più comuni praticati nella società medievale: le biglie, il cerchio mosso da un bastone, la mazza e la boccia di legno o di stoffa (gioco della pelota), la mosca cieca, giochi di abilità con la palla.

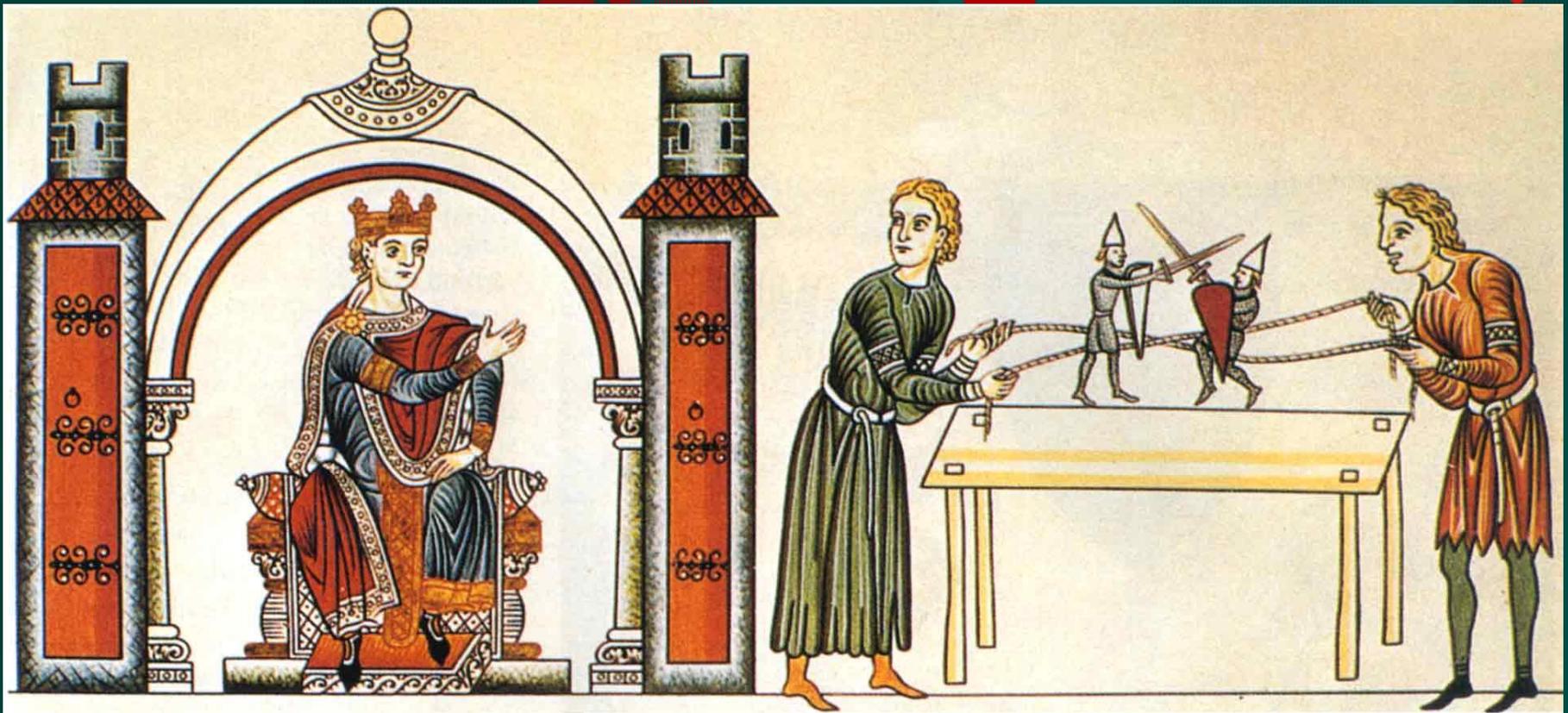


Il gioco della pelota, dall'opera poetica Las Cantigas de Santa maria di Alfonso X il Dotto, XIII Escorial.





I giocattoli più semplici, costruiti per i bambini meno ricchi, erano fatti di materiali poverissimi: ciottoli, fili d'erba e rametti per costruire piccoli mulini a vento, conchiglie, ciuffi di lino o canapa per fabbricare bambole e palle di pezza. Dalle botti si potevano recuperare i cerchi e dalla vescica dei maiali ricavare palloni resistenti.



Hortus Deliciarum, fine 12<sup>o</sup>sec.

I figli di contadini, ricevevano in regalo giochi semplici come la conocchia (rocca per filare) o bambole di pezza per le femmine, e piccoli trampoli e carretti in legno per i maschi, giochi che anticipavano il futuro mestiere.

I bambini nel Medioevo possedevano piccole barche in legno, del tutto simili a quelle adoperate per trasportare le merci da un capo all'altro del Mediterraneo, che dotate di un foro a prua in cui si inserivano le cordicelle, potevano essere trasportate facilmente lungo i corsi d'acqua.

Giocare "ai grandi" resta comunque, in tutte le epoche, il gioco più diffuso presso tutti i ceti sociali.

In una società in cui l'aspirazione più alta per un bambino è quella di diventare un prode cavaliere, classe sociale permettendo, non possono mancare i cavalieri in miniatura costruiti in piombo, in terracotta e in legno a volte provvisti di lancia per imitare la giostra che tanto divertiva il mondo degli adulti.



In città gli artigiani fabbricavano su commissione fischietti in terracotta a forma di uccello e uccelli metallici animati. Diffuse erano le trottole in legno e servizi in miniatura per le bambole.



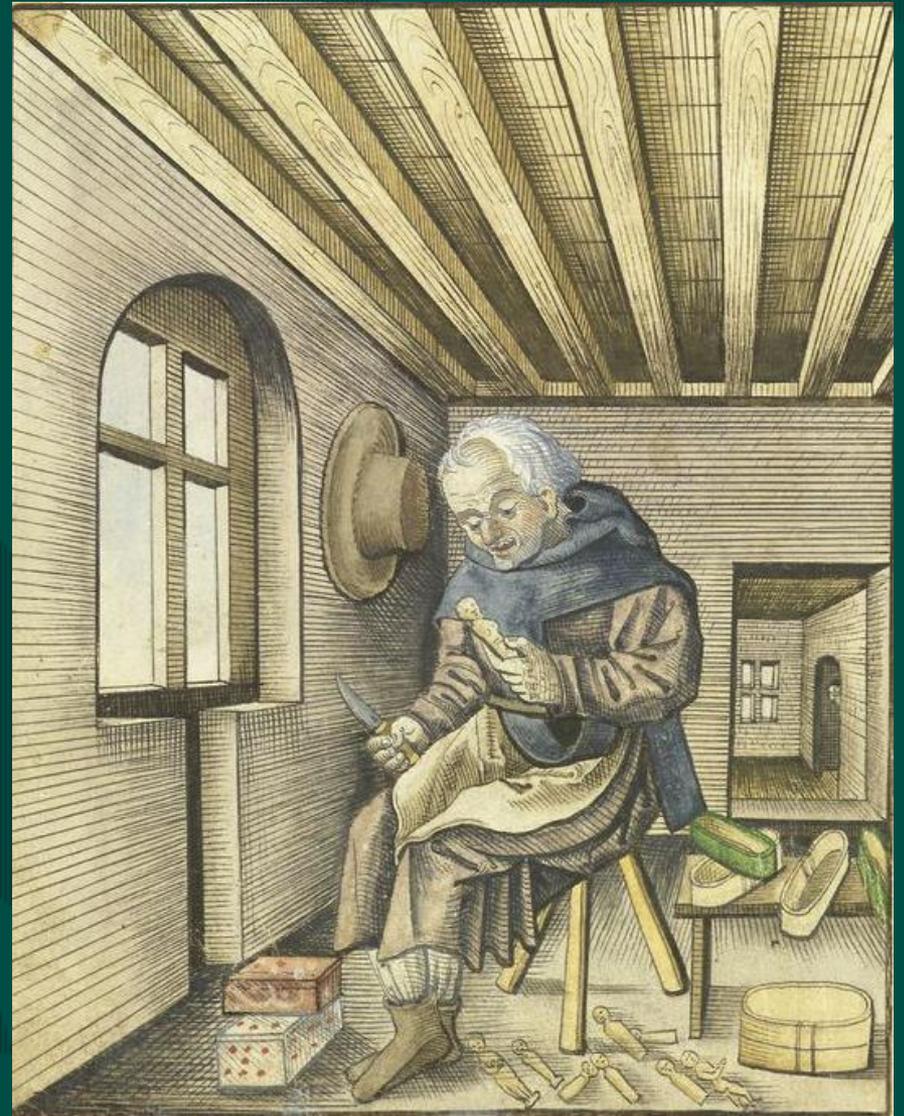
I giocattoli per i bambini aristocratici erano prevalentemente archi in legno in miniatura, spade in legno per duellare, cavalli costituiti da un bastone e da una testa scolpita in legno e naturalmente bambole articolate, vestite con abiti eleganti e relativo corredo. La finalità didattica di alcuni di questi giochi è evidente, attraverso l'attività ludica il bambino impara le regole della società e i comportamenti da adottare in accordo con il proprio rango sociale.



Danza macabra, France, fine XV sec.  
Parigi, BnF, département des Manuscrits,  
Français 995, fol. 7

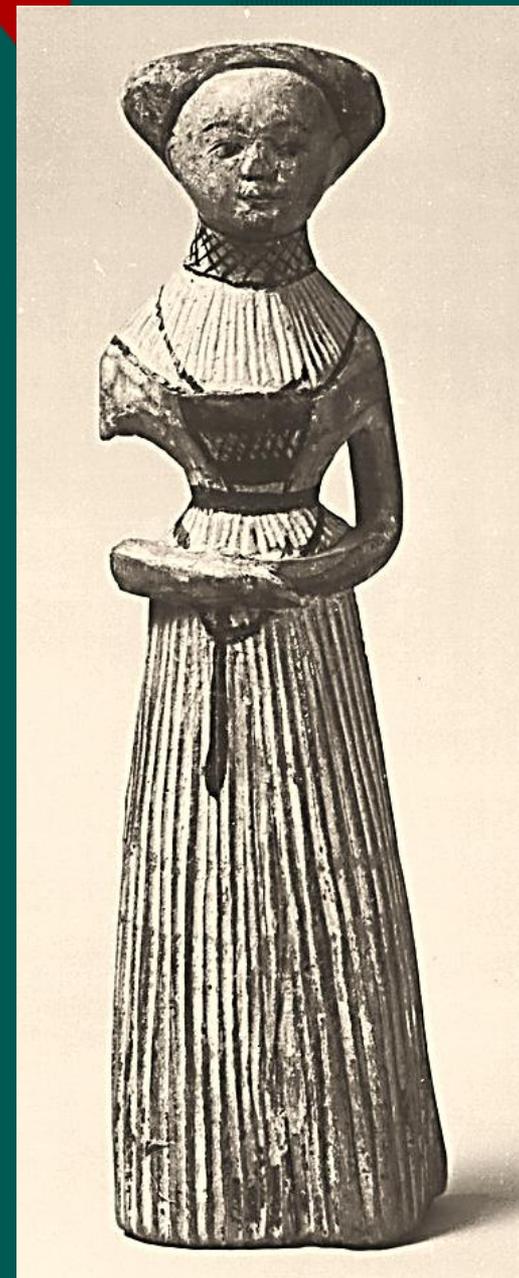
Le famiglie più ricche commissionavano bambole articolate costruite in legno, argilla e filo di ferro, che poi venivano rivestite con abiti all'ultima moda, identici a quelli usati dalle bambine. Spesso queste bambole, in quanto modellini facilmente trasportabili, venivano adoperate, tra i ceti sociali alti, per far circolare le ultime tendenze della moda femminile. Anche i neonati avevano i loro giocattoli: oggetti o bambolotti modellati in argilla, e riempiti di biglie, fungevano da sonagli che le nutrici agitavano sulla culla.

Diversamente dalla società moderna, nel Medioevo il gioco non era "sessuato", ne abbiamo prove dalle fonti contabili: maschi e femmine giocavano con le bambole e con i relativi corredini.



Amb. 317b.2 Folio 10 verso (Mendel II)

- In epoca medievale, tutto ciò che era appena vicino al divertimento in generale veniva considerato opera del demonio, gioco compreso e gioco con la bambola in assoluto.
- La bambola veniva ad assumere nella sua rappresentazione antropomorfica, l'essenza stessa del peccato femminile originale, la seduzione, la tentazione, la vanità.
- Nelle famiglie più ricche e nell'aristocrazie si sono ritrovate bambole costruite in legno, con gli arti snodabili e su alcune, capelli posticci.





- Questo tipo di bambola era però condannata ancora più duramente dalla chiesa, in quanto molto vicina al vero.
- In effetti erano qualcosa a metà tra un feticcio e la figura magica.
- La strega poteva raffigurare nella bambola una persona reale e attraverso la bambola, effettuare malefici sulla persona stessa.
- Alla fine del Medioevo , la bambola inizia a diventare la raffigurazione simbolica del futuro di chi la possiede: ci saranno bamboline vestite da suore per chi è destinata al convento, vestite lussuosamente per chi è destinata a nobile matrimonio.



Abiti per  
bambola  
VIII-IX  
sec.

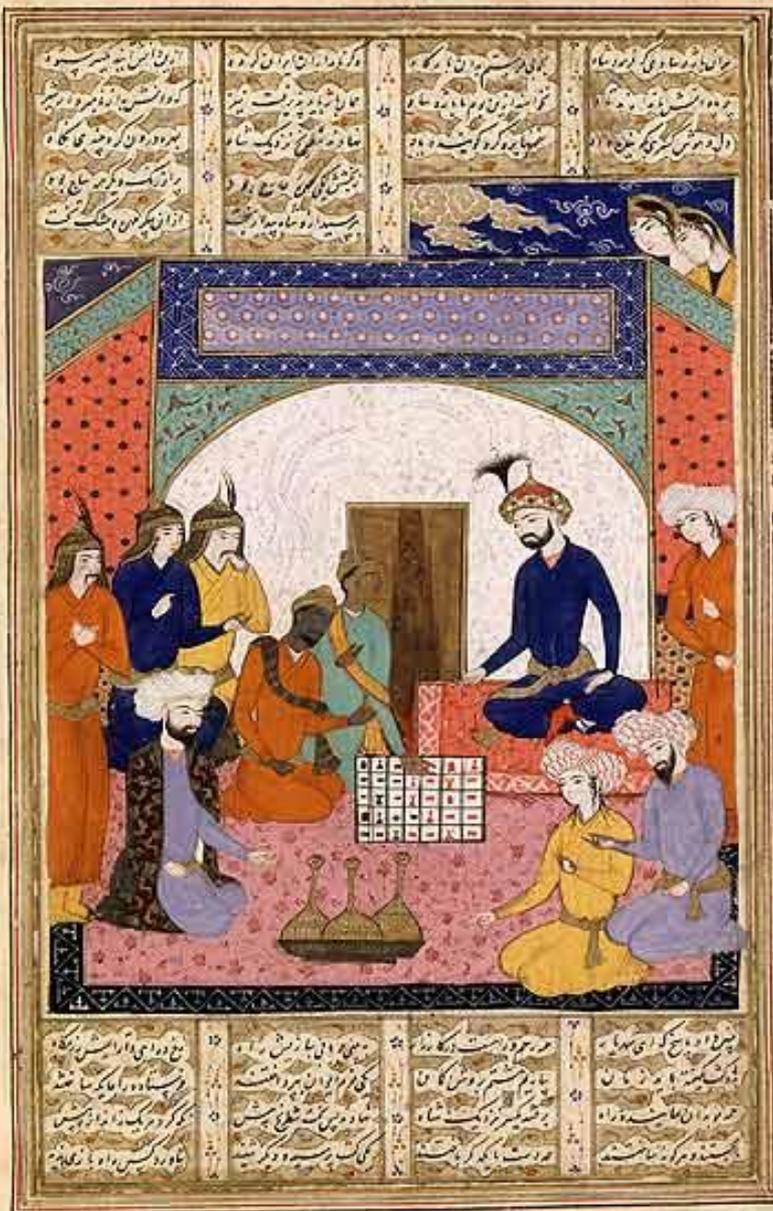
I giochi dal filosofo greco Aristotele (IV<sup>o</sup> sec. A.C.) in poi, sono percepiti come un modo necessario per rilassarsi, ma anche come un'occupazione che distrae dalla ricerca della virtù'.



Giocatori di scacchi, Mosaico pavimentale, sec. XII. Cripta, Chiesa di San Savino, Piacenza

I giochi da tavolo provengono da lontano, infatti le fonti letterarie e mitologiche sono d'accordo sul fatto che nascano in Oriente, per approdare innanzitutto in Italia e Spagna.

Presentazione al re sassanide Chosroès del gioco degli scacchi importato recentemente dall'India. *Shâh-nâma, Le Livre des rois*. Copiato nel 1604 per Muhammad Djân Kirmânî (s.l., 470 feuillets). Paris, BNF, Manoscritto (suppl. persan 490 f.378 v<sup>o</sup>)



I giochi da tavolo sono associati con il dio Thot presso gli Egiziani, e con Palamede presso i Greci, entrambi considerati gli inventori della scrittura, del gioco dei dadi e degli scacchi. Altre leggende attribuiscono l'invenzione degli scacchi ad Ulisse o Achille.

Ulisse gioca a scacchi sotto le mura di Troia. Christine de Pizan, *Épître d'Orthéa*. XV<sup>o</sup> sec. BNF, Manoscritto (fr. 606 f<sup>o</sup> 39)



Palamede consolò Menelao, di cui era cugino dal lato materno, quando Paride gli sottrasse la moglie Elena. Palamede dimostrò il suo ingegno smascherando Ulisse che, per non partire per la guerra di Troia, si era finto pazzo. Ulisse infatti seminava sulla riva del mare e arava la sabbia. Palamede prese in braccio il piccolo Telemaco, figlio di Ulisse e lo depose davanti all'aratro: Ulisse alzò immediatamente il vomere per non colpire il bambino e così Palamede capì che Ulisse era perfettamente lucido. Da allora però Ulisse meditò come vendicarsi di Palamede. Palamede fu considerato eroe più ingegnoso di Ulisse: aveva inventato il faro, la bilancia, i pesi, le misure, le lettere doppie dell'alfabeto, i numeri, il disco, l'arte di appostare le sentinelle, gli scacchi, i dadi. Fu oggetto di studio del sofista Gorgia che lo prese a simbolo filosofico, con implicazioni giuridiche dell'impossibilità di dimostrare ciò che non è accaduto.



Palamede di  
Canova



La legislazione romana era molto severa a proposito del gioco d'azzardo. Ciò perchè l'azzardo veniva concepito come un delitto che privava il giocatore di potere ricorrere in giudizio. A partire dal VI° d.C. sec. il Codice di Giustiniano interdice tutti i giochi dai luoghi pubblici e privati, fatta eccezione per i giochi sportivi.

Achille e Aiace che giocano a dadi, anfora, circa 540 a. C., Museo Etrusco Gregoriano, Roma.

La legislazione ecclesiastica medievale, si interessa dei giochi come è testimoniato da un passaggio del *Decreto* di Graziano (XII° sec.) che proibisce al clero il gioco d'azzardo e pretenderebbe di estendere ai laici tale proibizione.

Sermone sui « Costumi e doveri degli uomini attraverso il gioco degli scacchi ». Jacques de Cessoles, « *Il gioco degli scacchi moralizzato* ». Vers 1480-1485. Pergamena, 56 ff. (23,7 x 15,5 cm). BNF, Manuscrits (fr. 2000 f° 4)





In tutti gli statuti delle città italiane dei secoli XIII-XIV era permesso il gioco lecito (senza denaro). Era permesso giocare durante il periodo natalizio, così come durante le feste dei santi locali e i giorni di fiera. Il gioco era particolarmente tollerato nei dodici giorni intorno a Natale, “le libertà di dicembre”, feste considerate un’eredità di antiche festività pagane come i *Saturnalia*. In questo breve periodo era consentito il sovvertimento provvisorio dell’ordine, e le proibizioni contro l’azzardo si facevano più lievi. Pericoloso era invece giocare di notte, le sanzioni ai danni dei giocatori incalliti venivano raddoppiate.

Castello d'Issogne, Val d'Aosta, lunetta del portico,  
interno di un' osteria, XV secolo

Comme le pere. et a propos  
Et en finira tous leurs dispoes  
Pour les beaux signes que sur monstre  
Quest vne chose plus que monstre



Nel 1424, Bernardino da Siena in un sermone, sottolinea la malvagità del gioco, occasione di bestemmia e associato ai peccati capitali quali l'avarizia, l'invidia e la collera. Generatore di invidia e contesa, dona ai piu' giovani un cattivo esempio. L'insegnante di Diritto a Basilea, Brant conclude :

« Vi è raramente il gioco senza il peccato, / Chi gioca non è amico di Dio / I giocatori sono tutti figli di Satana . »

Uomini e donne al tavolo di gioco. Sébastien Brant. *La Nef des folz du monde*  
Paris, J. Philipps Manstener et G. de Marnef,  
1497. In-fol. BnF, Arsenal, 4° BL 2142, f. LXVI  
v°

Nel corso dell'Alto Medioevo si ritiene essere il diavolo, l'inventore dei giochi da tavolo. L'apparizione del gioco risale alla morte di Cristo. Il diavolo venne ai piedi della croce per far conoscere ai soldati romani il gioco dei dadi.



**Un cardinale gioca con un re.** François Demoulin  
*Dialogue à deux personnages par lequel un homme apprend a vivre seurement.* Amboise, 1505. 24 x 17 cm. Provenance: volume dedicato a Francesco I. BnF, Manuscrits, français 1863, f.



E' significativo che a partire dal XIV<sup>o</sup> sec., nelle rappresentazioni iconografiche della crocifissione di Cristo, l'episodio della spartizione delle Sue vesti sia posto in un contesto di gioco dei dadi, lì dove il brano biblico parla solo di « tirare a sorte ». Per numerosi predicatori, i dadi sono associati all'atto d'infamia della morte di Cristo. Come detto, giocare ai dadi era « tollerato » in alcuni periodi dell'anno, in particolare prima di Natale, durante i dodici giorni che vanno dal Natale all'Epifania.

**La Crocifissione.** Livre d'heures.  
XV<sup>o</sup> sec. Pergamena, 246 f, 17,5 x 11,2 cm,  
BnF, Arsenal, ms. 432, f. 58



Nel 1283, il re di Castiglia Alfonso XI<sup>o</sup> il Saggio ordina la redazione di un'opera dedicata al gioco. Alcuni studiosi hanno visto in questa iniziativa il desiderio di liberarsi dal controllo della chiesa, come anche espresso dal trattato giuridico *Siete partidas*. I giochi, che sono una mediazione di azzardo e saggezza, esprimono la ricerca dei modi di agire sulla realtà.



Una enciclopedia dei giochi.

*Libro del ajedrez, dados y tablas*

1251-1283. 40 x 28 cm

Madrid, bibliothèque de l'Escurial, j.T.6, f.

2 v<sup>o</sup>, 3, 75 v<sup>o</sup>

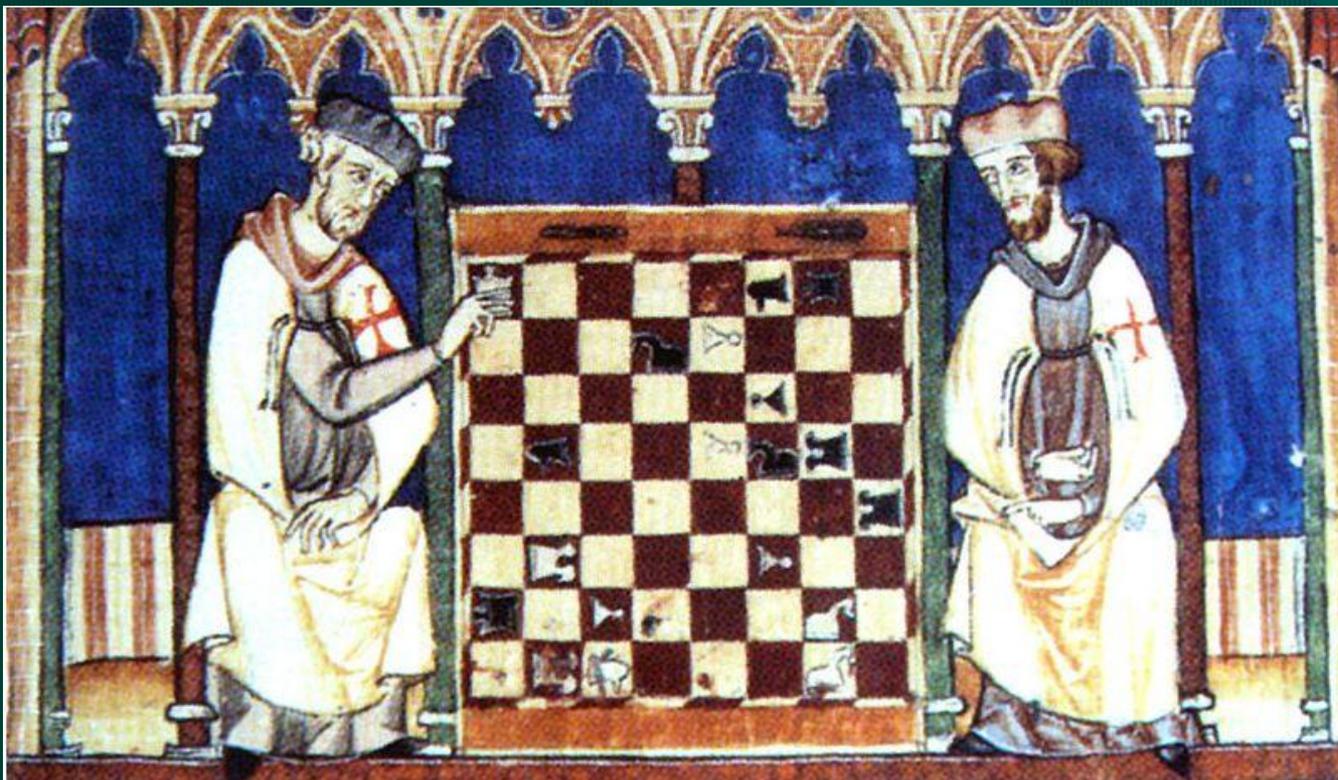
La scacchiera per la sua forma quadrata venne intesa, quale simbolo della terra al cui interno si svolgeva una grande battaglia fra il bene e il male e dove il gioco aveva la funzione di insegnare i valori della saggezza, della temperanza e dell'avvedutezza. Ogni aspetto di questo gioco è occasione per istituire un parallelo con l'organizzazione della vita umana, tutto viene ricondotto ai costumi e alle credenze del tempo.



Un cristiano e un moro giocano a scacchi - dal  
"Libro di giochi, dadi e tavole" di Alfonso X il  
Saggio

Secondo alcuni, punti dei dadi sono simboli cristiani:  
uno = Dio, due = cielo e terra, tre = Trinità e così via.

Secondo altri gli scacchi sono un'astuta invenzione di Satana per attirare, con i simboli delle religioni, il credente verso il gioco d'azzardo e quindi la perdizione. Bianco e nero, mostrano le due condizioni della vita e della morte, della lode e del biasimo conseguenti alla preghiera o al peccato. Come gli uomini, i pezzi della scacchiera hanno diversi valori, onori e fortuna, ma il ritorno alla loro comune origine appiana ogni differenza e, spesso, nella borsa che li raccoglie al termine della partita il re giace sotto tutti gli altri



Nel 1369, il re Carlo V promulga una ordinanza che interdice il gioco dei dadi, i giochi da tavolo, le carte, le biglie e tutti i giochi che non hanno attinenza con il mantenimento dell'esercito. I contravventori si esponevano ad una ammenda in denaro.



**Una enciclopedia dei giochi.**

*Libro del ajedrez, dados y tablas* 1251-1283. 40 x 28 cm. Madrid, bibliothèque de l'Escorial, j.T.6, f. 2 v<sup>o</sup>, 3, 75 v<sup>o</sup>

A poco a poco nel Medio Evo si abbandona la condanna del gioco come un tutto, per continuare a riprovare il solo gioco d'azzardo: se si gioca di giorno, con piccole somme, tra persone oneste e nel rispetto di alcune norme morali, anche l'azzardo può essere tollerato.



### Una enciclopedia dei giochi.

*Libro del ajedrez, dados y tablas* 1251-1283. 40 x 28 cm

Madrid, bibliothèque de l'Escurial, j.T.6, f. 2 v°, 3, 75 v°

Se gli altri giochi di azzardo sono condannati, il gioco degli scacchi, in quanto distrazione di re e principi, sono tollerati. Essi divengono metafora della guerra, evocano le schermaglie amorose, e richiamano alla mente la gerarchia e l'ordine sociali.

**Un gioco nobile per eccellenza.** Jacques de Cessoles, *Livre de la moralité des nobles hommes et des gens du peuple sur le livre des eschéz* translaté en françois par frere Jehan de Vignais  
XV<sup>e</sup> siècle. Pergamena, 184 p., 25,4 x 19,5 cm. Provenienza: marchese Paulmy BnF, Arsenal, ms. 2725 Rés., frontespizio.





Nella società delle corti del medio Evo, il gioco degli scacchi diviene un preludio ai giochi amorosi.

1430-1440. Vetrata, 52 x 54 cm

Provenienza: Villefranche-sur-Saône, hôtel de La Bessée.

Musée national du Moyen Âge, Cl. 23422



All'inizio del XVI° sec., la lotta contro il gioco ha messo in atto un impressionante apparato repressivo largamente contraddetto dalla pratica sociale. I governi sono inclini ad abbandonare il ricorso alle sanzioni penali, allo scopo di tassare il gioco per ricavarne profitto.

**Patologia del gioco.** Pâquier Joostens.  
*Alea, sive de curanda in pecuniam cupiditate libri duo.*  
Amsterdam, L. Elzevier, 1642. In-18  
Arsenal, 8° S 16615