



GIOCHI DI TIRO E A RIMBALZELLO NEL MONDO CLASSICO E NEL FOLCLORE MODERNO:

FINALITÀ PERFORMATIVE
DELL'EPOSTRACISMO.

Salvatore Costanza

ABSTRACT. It is noteworthy to examine the ricochet game, an exercise in throwing stones accurately, that was largely practised in Greco-Roman Antiquity among others shooting games. Conceptually, this ludic performance contains elements of risk, skill, reaction and trajectory. The universal water-ricochet game is known in Greek as *epostrakismos* and today in English as “ducks and drakes”. Apart of Ancient (Pollux of Naukratis) and Byzantine lexicographers (Eustathius of Thessalonica, *Etymologicum Magnum*), 2nd-century Latin Apologist Minucius Felix provided the most accurate and liveliest description of this game in his dialogue *Octavius*, where he portrays children performing the ricochet game on the beach of Ostia. Modern Greek and Italian folklore also knows ricochet games and literary echoes to ricochet-performance can also be found in Manzoni's novel *The Betrothed* as well as in 20th-century poem written by Fernando Bandini.

PAROLE CHIAVE: Epostracismo, Rimbalzello, Giochi di tiro, Minucio Felice, folklore, Manzoni

Giocammo a rimbalzello sulle rive dell'Adriatico
(Minucio Felice ne ha scritto). La scaglia lucente
saltava leggera sull'onda rompendo l'estatico
azzurro della stagione morente.

E gli sguardi seguivano il ciottolo
in corsa sul mare,
sguardi da teste piegate rincorrevano l'eternità
d'un ciottolo che rotolava sulla lacca
d'un sogno e cadrà
lentamente sul fondo a incrostarsi
di tempo e di sale.
Fernando Bandini, *Tempo passato*
(da *Memoria del futuro*)

PREMESSA



Alcuni giochi della prima infanzia consistono nel lancio di oggetti su un bersaglio prestabilito e rappresentano gare di abilità atte a sviluppare criteri di orientamento spaziale e di coordinamento psico-motorio tra i partecipanti. Questi

passatempi infantili si rivelano, infatti, oltremodo utili al fine dell'acquisizione precoce di abilità spazio-motorie che i *paides* debbono essere in grado di sviluppare ulteriormente mediante le attività ginniche e militari perseguite durante l'allenamento dell'efebia. Negli anni della prima infanzia sono concepite, quindi, prove di concentrazione e di interazione che impegnano proficuamente il soggetto in vista delle future attività tipiche dell'età adulta.¹

Diversi rituali ludici descritti dalle fonti antiche valorizzano la potenza di tiro, ma anche la capacità di calcolarne in anticipo gli effetti. Difatti, si richiede al giocatore di commisurare la forza del suo lancio per centrare esattamente il bersaglio. È necessaria, infatti, una buona coordinazione oculare e spaziale, di rimando alla distanza del lanciatore rispetto al bersaglio e al suo posizionamento al momento del tiro. Soltanto con una prova calibrata di forza il lancio può risultare ben proporzionato ed imprimere all'oggetto la giusta traiettoria, così da centrare il bersaglio. Nel complesso, un tiro debole è senz'altro inefficace così come uno eccessivamente forte: nel primo caso la gettata cade troppo vicino al lanciatore ed è fuori misura; nel secondo è proiettata a distanza eccessiva, finendo per cadere ben oltre il bersaglio.²

L'acquisizione della giusta misura è, quindi, anche per quest'esercizio il frutto di un tirocinio adatto e di un'esperienza un'esperienza maturata pazientemente attraverso diversi tentativi preventivamente effettuati. Esempi riguardo a questa pratica ludica e alla sua dimensione performativa si ricavano dalla lessicografia greca e dalle fonti classiche. È interessante compararli con i documenti del folclore neogreco e italiano che saranno addotti di seguito.³

GIOCHI DI TIRO E RIMBALZELLO NEL MONDO ANTICO

Bisogna premettere una presentazione generale dei giochi di tiro infantili vigenti nell'Antichità greco-romana, di cui fonti letterarie, lessicografiche e antiquarie hanno tramandato notizie, titoli e descrizioni accurate, dalle quali si possono evincere diversi aspetti performativi di rimando ad una ritualità consapevole. Riguardo a questa sfera della cultura ludica antica si ricordano, anzitutto, i giochi correnti sotto il nome di *omilla*, *tropa*, *epostrakismos* ed *ephentinda*, per i quali è possibile individuare paralleli in età bizantina e moderna.

Stante la testimonianza del lessicografo Polluce, autore di un dizionario di greco antico, l'*Onomastikon* IX 119 e dello Scoliaste al *Liside* di Platone (206e), l'*ὄμιλλα* consiste nel lancio da una certa distanza di astragali oppure di noci entro il cerchio tracciato in anticipo dai bambini sul terreno di gioco. La vittoria è assegnata a colui il quale riesca a conservare nel cerchio gli oggetti da lui lanciati, mentre i compagni tentano di spostarli con i loro tiri successivi, sospingendoli all'esterno dell'area delimitata.⁴

In età imperiale le noci assurgono a simbolo dell'infanzia per antonomasia. Questa fase esistenziale è considerata appunto il "tempo delle noci". L'abbandono delle noci, *relinquere nuces* secondo il noto detto di Persio,⁵ rappresenta, di converso, la transizione dalla fanciullezza allietata da vari trastulli all'età matura con i suoi gravosi impegni. In breve, questo gesto metteva in scena in modo enfatico la fine della spensieratezza e il passaggio alla vita adulta, inquadrata in schemi più rigidi. Pertanto, Catullo nel suo epitalamio per Manlio Torquato e Vinia Aurunculeia (61)

1 Sul legame cogente tra gioco e apprendimento, cfr. Bateson 1996; Callini 2006: 82: "Un potente "canale" per spingere la motivazione ad apprendere e ad attivare l'apprendimento è sicuramente il gioco. [...] La funzione socializzante del gioco rispetto al proprio corpo, al mondo reale ed irreali, all'alterità, ne fa un potente strumento di apprendimento esperienziale e situato".

2 Per l'esperienza dei giochi di ritmo e di organizzazione spazio-temporale e di coordinazione dinamica maturati dalla psicologia moderna, cfr. Sibilio 2001: 134-136; D'Elia 2009: 180.

3 Per l'utilizzo dei lessici al fine di ricostruire la cultura antica e le sue strutture ideologiche, cfr. Costanza 2019: 1-4; Tosi 2021: 210-218.

4 Cfr. Poll. IX 98-99, 102, con citazione di Eupol., *fr.* 269 K.-A.; Hsch. ω 194; Sud. ω 92; Schol. Plat. *Lys.* 206e Greene, p. 457; Costanza 2019: 117-119, 212-213; Id. 2020: 390; Id. 2021a: 388.

5 Cfr. Pers. *Sat.* 1, 9-10: *Tunc cum ad canitiem et nostrum istud uiuere triste / aspexi ac nucibus facimus quaecumque relictis*. Sulle noci come simbolo eminente dell'infanzia, cfr. in part. Väterlein: 34-36; Behling 2012: 31-34.

invita il concubino, lo schiavo prediletto dello sposo, a distribuire tutte le sue noci ai bambini secondo l'usanza vigente in tale occasione. Di rimando alla cerimonia fortemente ritualizzata del matrimonio romano, l'esortazione del poeta allude chiaramente al fatto che Manlio si debba consacrare interamente ai piaceri legittimi del talamo nuziale con la novella sposa: per lui è ormai finito definitivamente il tempo dei dilettevoli infantili così come di amori non leciti. Anche nella *Nux*, un poema esametrico attribuito ad Ovidio, ma redatto con tutta probabilità da un imitatore tardivo, si registrano diverse descrizioni di giochi di tal genere.⁶

La *tropa* (> greco τρέπω 'volgere', 'cambiare') è ugualmente descritta da Polluce. Pure in questo rituale erano utilizzate, in genere, le noci, ma all'occorrenza anche castagne, ciottoli, astragali. Si tratta di oggetti che risultano facilmente reperibili in gran numero per i bambini e, perciò, sono impiegati correntemente in vari altri trastulli. Il gioco si esplica nella gara di lanciare gli oggetti di forma sferoidale e delle medesime dimensioni in un foro o in una serie di fori praticati in precedenza nel terreno. Bisognava, quindi, centrare il foro con un singolo lancio o piuttosto diversi fori con lanci eseguiti in successione. Il vincitore era indicato nel fanciullo capace di gettare il maggior numero di oggetti all'interno del bersaglio prescelto. Naturalmente, capitava facilmente che sorgessero discussioni animate tra i contendenti e richieste di verifica sul fatto che il bersaglio fosse stato effettivamente centrato. Pare improbabile che anche gli adulti partecipassero a questo gioco.⁷

L'*ephentinda* è un altro rito basato sul fatto di lanciare a turno oggetti entro un cerchio. Polluce menziona questa pratica nella sezione dedicata ai ludonimi terminanti in *-inda*. In questo caso, erano impiegati *ostraka*, come precisa l'*Etymologicum Magnum*.



La fonte lessicografica reca una citazione del poeta della *Commedia Antica* Cratino, il quale avrebbe inventato il nome di questa modalità ludica per analogia con i cocci di argilla usati comunemente nella pratica giudiziaria dei tribunali attici, l'ostracismo. Questa procedura era oggetto di satira a causa degli eccessi dei demagoghi, come rivela la testimonianza dell'*Etymologicum Magnum* (402,39):

Ὡς γὰρ Ἀριστοφάνης φησὶ τὸ ὄστρακίνδα παρὰ τὸ ὄστρακον ἀναπλάσας (Eq. 855), αἰνιττόμενος τὸν ἐξοστρακισμόν, οὕτω Κρατῖνος ἐνέπλασε τὸ ἐφετῖνδα παρὰ τὰς ἐν τοῖς δικαστηρίοις γινομένας ἐφέσεις.

«Come Aristofane (Eq. 855) cita il gioco dell'*ostrakinda*, un termine che deriva dal cocchio (*ostrakon*), facendo allusione all'ostracismo, così Cratino (fr. 456 K.-A. = 59 Bonanno) plasmò il nome *ephetinda* dai lanci avvenuti nei tribunali».

Il nome di questa tipologia ludica deriva, infatti, da τὰ ἐφέντα, participio sostantivato di ἐφίημι indicante "gli oggetti lanciati". Anche in questa fattispecie bisognava calcolare, esattamente, la distanza tra la posizione di lancio e il bersaglio e verificare, in seguito, la distanza tra il risultato del tiro effettuato e il centro del cerchio.⁸

Similmente, nel libro IX di Polluce (§ 119) è menzionato l'ἐποστρακισμός, un gioco di abilità, in cui si contavano i rimbalzi effettuati dalla conchiglia gettata in mare prima di cadere in acqua. I bambini si affollavano sulla spiaggia, raccoglievano conchiglie di forma appiattita e le lanciavano in acqua, imprimendo al tiro una note-

6 Nell'ode per le nozze di Manlio e Vinia, Catull. 61, 119-128 esclama giocosamente: *Ne diu taceat proci / Fescennina iocatio, / ne nucis pueris neget / desertum domini audiens / concubinus amorem. / Da nucis pueris, iners / concubine! Satis diu / lusisti nucibus: lubet / iam servire Talasio. / Concubine, nucis da!* Sulla strategia retorica di quest'invito, cfr. Salanitro 1988: 109-113, con le implicazioni erotiche implicite nelle noci.

7 Cfr. Lazos 2002: 686-689; Costanza 2019: 119, 213; Id. 2020: 390; Id. 2021a: 388.

8 Cfr. Costanza 2019: 149-150, 213-214; Id. 2020: 390; Id. 2021a: 397.

vole forza per farle rimbalzare diverse volte a pelo d'acqua, prima che affondassero definitivamente. Il tiro più potente, tale da provocare il maggior numero di rimbalzi, decretava il vincitore di tale competizione.⁹

La testimonianza del lessicografo Poluce nell'*Onomasticon* è significativa ed offre una descrizione sintetica, ma completa di questo rituale ludico, che si rivela esauritiva per comprenderne lo svolgimento e l'ergonomia:¹⁰

Ὁ δ' ἐποστρακισμός, ὄστρακον τῶν θαλαττίων κατὰ τοῦ ὕδατος ἐπιπολῆς ἀφιᾶσιν, ἀριθμοῦντες αὐτοῦ τὰ πρὸ τοῦ καταδῦναι πηδήματα ἐν τῇ ὑπὲρ τὸ ὕδωρ ἐπιδρομῇ· ἐκ γὰρ τοῦ πλήθους τῶν ἀλμάτων ἡ νίκη τῷ βάλλοντι.
«L'*epostrakismos* è il gioco della conchiglia marina che gettano a pelo d'acqua, contando il numero dei rimbalzi da essa effettuati prima di cadere in acqua. Dal numero dei rimbalzi deriva la vittoria per il vincitore.».

Una tradizione lessicografica e antiquaria successiva, che rimonta a Pausania Atticista, preserva l'informazione riguardo a questo gioco e alle modalità performative di svolgimento:¹¹

Ἐποστρακίζειν παιδιὰ τις, ἦν παίζουσιν οἱ παῖδες ὄστρακα ἀφιέντες εἰς θάλασσαν.
«*Epostrakizein* è un gioco che praticano i bambini lanciando conchiglie in mare».

Anche l'*Etymologicum Magnum* spiega genericamente il verbo denominale *epostrakizein* con il lancio di conchiglie in mare da parte dei bambini (*EtM* 368,2 s.v. ἐποστρακίζειν):

Παιδιά τις, ἦν παίζουσιν οἱ παῖδες, ὄστρακα ἀφιέντες εἰς τὴν θάλασσαν.
«Gioco praticato dai bambini, gettando conchiglie in mare».

Infine, il dotto universale del XII secolo Eustazio di Tessalonica ricorda il gioco di tirare a rimbalzello nel seguente *excerptum* inserito nei suoi commenti omerici (*Eust. Il.* II 61,35):

Ὁ ἐποστρακισμός· εἶδος δὲ οὗτος παιδιᾶς, καθ' ἣν φασιν ὄστρακίδια πλατέα ἐκτρετριμμένα ὑπὸ θαλάσσης προίενται κατὰ τῆς ἐπιφανείας τοῦ ὕγρου καὶ ἐπιτρέχοντα ἐνίοτε πολλάκις ἕως ἀτονήσαντα δῶσι κατὰ θαλάσσης ἡδίστην ποιῶνται πρόσοψιν.

«L'*epostracismo*: questo è un tipo di gioco che praticano giocando alla conchiglia: sassi larghi, allisciati sono scagliati in mare a pelo d'acqua e talora rimbalzano sopra molte volte, finché non sprofondino per inerzia in mare, offrendo una vista molto piacevole».

Tra le fonti consultate da Eustazio si postula l'opera perduta sui giochi greci Περὶ τῶν παρ' Ἑλλησι παιδιῶν (*Sui giochi in uso presso i Greci*) del grammatico, storico e antiquario romano Svetonio (70 – 122 ca.), noto per le sue biografie degli imperatori romani, ma autore anche di diverse dissertazioni in greco. I frammenti della monografia citata sui giochi sopravvivono essenzialmente grazie alle citazioni compendiarie del poligrafo di età comnena.¹²

In concreto, si evince chiaramente che i giocatori dell'*epostrakismos* gettavano a mare conchiglie o sassolini e ne contavano poi i rimbalzi. Colui che otteneva il maggior numero di rimbalzi con il suo tiro era acclamato quale vincitore. La descrizione più vivace di questo rituale in contesto narrativo è offerta dall'apologista cristiano Minucio Felice del II-III secolo, di poco posteriore alla monografia svetoniana sulla cultura ludica greco-romana.¹³ All'inizio del dialogo *Octavius* Minucio rappresenta i bambini intenti a gettare a mare cocci (*testes*) sul lido di Ostia in una gara appassionata. Il gioco è un genere di performance, come ha dimostrato Schechner (2018: 198) e in tale prospettiva s'inquadra anche la rappresentazione offerta in questa scena. Durante la performance ludica, infatti, i contendenti sono descritti mentre gesticolano e discutono animatamente (3,5: *certatim gestientes*), manifestando così il grado di intensa partecipazione emotiva durante lo svolgimento del rito collettivo, in cui si impegnano con fervore.¹⁴ Conviene riportare questa vivida trasposizione letteraria di un rito performativo della prima infanzia incastonata nella cornice narrativa dell'*Ottavio* 3, 5-6:

9 Cfr. Lazos 2002: 260; Costanza 2019: 153-154; Id. 2021a: 397.

10 *Onom.* IX 119, cfr. Lazos 2002: 260; Costanza 2019: 153-154; Id. 2021a: 397.

11 Paus. Gr. ε 59 Erbse, p. 180 = Zonar. s.v.; Phot. ε 1838 Th. 2,176.

12 Taillardat 1967 offre un'edizione che offre sostanzialmente una ricostruzione sistematica dell'opera perduta di Svetonio secondo un indirizzo lessicografico tipico della II metà del XIX secolo e si rivela pertanto, in qualche misura arbitraria, come avverte Tosi 2021: 217 e nt. 46. Per gli *excerpta* svetoniani *de ludis*, cfr. Costanza 2021a: 362-374.

13 Sulla scena dell'*Octavius* e le relazioni con le descrizioni della lessicografia greca citate, cfr. Reitzenstein 1916: 609, 611-615; Pastorino 1956: 256; Labhardt 1964: 350-353; Clarke 1974: 178-179; Costanza 2019: 214.

14 Cfr. Paraskevaidis 1990: 22; Lazos 2002: 260; Gandini 2019-2021: 77; Costanza 2019: 214; Id. 2020: 390.

Sed ubi eundi spatium satis iustum cum sermone consumpsimus, eandem emensi uiam rursus uersis uestigiis terebamus, et cum ad id loci uentum est, ubi subductae nauiculae substratis roboribus a terrena labe suspensae quiescebant, pueros uidemus certatim gestientes testarum in mare iaculationibus ludere. 6 Is lusus est testam teretem iactatione fluctuum leuigatam legere de litore, eam testam plano situ digitis comprehensam inclinem ipsum atque humilem quantum potest super undas inrotare, ut illud iaculum uel dorsum maris raderet [uel] enataret, dum leni impetu labitur, uel summis fluctibus tonsis emicaret emergeret, dum adsiduo saltu subleuatur. Is se in pueris uictorem ferebat, cuius testa et procurreret longius et frequentius exsiliret.

«Ma quando avemmo percorso discutendo una distanza ragionevole, tornammo indietro e seguimmo il medesimo cammino in senso inverso. Arrivati in un luogo in cui le barche tratte a secco riposavano su uno strato di fascine, che le isolava dalla feccia del suolo, vediamo dei bambini che gesticolando ben bene si divertivano a lanciare cocci di argilla in mare. 6 Ecco in cosa consiste questo gioco: si raccoglie sulla riva un coccio di forma arrotondata, levigato dallo sbattere delle onde, poi, tenendolo orizzontalmente tra le dita, ci si piega il più possibile vicino a terra e lo si fa roteare su sé stesso a pelo d'acqua, il proiettile deve andare rasente sulla superficie del mare e nuotare, scivolando con un movimento dolce oppure falciare la cima dei flutti, per rialzarsi e schizzare in alto, sollevato dai rimbalzi ripetuti. Tra i ragazzi si considerava vincitore quello che faceva correre più lontano il suo coccio e gli faceva fare il maggior numero di rimbalzi» (trad. Beaujeu 1974: 84 rivista).

A fronte della performance offerta dai ragazzini sulla spiaggia è notevole che gli adulti protagonisti del dialogo si appassionano ugualmente a questo gioco, seguendo con attenzione i tiri effettuati dai lanciatori. Minucio ed Ottavio, il personaggio eponimo del dialogo, ne sono altamente affascinati e sono catturati dallo spettacolo di questa tenzone, mentre il pagano Cecilio, già scontento dei primi scambi avuti con i suoi interlocutori, non mostra alcun interesse per questa sfida (*contentio*), di cui non intende le modalità (sul prologo del dialogo impostato sull'accesso alla *ueritas* maturato grazie al confronto dialettico tra gli amici ritratti dall'Apologeta, cfr. Rizzi 1990). A differenza dei compagni è il solo a non provare alcun piacere alla vista della gara (4.1: *hac spectaculi uoluptate*) e mostra i segni dell'inquietudine della profonda crisi spirituale che dilania il suo animo e lo condurrà, infine, alla conversione. L'adesione al Logos di Cristo pacificherà, infatti, nel finale del dialogo il suo animo, fuggate tutte le incer-

tezze esistenziali e filosofiche (cfr. Reitzenstein 1916: 609). A parte la noia di Cecilio, segnato dal suo dissidio interiore e tormentato dai dubbi, gli altri due adulti presenti sulla scena si divertono visibilmente, osservano con attenzione i bambini impegnati a gettare sassolini e sono altamente partecipi della competizione.¹⁵ Minucio Felice precisa che il rito ludico è un'azione da intendere in duplice prospettiva. I bambini sulla spiaggia sono i giocatori attivi, i protagonisti della performance con i loro gesti scanditi da una coreografia precisa, mentre gli adulti prendono parte alla loro felicità esplosiva, in quanto spettatori appassionati. Si delinea, dunque, una componente peculiare di fruizione della performance atletica ben nota anche per gli agoni pannellici. Le gare attiravano immancabilmente negli stadi di Olimpia, Delfi, Corinto, Nemea folle congregatesi da ogni parte dell'ecumene ellenica per assistere a tali eventi (cfr. le considerazioni di Mallozzi 2018: 56-57).

Anche Eustazio di Tessalonica nel passaggio sopra citato sull'epostracimo sottolinea il piacere vivissimo di assistere a tale gara, evidenziando l'elemento visuale della competizione che diletta gli spettatori, offrendo loro uno spettacolo assai gradito (ἡδίστην ποιῶνται πρόσοψιν). Parimenti i performers del lancio di conchiglie regalano una vista assai gradevole al proprio pubblico, confermando una prospettiva estetica della ricezione della gara del tiro a rimbalzello conforme a quanto presentato da Minucio Felice nell'*Ottavio*. La scelta di quest'elemento ludico nel Prologo del dialogo dell'Apologeta latino dipende sicuramente da una scelta letteraria consapevole, che rivela, nondimeno, l'influenza della realtà contemporanea e s'inquadra in una dimensione performativa ben nota all'autore e condivisa ugualmente dal suo pubblico. Pertanto, la scena dei piccoli giocatori a rimbalzelli è evocata in modo puntiglioso dall'autore e ricreata in un *locus amoenus* quale la spiaggia di Ostia.

Un poeta comico della Nea, l'ateniese Damoseno (*fr.* 3 K.-A. *ap.* Athen. *Epit.* 1, 15b = Olson 2007: 355), offre un parallelo eloquente riguardo alla passione incontenibile di uno spettatore intento ad osservare una gara a squadre di pallone, in cui un giovane s'impone per la bellezza, l'armonia e l'abilità dei suoi gesti, suscitando l'entusiasmo generale degli astanti:

x - νεανίας τις ἐσφαίριζεν εἰς
 ἐτῶν ἴσως x - ἑπτακαίδεκα,
 Κῶρος· θεοὺς γὰρ φαίνεθ' ἢ νῆσος φέρειν.
 Ὅς ἐπεὶ ποτ' ἐμβλέψει τοῖς καθημένοις,
 5 ἢ λαμβάνων τὴν σφαῖραν ἢ διδοὺς, ἅμα
 πάντες ἐβοῶμεν - ὡ - x - ὡ -
 Ἡ δ' εὐρυθμία τό τ' ἦθος ἢ τάξις θ' ὄση
 ἐν τῷ τι πράττειν ἢ λέγειν ἐφαίνετο.

15 L'entusiasmo è provocato dallo spettacolo dei piccoli giocatori radunatisi sulla spiaggia, cfr. Poll. ix 119; Costanza 2019: 214; Id. 2021a: 390.

- Πέρασ ἐστὶ κάλλους, ἄνδρες. Οὐτ' ἀκήκοα
 10 ἔμπροσθεν οὔτ' ἐώρακα τοιαύτην χάριν.
 Κακὸν ἂν τι μεῖζον ἔλαβον, εἰ πλείω χρόνον
 ἔμεινα· καὶ νῦν δ' οὐχ ὑγιαίνειν μοι δοκῶ.
 ... Un giovinetto giocava a palla,
 forse ... di diciassette anni,
 di Coò, sembra che quest'isola generi dei.
 Ogni volta che guardava gli spettatori,
 5 quando prendeva o lanciava la palla, tutti
 Insieme gridavamo: «...»
 Quanta armonia, carattere e stile
 Appariva in tutto che egli faceva o diceva.
 Era un miracolo di bellezza, signori. Non
 ho sentito
 10 davanti a me, né sentito mai una tale grazia.
 Avrei patito un male peggiore, se fossi ri-
 masto
 ancora più a lungo, ma anche ora non mi
 pare di star bene.

Al di là dell'estasi del narratore di fronte al ragazzo che domina la scena della partita di pallone con la sua straordinaria presenza scenica, anche gli altri spettatori restano ammaliati alla vista dell'eccellso palleggiatore e quasi ipnotizzati da quest'esibizione impareggiabile.¹⁶ In modo simile alla corte di Alcinoò Odisseo sperimenta l'ammirazione di fronte alla performance eccellente di danza e lanci del pallone, in cui si cimentano Alìo e Laodamante, i campioni dei Feaci, con una maestria inarivabile (Hom. *Od.* 8, 370-381).

Pur se avulsa dalla fascinazione erotica saliente nel frammento di Damosseño, appare del tutto simile la reazione dei protagonisti dell'*Ottavio* di Minucio Felice davanti ai piccoli contendenti nel lancio di ciottoli sulla spiaggia di Ostia.

A proposito dei sassolini lanciati in mare bisogna citare, ancora, il parallelo desunto dal rito delle 'cinque pietre', πεντάλιθα o πεντέλιθα o ancora πεντελιθίζειν, cioè 'lanciare cinque pietre'. Queste denominazioni indicano chiaramente un gioco, in cui è impiegato un campionario di ciottoli lisci, astragali, fave o altri oggetti reperibili all'occorrenza facilmente in grande quantità. La discriminante è indicata dal nume-

ro di oggetti a disposizione del giocatore. Polluce sottolinea che tale rito era praticato specialmente dalle ragazze. Queste dovevano tenere sulla palma della mano cinque ciottoli, lanciarli verso l'alto e in seguito prenderli di nuovo sul dorso della mano, senza farli mai cadere. Se per caso un ciottolo (o un ossicino) finiva a terra, le giocatrici erano obbligate a riprenderlo, senza però fare scivolare gli altri quattro che dovevano custodire sempre sul dorso della mano.

A tal riguardo, è notevole la testimonianza di Callimaco, *Aetia*, fr. 676 Pf. Ζορκός τοι, φίλε κοῦρε, Λιβυστίδος ἀντίκα δώσω | πέντε νεοσμῆκτους ἄστριας (Da una gazzella libica, caro ragazzo, ti darò / cinque astragali torniti di recente). Qui, πέντε è un rinvio assai probabile al gioco delle "cinque pietre", al quale farebbe allusione Afrodite, allettando Eros con la promessa di donargli cinque astragali, qualora egli si decida a ferire Aconzio con il suo dardo crudele, rendendolo folle d'amore per Cidippe.¹⁷ In modo speculare nelle *Argonautiche* di Apollonio Rodio la dea sollecita l'intervento del figlio terribile per scatenare la passione amorosa di Medea per Giasone. In questa scena celebre Eros è intento a giocare agli astragali con Ganimede.¹⁸

PARALLELI FOLCLORICI NEOGRECI E ITALIANI

Diverse sopravvivenze o analogie ludiche si riscontrano nella Grecia moderna anche per i giochi antichi e le loro rimodulazioni nel contesto contemporaneo.¹⁹ Riguardo ai lanci di oggetti in esame si osserva che oggi l'*omilla* corrisponde al gioco dei πεντάρες, in cui le monetine, come indica il nome, hanno sostituito astragali o noci, mentre la *tropa* è nota con diversi titoli quali τρύπα, la 'buca', λάκκα e γουβίτσα, la 'fossetta', λεφοκάρυα, il 'nocciolo', χάντρα, la 'perla'. Lo svolgimento del

¹⁶ Cfr. Olson 2007: 367; Wright 2022: 193; Costanza 2023b: 178-179.

¹⁷ Ipotesi condivisa da Pfeiffer 1949: 445; già formulata da Dilthey 1863: 44.

¹⁸ Apoll. Rh. Arg. III 112-155; cfr. Pretagostini 1992: 225-229; Costanza 2019: 215; Id. 2022b: 387-391; Id. 2023a: 142.

¹⁹ Per la fortuna nel folclore neogreco dei giochi classici, specie per quelli di gruppo e di iniziazione, maschili e femminili, cfr. la discussione in Costanza 2021b: 333-341; Id. 2022a: 246-252, per un parallelo greco dalla Bovesia (prov. Reggio Calabria).

rito corrisponde a quanto già sperimentato dai fanciulli dell'Antichità.²⁰

Comparabile all'*ephentinda* è il γκεζάκι (*ghezaki*), in cui i fanciulli tracciano per terra tre o quattro cerchi concentrici e vi gettano poi alcuni oggetti, in genere pietruzze, al fine di avvicinarsi il più possibile al cerchio più interno. Perciò, debbono valutare con la massima attenzione la distanza e commisurare la forza del lancio per potere centrare il bersaglio (cfr. Lazos 2002: 272).

In Grecia moderna è altresì popolare il gioco dei πεντόβολα, "cinque pietre"²¹, i giocatori formano un ponte con la mano sinistra in modo che l'indice sia più avanti rispetto alle altre dita e continuano a lanciare in aria un ciottolo, tentando sempre con la mano destra di farne passare uno al di sotto del ponte fino a quando non abbiano lanciato le altre quattro pietruzze al di sotto del ponte e non siano rimasti con un solo ciottolo in mano. Anche in questo caso il vincitore è colui che arriva al termine del gioco senza far cadere a terra i suoi cinque ciottoli. Come attesta Tzetzes, nel periodo bizantino s'impose il titolo τὰ καλαλλάτζια ο καλολαλλάκια, ove λαλλάκια corrisponde a λιθάρια, quindi tale titolo ludico designa letteralmente i "ciottoli fortunati". È notevole rimarcare che permane tuttora un rito femminile praticato dalle ragazze, in perfetta continuità con quanto asserito da Polluce per il gioco corrispondente dell'Antichità classica.²² Tale gioco è molto diffuso nella Grecia moderna. In alternativa è conosciuto come τὰ πετράδια, le "pietruzze", πενταπέτρια, le "cinque pietre", πεντεκούκια, le "cinque fave"²³ e πεντεγούλια, i "cinque dadi" a Corfù, Zante, Leucade e nell'Epiro;²⁴ infine, τὰ μπιρμπιλια, "i gabbiani" in Tracia dal turco

bülbül, indicante uccelli acquatici come il gabbiano o il martin pescatore.²⁵

Riguardo all'*epostrakismos*, un gioco comparabile all'inglese *Ducks and Drakes*, questa performance è ancora vitale in Grecia moderna ed è praticata prevalentemente con ciottoli lisci. È nota sotto differenti nomi che variano a seconda dei luoghi e sono più o meno immaginifici: anzitutto πεταλίδια ο πεταλίδες dal nome di πεταλίδα, letteralmente la "patella" per la pietruzza gettata al suolo, ma anche δεκαλίστρες, στραταρίδες "ciambelle", πίττες "focacce", ψομάκια "panini", καρβέλια "pani contadini", παξιμάδια, cioè "fette biscottate", παστέλια "croccantini di sesamo", ψαράκια "pesciolini", κουταλάκια "cucchiaini".²⁶

Le denominazioni citate, desunte dall'alimentazione e dalla vita quotidiana dimostrano l'interesse molto vivo per questa tipologia di gioco nell'immaginario neogreco.

Nell'ambito del folclore italiano bisogna menzionare lo studio di Mario Gandini (S. Giovanni in Persiceto, Bologna 1924 – 2021), memore della descrizione dell'*Octavius* nell'Apologetica latina e, soprattutto, della sua esperienza autobiografica. Difatti, ricorda di avere praticato il medesimo gioco da bambino nei corsi d'acqua del suo borgo natio, dove è indicato comunemente nel dialetto locale sotto il titolo di *pinpilóca*. Lo sguardo dello studioso persicetano si allarga, quindi, alle testimonianze vernacolari italiane. Il gioco del rimbalzello è denominato "fare agli schizzetti" in Toscana, specialmente a Siena; *zugar a piapèss* a Parma; in Veneto *zugar a le piastrele* a Padova, *zogar a caorio* o *far passarini* a Venezia, *far scalete* a Chioggia; in Emilia ancora *sàs sèlta* a Bologna (cfr. Gandini 2019-2021: 79-80,

20 Cfr. Kakridis 1925: 171; Lazos 2002: 690, che adduce anche la testimonianza di Paliouritis 1815: 194 riguardo alla sopravvivenza della τρούπα nel Peloponneso.

21 Cfr. Koukoules 1948: 182; Darakis 1994: 26, 134-136; Lazos 2002: 462; Vdokakis 2014: 97.

22 Cfr. Koukoules 1948: 182-183; ; Lazos 2002: 462.

23 Cfr. Mellios 1985: 16, 71-72; Darakis 1994: 30; Lazos 2002: 463.

24 Cfr. Kakridis 1925: 171 discusso da Lazos 2002: 463; i γουλλιά indicano nelle isole Ioniche i ciottoli di forma quadrangolare che si trovano sulle rive dei fiumi o del mare, come già afferma Hsch. s.v. γυλλός· κύβος ἢ τετράγωνος λίθος.

25 Cfr. Lazos 2002: 463 sulla scorta di Seitanidis 1962: 305.

26 Cfr. Paliouritis 1815: 184, con l'informazione che i rimbalzi sono chiamati σκαντζίκια dall'italiano 'scanso'; Koukoules 1948: 178; Darakis 1994: 25-26; Lazos 2002: 261; Costanza 2019: 215.

con ulteriore bibliografia). Non manca un parallelo siciliano rilevato da Giuseppe Pitrè e denominato con la perifrasi: *A cui nni mancia cchiù assai*. (“A chi ne mangia di più”).²⁷ Si rivelano interessanti pure i corrispondenti titoli della pratica ludica del “rimbalzello” nelle lingue moderne come il *ricochet* in Francia, un termine entrato in uso anche in inglese come prestito e le *cabrillas* in Spagna (cfr. Gandini 2019-2021: 80).



Al gioco come elemento caratterizzante di un personaggio minore fa riferimento pure Alessandro Manzoni nel cap. VII de *I Promessi Sposi*, in relazione a Menico, “un ragazzetto di dodici anni, sveglia la sua parte”, al quale Agnese, la madre di Lucia, chiede di recare un’ambasciata a fra Cristoforo, raccomandandogli però:

«Appunto, Menico. E se ti dirà che tu aspetti qualche poco, lì vicino al convento, non ti sviare: bada di non andar, con de’ compagni al lago, a veder pescare, né a divertirti con le reti attaccate al muro ad asciugare, né a far quell’altro tuo giochetto solito...»

Lo scrittore annota, quindi, per spiegare l’allusione anodina di Agnese:

« Bisogna saper che Menico era bravissimo per fare a rimbalzello; e si sa che tutti, grandi e piccoli, facciam volentieri le cose alle quali abbiamo abilità: non dico quelle sole.»

Quest’aggiunta risale all’edizione del ’42 e introduce un toscanismo come *rim-*

balzello divenuto la denominazione canonica del gioco in italiano. Nella ventiseptana, invece, alla parola “lago” seguiva l’esplicazione: “a far saltellare le piastrelle nell’acqua”, con una descrizione del passatempo preferito da Menico, che definisce la sua vivacità di carattere.²⁸

Infine, l’antecedente dell’apologista latino è citato esplicitamente dal poeta vicentino Fernando Bandini (1931 – 2013), una delle voci più notevoli del panorama italiano della II metà del XX secolo. Va ricordata l’ode citata in exergo (*Tempo passato*), che è tratta dalla sezione *In modo lampante* della sua raccolta *Memoria del futuro* (1969). Bandini, dedica espressamente il carme al gioco a rimbalzello ambientato nelle acque dell’Adriatico in un clima di trasognata evocazione dell’infanzia connotata da un intenso lirismo. La sua cifra stilistica più autentica è il recupero memoriale del passato. La concitata misura del verso riproduce l’entusiasmo frenetico dei partecipanti, i bambini radunatisi sul lido, sospesi sul crinale della loro esistenza. Il ciottolo che rotola “sulla lacca d’un sogno” assume la valenza icastica di un simbolo efficace della vita che scivola via, affondando speranze, illusioni, sogni sommersi dallo scorrere implacabile del tempo in un mare senza ritorno.

In tal senso, *Tempo passato* si può leggere come uno scolio alla scena di Minucio Felice da interpretare quale spartiacque esistenziale tra il prima e il dopo della conversione che segna la rinascita catartica di Cecilio riemerso alla fine dalle acque salvifiche del battesimo.

CONCLUSIONI

La disamina proposta consente di tracciare un percorso performativo della storia dell’infanzia greco-romana che ha notevoli scaturigini nella grecità bizantina e contemporanea così come nel folclore italiano con varie attestazioni regionali degne di menzione. Ulteriori indagini del-

²⁷ Cfr. Pitre 1883: 371, citato e discusso da Gandini 2019-21: 79, con una descrizione conforme alle fonti classiche: «Si fa in due o più, i quali uno alla volta lanciano a mare, ne’ laghi, ne’ fiumi, per farli rimbalzar fuori de’ sassolini lisci raccolti sulla spiaggia, o altri cocci piatti e arrotondati. *Chi mancia cchiù assai*, cioè chi riesce meglio e più volte a far schizzare a fior d’acqua il suo sassolino, a farlo saltellare, e andar più lontano, vince.»

²⁸ Cfr. Ghidetti 2003: 513 *ad loc.*, con rimando al corrispettivo milanese *giugà a squelloeu* e comasco *giugà ai spiell o ai pettol*; Marazzini 2011: 211-212.

la *laographia* greca e degli studi folclorici in generale sono, quindi, auspicabili per ampliare la piattaforma dei documenti da accludere allo studio di questo *specimen* ludico e alla sua valenza sociale ed educativa per gli Antichi e i loro eredi nell'evo bizantino e moderno. In definitiva, tale esperienza performativa è vissuta immancabilmente dai partecipanti in un quadro di adesione collettiva, non individuale. Tale slancio prevede spettatori attratti dall'esibizione della gara dei lanci a rimbalzello, come sottolinea la concordanza su questo punto registrata tra il dotto universale bizantino Eustazio, il quale dipende da una fonte antica (ragionevolmente Svetonio) e l'Apologista latino Minucio Felice. Il lancio ai rimbalzelli nel gioco greco-romano è focalizzato in primo luogo in rapporto alle istanze dei giocatori, ma si configura altresì come una performance che non cessa di affascinare gli spettatori sulla scena, suscitando profonde emozioni. A loro volta, gli epigoni dei giorni nostri reiterano i medesimi gesti con uguale passione e la descrizione dell'*Ottavio* non cessa di affascinare la curiosità etnografica di M. Gandini e la rivisitazione lirica di Fernando Bandini.

BIBLIOGRAFIA

- Bateson, G. (1996) *Questo è un gioco. Perché non si può mai dire a qualcuno: «Gioca!»*, (Minima 30), Raffaello Cortina, Milano.
- Beaujeu, J. (1974, a cura di), *Minucius Felix, Octavius*, Les Belles Lettres, Paris.
- Behling, C.-M. (2012), *Games involving Nuts as a "topos" for Childhood in Late Antiquity and Early Christian Times*, in Depaulis, Th. (2012, a cura di), *Of Boards and Men. Board Games Investigated*, Proceedings of the XIIIth Board Game Studies Colloquium, Paris 14-17 April 2010, Board Game Studies Association, Paris, pp. 29-36.
- Callini, D. (2006), *Società post-industriale e sistemi educativi*, Franco Angeli, Milano.
- Clarke, G. W. (1974, trad./comm.), *The Octavius of Marcus Minucius Felix*, Newman, New York-Ramsey/N.J.
- Costanza, S. (2019), Giulio Polluce, *Onomasticon, Excerpta de ludis, Materiali per la storia del gioco nel mondo greco-romano (Hellenica LXXXI)*, dell'Orso, Alessandria.
- Costanza, S. (2020), *Les jeux dans l'Onomasticon* I 30 ; VI 107, 109 ; VII 203-205 ; IX 94-129 de Pollux, «Revue des Études Grecques» CXXXIII 2 (2020), pp. 361-409.
- Costanza, S. (2021a), *Suétone, Sur les jeux des Grecs*, «Revue des Études Grecques» CXXXIV 2 (2021), pp. 361-411.
- Costanza, S. (2021b), *Pollux témoin des jeux : continuité, survie et réception dans la culture ludique néogrecque*, in Dasen, V. et al. (2021, a cura di), pp. 329-342.
- Costanza, S. (2022a), *Filastrocche, rime e cantilene infantili: "Spunta, caro Sole!" (PMG 876b) e un parallelo greco-latino*, «Maia» LXXIV 2 (2022), pp. 241-255.
- Costanza, S. (2022b), *Cupido ludens: Eros Playing with Astragals in Apollonius Rhodius III 112-155*, «Acta Antiqua Academiae Scientiarum Hungaricae», LXI 4 (2022), pp. 383-394.
- Costanza, S. (2023a), *Apollonios Rhodios*, in A. Papatomas (2023, a cura di), pp. 123-154.
- Costanza, S. (2023b), *Damoxenos*, in A. Papatomas (2023, a cura di), pp. 173-178.
- Darakis, P. (1994), *Ἑλληνικά παιχνίδια τῶν παιδιῶν μας*, Gutenberg, Athina.
- Dasen, V. et al. (2021, a cura di), *Play and Games in Classical Antiquity: Definition, Transmission, Reception / Jouer dans l'Antiquité classique. Définition, transmission, réception* (Collection Jeu/ Play/Spiel 2), Presses Universitaires de Liège, Liège.
- D'Elia, F. (2009), *Processi motori e ludico-sportivi di gruppo*, in G. Savarese (2009, a cura di), *Iperattività e gestione delle emozioni. Percorsi educativo-didattici e motorio-sportivi*, Franco Angeli, Milano, pp. 177-184.
- Dilthey, K. (1863), *De Callimachi Cydippa*, Teubner, Leipzig.
- Gandini, M. (2019-2021). *Dall'epostrakismós dei Greci alla pinpilóca dei persicetani*, «Strada Maestra» LXXVII-LXXIX (2019-2021), pp. 77-80.
- Ghidetti, A. (2003), (a cura di), Alessandro Manzoni, *I Promessi Sposi*, Giangiuseppe Feltrinelli, Milano.
- Kakridis, I. Th. (1925), *Ἑλληνικά παιχνίδια, «Ἡμερολόγιον τῆς Μεγάλης Ἑλλάδος»* IV (1925), pp. 161-179.
- Koukoules, Ph. (1948), *Βυζαντινῶν Βίος καὶ Πολιτισμὸς, I, Σχολεῖα παιδῶν, ἀνατροφή, παίγνια*, Papazisis, Athina, rist. 1999.
- Labhardt, A. (1964), *Minucius Félix et les ricochets d'Ostie (Octavius, 3.5-4.1)*, in Renard, M. – Schilling, R. (1964, a cura di), *Hommages à Jean Bayet (Latomus LXX)*, Latomus, Bruxelles-Berchem, pp. 349-354.
- Lazos, Ch. (2002), *Παίζοντας στο χρόνο. Αρχαιοελληνικά και βυζαντινά παιχνίδια 1700 π.Χ. - 1500 μ.Χ.*, Aiolos, Athina.
- Mallozzi, P. (2018), *Lo sport spettacolo tra regole, emozioni e dinamiche di consumo*, in Mazza, B. (2018, a cura di), *Fair Game. Stili e linguaggi della comunicazione sportiva*, Lulu Press, Raleigh/NC, pp. 43-73.

- Marazzini, C. (2011), *Una correzione manzoniana illustrata: il gioco del rimbazzello*, in Gruppo di ricerca dell'Atlante Linguistico della Sicilia (2011, a cura di), *Per i linguisti del nuovo millennio. Scritti in onore di Giovanni Ruffino*, Sellerio, Palermo, pp. 209-212.
- Mellios, L.A. (1985), Τα παιδιά παίζει. Τα παιγνίδια στη Φλώρινα και τα χωριά της απ' την Αρχαιότητα μέχρι σήμερα, Vivlio, Florina.
- Olson, S.D. (2007), *Broken Laughter. Select Fragments of Greek Comedy*, Univerity, Oxford.
- Paliouritis, G. (1815). Αρχαιολογία ελληνική, ήτοι φιλολογική ιστορία περιέχουσα τούς νόμους, την πολιτείαν, τὰ ἔθιμα, τῆς θρησκείας, τῶν ἑορτῶν, τῶν γάμων καὶ ἐπικηδείων, τὰ δημόσια καὶ τὰ ἐπὶ μέρος παιγνίδια τῶν παλαιῶν Ἑλλήνων, ἔξαιρέτως δὲ τῶν Ἀθηναίων, II, Nikolaos Glykys, Venezia.
- Papathomas, A. (2023, a cura di), Ελληνιστική Γραμματεία. Επιλογές ελληνιστικής πεζογραφίας και ποίησης (Αρχαία Ελληνική & Βυζαντινή Γραμματεία 7), Scriptio Continua, Athina.
- Paraskevaidis, E.S. (1990), Τα παίγνια των αρχαίων Ελλήνων: Β' μέρος, «Πλάτων» XLII (1990), pp. 20-39.
- Pastorino, A. (1956), *L' "epostracismo" in Minucio Felice (Oct. 3, 2-6)*, in Αντίδωρον Hugoni Henrico Paoli oblatum (Pubblicazioni dell'Istituto di filologia classica VIII), Istituto di filologia classica, Genova, pp. 250-261.
- Pfeiffer, R. (1949), *Callimachus, I. Fragmenta*, Clarendon, Oxford.
- Pitrè, G. (1883), *Giuochi fanciulleschi siciliani* (Biblioteca delle tradizioni popolari siciliane XIII), L. Pedone Lauriel, Palermo.
- Pretagostini, R. (1992), *Le metafore di Eros che gioca: da Anacreonte ad Apollonio Rodio ai poeti dell'Anthologia Palatina*, in Aion XII (1992) = Cassio, A.C., *Atti del convegno di studi italo-polacco-italiano*. Poznań 2-5 maggio 1990, pp. 225-238.
- Reitzenstein, R (1916), *Philologische Kleinigkeiten. 4. Zu Minucius Felix*, «Hermes» LI (1916), pp. 609-623.
- Rizzi, M. (1990), Amicitia e veritas. *Il prologo dell'Octavius di Minucio Felice*, «Aevum Antiquum» III (1990), pp. 245-268.
- Salanitro, M. (1988), *Le «noci» in Marziale e in Catullo*, «Sileno» XIV I (1988), pp. 107-114.
- Schechner, R. (2018), *Gioco*, in Tomasello, D. (2018, a cura di), *Introduzione ai Performance Studies*, Cue Press, Imola, pp. 169-216.
- Seitanidis, I. (1962), Τί παιχνίδια παίζαν τα Σουφλιωτόπουλα στα χρόνια της Τουρκοκρατίας, «Ἀρχεῖον Ἰθρακικοῦ Ἰησαυροῦ» XXVII (1962), p. 305.
- Sibilo, M. (2001), *Il corpo e il movimento*, Cuen, Napoli.
- Taillardat, J. (1967, a cura di), Suétone, Περὶ βλασφημιῶν. Περὶ παιδιῶν: Des termes injurieux, des jeux grecs (extraits byzantins), Les Belles Lettres, Paris.
- Tosi, R. (2021), *Polluce nella tradizione lessicografica*, in Dasen V. et al. (2021, a cura di), pp. 207-219.
- Wright, M. (2022), *Comic Sex and 'Fragmentary Thinking': Damoxenus, Fr. 3 PCG*, «Classical Quarterly» LXXII 1 (2022), pp. 191-201.