

Salvatore Costanza

Giulio Polluce,  
*Onomasticon: excerpta de ludis*

Materiali per la storia del gioco  
nel mondo greco-romano



Edizioni dell'Orso

# *Hellenica*

Testi e strumenti di letteratura greca  
antica, medievale e umanistica

*Collana diretta da Enrico V. Maltese*

81

## International Advisory Board

Eugenio Amato, Federica Ciccolella, Cristophe Cusset, Lowell Edmunds,  
Marie-Rose Guelfucci, Wolfram Hörandner, John Monfasani, Heinz-Günther  
Nesselrath, Diether R. Reinsch, Robert W. Wallace

*I volumi pubblicati in questa collana sono sottoposti a un processo di peer review che  
ne attesta la validità scientifica.*

Salvatore Costanza

Giulio Polluce, *Onomasticon:*  
*excerpta de ludis*

Materiali per la storia del gioco  
nel mondo greco-romano



Edizioni dell'Orso  
Alessandria

*This publication is part of the research project ERC Locus ludi (Grant agreement No. 741520) which has received funding from the European Research Council (ERC) under the European Union's Horizon 2020 research and innovation program: ERC Advanced Grant 2017-2022.*

© 2019

Copyright by Edizioni dell'Orso s.r.l.

15121 Alessandria, via Rattazzi 47

Tel. 0131.252349 - Fax 0131.257567

E-mail: [info@ediorso.it](mailto:info@ediorso.it)

<http://www.ediorso.it>

Redazione informatica e impaginazione: Arun Maltese ([www.bibliobear.com](http://www.bibliobear.com))

Grafica della copertina a cura di Paolo Ferrero ([paolo.ferrero@nethouse.it](mailto:paolo.ferrero@nethouse.it))

*È vietata la riproduzione, anche parziale, non autorizzata, con qualsiasi mezzo effettuata, compresa la fotocopia, anche a uso interno e didattico. L'illecito sarà penalmente perseguibile a norma dell'art. 171 della Legge n. 633 del 22.04.1941*

ISBN 978-88-6274-993-0

ISSN 1825-3490

Alla mia amatissima nonna Giovanna Piraino Di Rosa  
(Naro/Girgenti, 14 I 1909 – Messina, 30 IV 1988),  
Maestra di Giochi e di Vita.

*Ludendo saepe paratur amor*  
Ed è giocando che spesso nasce l'amore  
Ovid. *Ars Am.* 3,368

Κάθε φορά που άκούω Έλληνικούςρες ή που διαβάζω καθαρέβουσα,  
συλλογιούμαι πώς κάτι παιχνίδια είναι συνάμα και κωμικά και τραγικά,  
γιατί και τραγικά είναι άξια να καταντήσουνε.  
Τότες πάλε ψιθυρίζω με τὸ νοῦ μου λυπητερά: «Τὰ παιδιά παίζει».  
Giannis Psycharis (1854-1929), *Τὰ παιδιά παίζει*

– Germain, est-ce que vous savez à quoi servent *réellement* les dictionnaires ? [...]  
– À comprendre les mots difficiles.  
– Aussi, oui... Mais pas uniquement. Ils servent avant tout à voyager. [...]  
Un dictionnaire, ce n'est pas un simple livre, Germain! C'est bien plus que cela.  
C'est un labyrinthe... Un extraordinaire labyrinthe, où l'on se perd avec bonheur.  
Marie-Sabine Roger, *La tête en friche* (2012)

## Avvertenza

La presente indagine s'iscrive nel progetto *Locus Ludi* diretto da Véronique Dassen,<sup>1</sup> che ringrazio sentitamente per la discussione, il confronto e gli stimoli offerti insieme con il Direttore del Musée Suisse du Jeu, Ulrich Schädler, prodigo di commenti e riflessioni. La meditazione sulla pratica dell'*homo ludens* greco-romano è volta, infatti, a comprendere in concreto i testi anche alla luce dell'ergonomia dei giochi e favorire ulteriori tentativi di ricostruzione fattuale dei medesimi. In assenza di regole formulate esplicitamente, questi esperimenti serbano inevitabilmente un margine ipotetico, ma si rivelano nondimeno fruttuosi al fine d'intendere meglio la realtà ludica ed interagire con i documenti letterari in materia.

Altrettanto proficuo si è rivelato il confronto con Andromachi Karanika e Renzo Tosi foriero di puntuali osservazioni su singoli punti così come sull'impostazione generale, nonché la discussione con altri Maestri, tra i quali mi preme ricordare con gratitudine Enrico Livrea, Amphilochios Papatomas, Michel Casevitz, François Lissarrague, Charles Moretti, Martin Steinrück, Stylianos Chronopoulos, Arnold Zucker e per il folclore moderno Kleio Gougouli e S. Ecc.<sup>za</sup> Rev.<sup>ma</sup> Mons. Sevastianos Rossolatos, Arcivescovo dei Cattolici in Atene, il quale per primo mi ha illustrato il gioco del *vezyris* praticato nella sua isola natia di Siro.

Atene-Friburgo, ottobre 2019

<sup>1</sup> Il progetto di ricerca ERC *Locus ludi* (Grant agreement No. 741520) è stato finanziato dall'European Research Council (ERC) nell'ambito del programma di ricerca e innovazione Horizon 2020 (ERC Advanced Grant 2017-2022).

## Préface

L'*Onomasticon*, ou dictionnaire, du grammairien Julius Pollux constitue un des trésors encore négligés de la littérature grecque de l'époque romaine impériale. Pollux l'écrit alors qu'il est le précepteur du futur empereur Commode (161-192, empereur de 180 à 192 apr. J.-C.), qui, une fois au pouvoir, le nomme à la chaire de rhétorique à Athènes. Bien qu'il s'agisse d'une version abrégée d'époque byzantine, ce dictionnaire représente une somme de connaissances organisées de manière thématique. L'énumération de synonymes/homonymes sélectionnés pour leur beauté et leur élégance est assortie de définitions et de citations, parfois entrecoupées de descriptions ou d'anecdotes à visée pédagogique. Jusqu'ici, de rares travaux collectifs ont entrepris d'étudier certains aspects lexicaux, rhétoriques, historiques... de cette œuvre foisonnante qui touche de nombreuses facettes de la vie culturelle, religieuse et politique.<sup>1</sup>

Plusieurs sections de l'*Onomasticon* concernent une cinquantaine de jeux d'enfants et d'adultes : jeux de dés, d'osselets, de plateau avec des pions, jeux de balles et d'adresse, jeux amoureux et de banquet, jeux de devinettes... Ces passages constituent une source essentielle pour l'étude de la culture et des pratiques ludiques antiques. Pollux indique de manière précise les noms de chaque jeu, cite les proverbes et les expressions qui y font référence, développe par enchaînement tout le champ lexical de la terminologie technique, et parfois donne des éléments de règles et des informations sur le matériel à utiliser. Souvent cités, mais toujours de manière fragmentaire, ces textes n'ont jamais fait l'objet d'une traduction suivie en langue moderne, ni d'une édition critique commentée.<sup>2</sup>

La publication des *Excerpta de ludis* comble de manière bienvenue cette lacune tout en répondant aux attentes d'un public élargi. Avec une grande rigueur philologique, Salvatore Costanza a réuni et traduit l'ensemble des passages relatifs aux jeux de l'*Onomasticon*, ainsi que tous les *testimonia* cités par Pollux avec les comparanda nécessaires pour comprendre le sens des mots employés, sans négliger l'apport de l'iconographie antique et des découvertes archéologiques. La présentation méticuleuse des sources est accompagnée d'un commentaire critique qui rend compte de l'état actuel de la recherche. Une bibliographie exhaustive complète l'ouvrage.

<sup>1</sup> Bearzot-Landucci-Zecchini 2007; Mauduit 2013.

<sup>2</sup> À côté des éditions de Dindorf 1824, Bekker 1846 et Bethe 1900-1931, signalons la traduction en latin de Gwalther-Seber 1608, 1706.



L'œuvre de Pollux est irremplaçable pour accéder à un patrimoine ludique en partie immatériel, comme les jeux à cloche-pied (IX 118) et jeux de baisers (IX 114-115), utilisant des accessoires modestes, détournés de leur fonction ordinaire ou tirés du monde naturel, impossibles à retrouver archéologiquement, comme les pétales de fleur (IX 127), les fèves (IX 114), un insecte attaché à un fil (IX 124-125), ou des bâtons (IX 120). Grâce à Pollux, nous disposons aussi de fragments exceptionnels de la culture enfantine, avec les règles de jeux de rôles (*basilinda*, IX 110) et des paroles de rondes (*chytrinda*, IX 113-114, *chelichelônē*, IX 125).

De manière originale, Salvatore Costanza a aussi mené une enquête diachronique à la recherche d'éléments de comparaison parmi les jeux des époques moderne et contemporaine en Grèce et dans d'autres pays. Plusieurs jeux (*akinētinda*, *basilinda*, *chelichelônē*, *chytrinda*, *dielkystinda*, *kollabízein*, *myinda*, *schoinophilinda*) présentent parfois des ressemblances qui invitent à développer des études comparatives. Différentes grilles de lectures peuvent être appliquées aux informations réunies, comme le montrent les appendices de l'ouvrage : sur la dimension genrée des jeux, parfois explicitement réservés aux garçons ou aux filles (I), sur leurs rapports aux dieux et de manière plus large à la vie religieuse (II), sur leur distribution par classe d'âge (III), et sur les interactions avec différents animaux (IV).

La publication de Salvatore Costanza apporte ainsi une contribution scientifique fondamentale à l'histoire de la culture ludique antique. Cet ouvrage de référence met à notre disposition une somme d'informations qui ouvrent de nombreuses pistes de recherche sur le jeu en tant que vecteur des normes et valeurs qui structurent la vie sociale et religieuse antique.

Cette recherche pionnière sur les *Excerpta de ludis* a été réalisée à l'Université de Fribourg dans le cadre du projet ERC Advanced Locus Ludi. *The Cultural Fabric of Play and Games in Classical Antiquity* (741520) dont l'objectif est d'identifier, analyser et reconstruire la culture ludique antique dans une perspective anthropologique et pluridisciplinaire.<sup>3</sup>

Véronique Dasen

<sup>3</sup> <<https://locusludi.ch>>. Pour un premier bilan historiographique, Dasen 2018 et 2019b.

## Premessa

Un dizionario è anzitutto un invito a compiere un viaggio, come spiega l'anziana Marguerite, la protagonista del romanzo di M.-S. Roger, la quale regala un libro del genere a Germain, consentendogli di sviluppare i suoi talenti e liberandolo così dall'etichetta di scemo del villaggio.

Un viaggio concettuale dalle molteplici suggestioni è effettivamente intrapreso nel II secolo d.C. da Giulio Polluce nel suo lessico tematico, in cui s'intersecano diversi percorsi ideologici e metaforici, dei quali si analizzano di seguito quelli connessi alla cultura ludica. Il lessicografo ci guida in un percorso affascinante, a tratti impegnativo, ma sicuramente gravido di sorprese nell'universo del gioco, che risulta trasversale alle differenze di età, genere, classe sociale.

Il gioco è un momento strutturante della vita del fanciullo, il quale apprende così il suo ruolo nella società e specificamente all'interno del gruppo. Attraverso le esperienze ludiche della prima infanzia egli assimila la sua fascia di pertinenza, interiorizzando l'apprendimento delle norme sociali. In greco tale dinamica è espressa in modo precipuo dalla stretta affinità di *παιδιά* e *παιδεία* a designare il gioco e l'educazione,<sup>1</sup> forme derivanti da un radicale \*paw- di origine indoeuropea, che al grado zero è alla base fra l'altro di latino *puer* e sanscrito *putra* = figlio.<sup>2</sup> Dal verbo *ἀθύρειν* di ignota etimologia deriva *ἄθυρμα* = diletto, fonte di trastullo, giocattolo.<sup>3</sup>

Una volta adempiuto il tirocinio attraverso il gioco, il ragazzo è pronto per un processo interazionista come soggetto autonomo e può insegnare ad altri il frutto della sua esperienza, dirigendo i coetanei più piccoli nei momenti di trastullo.<sup>4</sup>

In questa prospettiva il gioco è lo strumento privilegiato dell'educazione e vale come rito d'iniziazione alla vita adulta nel passaggio dall'infanzia all'efebia per i *παῖδες* o alla condizione di giovane donna pronta alla transizione nuziale, *παρθένος*.<sup>5</sup> D'altra parte, Polluce è attento alle strutture della ludicità, pur avendo l'o-

<sup>1</sup> Cfr. Görgemanns 1960: 103; Mendner 1978: 848; *παίζειν* significa propriamente comportarsi come un fanciullo; Väterlein 1976: 14-18; Dasen 2018: 27.

<sup>2</sup> Sul percorso etimologico del gioco e dell'azione ludica in greco, vd. da ultimo Casevitz 2018: 52-54.

<sup>3</sup> Già in *Il.* 15,363, *Od.* 18,323, cfr. Mendner 1978: 948; Casevitz 2018: 54.

<sup>4</sup> Per l'apprendimento del ruolo sociale necessario all'inserimento del singolo nella società come individuo, vd. i contributi della teoria funzionalista in Parsons 1955: 130; Gecas 2001: 14525; Nadeau 2010a: 5.

<sup>5</sup> Vd. Barthes 1957: 56; Patsiou 1999: 274 per i giochi che insegnano alle bambine a diventare madri; Garnsey 1999: 100 per le norme alimentari trasmesse di madre in figlia.

biettivo primario di costruire griglie sinonimiche su tale universo semantico, non di sviluppare un'autonoma trattazione sul soggetto corrispondente.<sup>6</sup>

<sup>6</sup> Se Caillois 1958 classifica *paidia*, *ludus*, *agon* con un giocatore attivo e *alea* con uno, invece, passivo, Polluce evidenzia le componenti agonali dei giochi di inseguimento, palleggio o gli aspetti casuali dei giochi di astragali, dadi, pedine.

## L'autore e l'opera

Ἰούλιος Πολυδεύκης, in latino *Iulius Pollux*,<sup>1</sup> oratore, filologo, lessicografo del II secolo d.C. nasce a Naucrati, antica colonia greca nel Delta d'Egitto e si trasferisce a Roma sotto Antonino Pio o Marco Aurelio e diviene maestro di eloquenza del figlio di quest'ultimo, il futuro imperatore Commodo, il quale lo nomina in seguito alla prestigiosa cattedra imperiale di retorica ad Atene. Tale avvenimento si colloca dunque non prima del 178.<sup>2</sup>

A parte molte opere perdute menzionate nell'enciclopedia bizantina, la *Suda*, è noto come autore di un dizionario tematico del greco classico, l'*Onomasticon*, in 10 libri, in cui adotta un metodo di classificazione per materia. Per esempio il libro I è dedicato agli dèi, il IV alla musica, il IX alle monete<sup>3</sup> e ai giochi. Di fatto è il solo lessico greco preservato, che presenta un ordinamento tematico e non quello alfabetico, κατὰ στοιχεῖον, secondo un criterio impostosi in seguito definitivamente.<sup>4</sup>

Ogni libro contiene una dedica a Commodo chiamato Cesare, dunque la data di composizione dell'opera si colloca in un periodo successivo al 176/177.<sup>5</sup>

L'autore è il rappresentante di un atticismo moderato, non comparabile al purismo rigoroso del suo avversario Frinico, il quale adotta all'opposto una classificazione alfabetica per la sua opera lessicografica.<sup>6</sup> Infatti, Polluce ammette all'occasione termini desunti da altri dialetti estranei all'attico, per la sezione in esame si vedano i riferimenti a scrittori dorici (9,96, 120) oppure dalla *koiné*. Inoltre, cita autori, quali i poeti della Commedia Nuova rigettati dai difensori della lingua attica «pura». Si consideri il giudizio al riguardo espresso da Filostrato.<sup>7</sup>

Le fonti lessicografiche e letterarie, alle quali Polluce attinge molto liberamente, non sono citate mai espressamente. Tra queste bisogna menzionare come primo referente la grandiosa opera enciclopedica di Panfilo di Alessandria (I sec.), il

<sup>1</sup> Per la trascrizione latina cfr. Rebelo Gonçalves 1970; Càssola 1984.

<sup>2</sup> Per l'incontro su basi culturali, ma anche emotive tra maestro ed allievo fondato sull'amore per la declamazione, l'istrionismo e il gusto dell'esibizione, cfr. Bussès 2011: 14-15.

<sup>3</sup> Per l'organizzazione di questa fascia lessicale che precede la ludonimia vd. Caccamo Caltabiano-Radici Colace 1992: 138; Radici Colace 1998: 78-84.

<sup>4</sup> Vd. Tosi 2007: 5 per tale dicotomia nella lessicografia antica.

<sup>5</sup> Per la costruzione del lessico di Polluce, maestro del futuro imperatore Commodo, al quale è dedicato il suo *Onomasticon* nel quadro generale del filellenismo dell'epoca, cfr. Zecchini 2007: 17-26; Matthaios 2013: 67-140; Tosi 2013: 141-146; Conti Bizzarro 2018: 2-5.

<sup>6</sup> Sul significato del movimento atticista per la lessicografia del II secolo d.C. e la sua evoluzione, cfr. Tosi 1993: 172-174.

<sup>7</sup> VS 2,12, citato e discusso da Mauduit-Moretti 2010: 533, n. 52.

*Λειμών*, la “Prateria”, che è alla base dei lavori di tutti i lessicografi della prima età imperiale. Altre fonti da ricordare sono lo scrittore Senofonte per la sezione cinegetica del libro V, il grammatico Aristofane di Bisanzio della Scuola di Alessandria per i nomi di città (l. II), della famiglia e della politica (l. III) e parimenti dei giochi dei bambini (l. IX); il medico Rufo di Efeso (fine del I secolo d.C.) per i nomi delle parti del corpo (l. II).

In definitiva, il dizionario tematico di Polluce risponde alla preoccupazione di trasmettere al suo allievo e, di conseguenza, a tutti i membri dell'élite intellettuale l'εὐγλωττία, la buona scelta dei vocaboli all'insegna della padronanza della lingua attica, che è indispensabile per le alte leve dell'impero.

Bisogna rimarcare che il testo dell'*Onomasticon* di Polluce pervenutoci non corrisponde alla sua redazione originale, ma a un'epitome, un testo abbreviato che equivale probabilmente alla versione impiegata dall'umanista bizantino Areta di Cesarea nel X secolo. Quanto alla tradizione manoscritta del lessico, si riconoscono quattro famiglie stemmatiche, in cui il manoscritto più antico, il *codex vetustissimus*, è l'Ambrosian. D 34 del X-XI secolo.

Riguardo al testo dell'*Onomasticon* si segnalano l'*editio princeps Aldina* (aprile 1502); la versione bilingue greco-latina di Gwalther e Seber (1608), ampliata con ulteriori note di commento nell'edizione di Amsterdam (1706); nel XIX secolo i lavori ecdotici di Dindorf (1824) e Bekker (1846); infine, la più recente costituzione critica del dizionario ad opera di Erich Bethe (1900-1937).

Se Polluce non è uno studioso della ludicità, tuttavia non disdegna di istradare il lettore in un percorso formativo volto ad acquisire la padronanza linguistica in materia mediante la scoperta di nomi e *Realien* desunti dall'enciclopedia del mondo antico.<sup>8</sup>

Entro l'architettura complessiva dell'*Onomasticon* si evidenzia la seguente struttura per gli *excerpta de ludis*:

Libro I:

divagazione eziologica (gioco come *aition* di modalità culturali in Beozia).

Libro VI:

giochi del simposio (enigmi, cottabo).

Libro VII:

giochi d'azzardo (dadi, pedine e altri).

Libro IX:

dissertazione specifica sull'argomento ripartita così:

- a) giochi con dadi;
- b) cottabo;
- c) giochi con la palla;
- d) gioco della quaglia percossa;
- e) ludonimi terminanti in *-(in)da*;
- f) ludonimi terminanti in *-mos*;
- g) altri giochi disparati per contenuto.

<sup>8</sup> Vd. Costanza 2019: 23-24.

Quest'ultima sottosezione si può a sua volta suddividere secondo i seguenti criteri:

- g1) ludonimi perifrastici (ἐν κοτύλῃ, χαλκῆ μῦθα, ἔξεχ' ὃ φίλ' ἦλιε) o composti: (*trygodíphēsis*, *mēlolánthē*, *chelichelónē*);
- g2) giochi acrobatici/farseschi (*skantharismós*, *rhathapygismós*)
- g3) giochi femminili delle cinque pietre (*pentálitha*) e di corsa (*psítta*-);
- g4) giochi degli innamorati (*platagónion*, *téléphilon*, *krínon*, *spérma mēlōn*, *látax*);
- g5) gioco del ceffone (*kollabismós*).

Riguardo al medesimo tema ludico si notano talora ripetizioni tra diversi libri, ad esempio il cottabo compare sia nel libro sul simposio (VI) sia nella divagazione sui giochi del libro IX, in cui si nota l'alternanza tra una tassonomia costruita su affinità tematica, ad esempio riguardo ai giochi con la palla, ed una fondata sulla categoria grammaticale del suffisso dei ludonimi in *-(in)da*, *-mos*. Quando i due criteri di ordinamento confliggono, il lessicografo è obbligato ad optare per uno dei due. Così inserisce la *phaininda* tra i giochi con la palla, prediligendo il criterio pragmatico piuttosto che quello fondato sul suffisso morfologico.

La sottosezione conclusiva pare la più eterogenea per contenuto, allestita per la sbandierata volontà di esaustività con l'aggiunta di diversi materiali ludici, ma non mancano criteri morfologici, come la composizione del ludonimo in forma perifrastica o a doppio formante oppure pragmatici, ad esempio svaghi degli innamorati quale il *téléphilon*, "l'amore a distanza" o tipicamente femminili come il lancio delle cinque pietre e alcuni tipi di corse. Discusso il collabismo, Polluce perviene finalmente ad enunciare: *de hoc satis*.

Anche nel repertorio polluciano, come si vedrà in sede di commento, emerge la varietà di strutture ludiche individuate dalla psicologia dello sviluppo in riferimento alla complessità progressiva in una successione irreversibile da forme più elementari ad altre più difficili. Si rileva, quindi, la triplice articolazione tra giochi di esercizio, spontanei, basati su gesticolazione e manipolazione come la *mēlolánthē*; giochi simbolici o di finzione fondati sulla nozione di imitazione, tra i quali notoriamente si annovera la *basilinda*; infine, giochi di regole che prevedono un'organizzazione complessa e la concertazione tra i protagonisti, è il caso delle gare di pallone.<sup>9</sup>

In ultimo bisogna rimarcare che il materiale è presentato in prospettiva diacronica e multidimensionale con associazione della dimensione della memoria scritta a quella dell'oralità espressa in modo eminente dalle filastrocche infantili di cui l'*Onomasticon* serba alcune preziose reliquie. Polluce rappresenta il riferimento iniziale che consente di sviluppare un'analisi intertestuale riguardo ai libri da lui consultati, recepiti, letti e rifiutati in una sintesi originale, diventando in seguito una fonte per i successivi lavori lessicografici, antiquari e paremiografici. Pertanto, la ricezione è essenzialmente duplice: Polluce *ha ricevuto* materiale antico, ma è diventato a sua volta un'*auctoritas ricevuta* da altri autori nel periodo tardoantico bizantino.

<sup>9</sup> Cfr. Piaget 1945: 110-153; sul meccanismo di imitazione come *mimicry* o *mimesis*, vd. Caillois 1958.

La sezione iniziale è dedicata, quindi, ai *testimonia* dei differenti *specimina* ludici, enumerati secondo l'ordine espositivo del lessico in esame a partire dal I fino al IX libro, in cui emerge la sezione specifica sui giochi. Segue un commento tematico introdotto dal relativo passaggio dell'*Onomasticon* per ciascuno di questi moduli, dei quali alcuni sono talora associati in base ad una stretta affinità (ad esempio i tipi di nascondino o di lancio di oggetti), perciò, è consigliabile presentarli insieme in sede di discussione. Infine, sono riportati tutti i passaggi *de ludis* tratti da Polluce per offrire al lettore una visione d'insieme.

Dal commento si evince, inoltre, l'urgenza per gli esegeti di indagare la continuità tra la cultura classica e la sua eredità anche a proposito dell'universo ludico attraverso i moduli descritti da Polluce ed i paralleli riscontrabili nel folclore neogreco non già per documentare la mera riproposizione nel lungo periodo di forme più o meno affini, ma soprattutto per sottolineare il significato degli aspetti sociali e culturali ad essi correlati nel contesto antico e contemporaneo.<sup>10</sup>

<sup>10</sup> Vd. De Siena 2010: 14 per la continuità dei giochi nella Grecia antica e moderna, che non va intesa in senso statico quale trasmissione di schemi ludici invariati, bensì come ricezione di forme culturali aperte ad innovazioni, di rimando ai mutati contesti socioculturali.

## Bibliografia

### Edizioni di Polluce, *Onomasticon*

- Manuzio, Aldo. Ἰουλίου Πολυδεύκου Ὀνομαστικόν, Iulii Pollucis *uocabularium*, Venetiae, 1502.
- Gwalther, Rudolf – Seber, Wolfgang (ed./comm.). Iulii Pollucis. *Onomasticon, decem libros constans. E mss. codd. Bibliothecarum Palatinae atque Augustanae etc.*, Francoforti apud Maenium [Frankfurt/Main], 1608.
- Gwalther, Rudolf – Seber, Wolfgang – Jungermann, Gottfried – Kühn, Joachim – Lederlin, Jean Henri – Hemsterhuis, Tiberius (ed./comm.). Ἰουλίου Πολυδεύκου Ὀνομαστικόν ἐν βιβλίοις δέκα, Iulii Pollucis *Onomasticum Graece & Latine*, Amstelædami [Amsterdam]: Wetsten, 1706.
- Dindorf, Wilhelm (ed.). Iulii Pollucis *Onomasticon, cum annotationis interpretum*, Lipsiae: Kuehn, 1824.
- Bekker, Immanuel (ed.). Iulii Pollucis *Onomasticon*, Berolini: Fr. Nicolai, 1846.
- Bethe, Erich (ed.). Pollucis *Onomasticon, Lexicographi graeci* vol. IX, fasc. I (lib. I-IV), II (lib. VI-X). *Lexicographi Graeci* 9, Lipsiae: Teubner, 1900, 1931; rist. Stuttgart, 1967.

### Edizioni e traduzioni

- Adler Adler, Ada. *Suidae Lexicon*. 1-3, Lipsiae: Teubner, 1914.
- Ardizzoni 1958 Ardizzoni, Anthos (ed.). Apollonio Rodio, *Le Argonautiche. Libro III*, Bari: Adriatica.
- Arnott 1996 Arnott, W. Geoffrey. *Alexis: The Fragments. A Commentary*, Cambridge: University.
- Ateneo Ateneo. *I Deipnosofisti. I dotti a banchetto*. Prima trad. ital. commentata su prog. di Canfora, L., intr. Jacob, Ch., tr./comm. Cherubina, R. (l. IX 1-31, X, XI), Citelli, L. (l. IV, XIV), Gambato, M.L. (l. I, XII, XIII), Greselin, E. (comm. l. III), Marchiori, A. (l. II, V, VII, VIII), Rimedio, A. (l. VI, IX 32-80, XV), Salvagno, M.F. (tr. l. III), 1-4, Roma: Salerno.
- Aubreton 1972 Aubreton, Robert (ed./tr.). *Anthologie grecque, I<sup>ère</sup> Partie, Anthologie Palatine*, X, Livre XI, Paris: CUF.
- 1994 (ed./tr.), con Buffière, Félix – Irigoien, Jean. *Anthologie Grecque, I, Anthologie Palatine*, t. XI, Livre XII, Paris: CUF.



- Austin 1973 Austin, Colin. *Comicorum Graecorum Fragmenta in papyris reperta*, Berlin-New York: W. de Gruyter.
- Barelli 1958 Barelli, Ettore (cur.). Publio Ovidio Nasone, *L'arte d'amare*, Milano: Rizzoli.
- Beaujeu 1964 Beaujeu, Jean (ed.). Minucius Felix, *Octavius*, Paris: CUF.
- Bergasa 2016 Bergasa, Ingrid (ed./tr./not.), *adiuv.* Wolff, Étienne. *Épigrammes latines de l'Afrique vandale*, Paris: CUF.
- Bergk 1838 Bergk, Theodor. *Commentationum de reliquiis comoediae Atticae antiquae libri duo*, Lipsiae: Elwert.
- Bertini 1989 Bertini, Ferruccio – Faggi, Vico (intr./tr.) – Reverdito, Guido (not.). Publio Terenzio Afro, *Le commedie*, 1-2, Milano: Garzanti.
- Braccini-Macri 2018 Braccini, Tommaso – Macri, Sonia (edd.). Antonino Liberale. *Le metamorfosi*, Milano: Utet.
- Buffière 1970 Buffière, Felix (ed./tr). *Anthologie Grecque. Première Partie. Anthologie Palatine*, t. XII, Livres XIII-XV, Paris: CUF.
- Bultrighini 2017 Bultrighini, Umberto (test./tr.) – Id., Torelli, Mario (comm.). Pausania. *Guida della Grecia. Libro X, Delfi e la Focide*, Milano: Mondadori.
- Calzecchi Onesti 1963 Calzecchi Onesti, Rosa (tr.). Omero, *Odissea*, Torino: Einaudi.
- Canali 1983 La Penna, Antonio (intr.) – Canali, Luca (tr.) – Scarcia, Riccardo (not.). Publio Virgilio Marone, *Georgiche*, Milano: Rizzoli.
- 1985 Wilkinson, L.P. – Canali, Luca (tr.) – Scarcia, Riccardo (app. crit./not.). Publio Ovidio Nasone, *Amori*, Milano: Rizzoli.
- 1987 Fedeli, Paolo (intr.) – Canali, Luca (tr.) – Scarcia, Riccardo (comm.). Sesto Properzio, *Elegie*, Milano: Rizzoli.
- Cantarella 1954 Cantarella, Raffaele (ed./tr.). Aristofane, *Le Commedie*, I-IV, Milano: Ist. Edit. Ital.
- Ceva 1996 Ceva, Maristella (cur.). Senofonte, *Elleniche*, Milano: Mondadori.
- Cherubina 2001 vd. *Ateneo*.
- Chiron 2007 Chiron, Pierre (intr./tr./not.). Aristote. *Rhétorique*, Paris: Flammarion.
- Comentale 2017 Comentale, Nicola (intr./tr./comm.). *Ermippo*, FrC 6, Mainz: Antike.
- CPG Leutsch, Ernst Ludwig von – Schneidewin, Friedrich Wilhelm. *Corpus Paroemiographorum Graecorum*, 1-2, Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht, 1839-1851.
- Cramer Cramer, John Antony. *Anecdota Graeca e codd. manuscriptis Bibliothecarum Oxoniensium*, Oxford 1835, 1-2, rist. Amsterdam 1963.

- Crusius 1897 Crusius, Otto – Hiller, Eduard (edd.). *Anthologia lyrica sive lyricorum Graecorum veterum praeter Pindarum reliquiae potiores*, Leipzig: B.G. Teubner.
- Degani 2007 Degani, Enzo (ed.). Ipponatte. *Frammenti*, QBFC 15, Bologna: Pàtron.
- Dessi 1968 Dessì, Felice. Caio Svetonio Tranquillo. *Vite dei Cesari*, 1-2, Milano: Rizzoli.
- Diehl 1924 Diehl, Ernst. *Anthologia Lyrica Graeca*, Leipzig: Teubner, 1942<sup>2</sup>.
- Di Gegerio 1997 Di Gregorio, Lamberto (ed.). Eroda. *Mimiambi (I-IV)*, Milano: Vita e Pensiero.
- Diggle 2004 Diggle, James (ed.). *Theophrastus Characters*, CCTC 43, Cambridge: University.
- Drachmann 1910 Drachmann, Anders Bjorn. *Scholia vetera in Pindari carmina. II, Scholia in Pythionicas*, Leipzig: Teubner.
- Ebener 1976 Ebener, Dietrich (ed.). *Griechische Lyrik in einem Band*, Bibliothek der Antike, Berlin-Weimar: Aufbau.
- Edmonds 1957-1961 Edmonds, John Maxwell. *The Fragments of Attic Comedy*, I-III, Leiden: Brill.
- Falcetto 2002 Falcetto, Raffaella (ed.). *Il Palamede di Euripide. Edizione e commento dei frammenti*, Alessandria: dell'Orso.
- Ferrari 1985 Di Benedetto, Vincenzo (intr.), Ferrari, Franco (prem./tr./not.), Platone, *Simposio*, Milano: Rizzoli.
- Fiore 1957 Fiore, Gianfranco (cur.). Alcifrone il retore, *Lettere*, Firenze: Fussi.
- Fiorentini 2017 Fiorentini, Leonardo (ed.). Strattide. *Testimonianze e frammenti*, QBFC 29, Bologna: Pàtron.
- Gabrielli 1981 Adorno, Francesco (intr.) – Gabrielli, Francesco (tr.), Platone. *La Repubblica*, 1-2, Milano: Rizzoli.
- Gambato 2001 Gambato, Maria Luisa (tr.). Ateneo, *I Deipnosofisti*, Roma: Salerno.
- Gentili 1958 Gentili, Bruno (ed.). *Anacreonte. Introduzione, testo critico, traduzione, studio sui frammenti papiracei*, Roma: Ateneo.
- Gerlaud 2005 Gerlaud, Bernard. Nonnos de Panopolis. *Les Dionysiaques, Chants XXXIII-XXXIV*, Paris: CUF.
- Giardino 2006 Giardino, Angela (tr./not.) – Guidorizzi, Giulio (intr.). Artemidoro, *Il Libro dei sogni*, Milano: Rizzoli.
- Gigante 1971 Gigante, Marcello. *L'edera di Leonida*, Coll. Filol. Class. 1, Napoli: Morano.
- Goulet 2014 Goulet, Richard (ed.). Eunape de Sardes. *Vie des philosophes et des sophistes*, 1-2, Paris: CUF.
- Gow 1952<sup>2</sup> Gow, Andrew S.F. (ed.). *Theocritus, II Commentary*, Cambridge: University, 1950.

- Gow-Page Gow, Andrew S.F. – Page, Denys L. (edd.). *The Greek Anthology. Hellenistic Epigrams*, 1-2, Cambridge: University, 1965.
- Grenfell-Hunt 1908 Grenfell, Bernard Pyne – Hunt, Arthur Surridge. *The Oxyrhynchus Papyri VI*, London: Egypt Exploration Fund.
- Gulick 1950-1957 Gulick, Charles Burton (ed.). *The Deipnosophists*, I-VII, London-Cambridge.
- Holwerda 1960 Holwerda, Douwe (ed.). Jo. Tzetzae. *Commentarii in Aristophanem, Commentarium in Nubes*, Groningen: J.B. Walters – Amsterdam: Swets-Zeitlinger.
- 1977 (ed.). *Prolegomena de Comoedia, Scholia in Acharnenses, Equites, Nubes*, III.1 *Scholia Vetera in Nubes*, Groningen: Bouma's Boekhuis.
- Hunt 1927 Hunt, Arthur Surridge. *Scholia, The Oxyrhynchus Papyri XVII*, London: Egypt Exploration Fund.
- Hunter 1983 Hunter, Richard Laurence (ed.). Eubulus, *The Fragments*. Cambridge: University.
- Koster 1974 Koster, Willem Johann Wolff (ed.). *Scholia in Aristophanem, I Prolegomena de Comoedia, Scholia in Acharnenses, Equites, Nubes, III 2 Scholia recentiora in Nubes*, Groningen: Bouma's Boekhuis.
- Lami-Maltomini 1986 Lami, Alessandro – Maltomini, Franco (intr./tr./not.). Luciano, *Dialoghi marini, degli dei e delle cortigiane*, Milano: Rizzoli.
- Lasserre-Livadaras 1992 Lasserre, François – Livadaras, Nikolaos (edd.). *Etymologicum Magnum, Genuinum, Symeonis Etymologicum una cum magna grammatica, Etymologicum Magnum auctus*, Athinai: Parnassós.
- Lechi 1993 Lechi, Francesca (intr./tr./not.). Publio Ovidio Nasone, *Tristezze*, Milano: Rizzoli.
- Lobel 1968 Lobel, Edgar. *The Oxyrhynchus Papyri XXXV*, London: Egypt Exploration Society.
- Louis 1964 Louis, Pierre (ed./tr.). Aristote, *Histoire des animaux*. Livres I-IV, Paris: CUF.
- Laourdas-Westerink 1987 Laourdas, Vasileios – Westerink, Leendert Gerrit (edd.). Photii Patriarchae Constantinopolitani. *Epistulae et Amphiloehiae: Epistularum pars altera*, Stuttgart: B.G. Teubner.
- Maddoli-Nafissi 1999 Maddoli, Gianfranco – Nafissi, Massimo (test./tr./comm.) – Saladino, Vincenzo (comm.). Pausania. *Guida della Grecia. Libro II, La Corinzia e l'Argolide*, Milano: Mondadori.
- Maehler 1982 Maehler, Herwig. *Die Lieder des Bakchylides*. I *Die Siegeslieder, Mnem. Suppl.* 62, Leiden: Brill.
- 2004 (ed.). *Bacchylides. A Selection*. Cambridge: University.

- Magnino 1987 Magnino, Domenico. Plutarco, *Vite parallele, Alessandro, Cesare*, Milano: Rizzoli.
- Maraval 1990 Maraval, Pierre. Grégoire de Nysse. *Lettres*, SC 363, Paris: Cerf.
- Marquardt 1879 Marquardt, Johannes (ed.). Claudii Galeni. *Librum de parvae pilae exercitio ad codicum Laurentiani Parisini Marciani auctoritatem. Accedit de sphaeromachiis veterum disputatio*, Güstrow: C. Waltenberg.
- Massa Positano 1972 Massa Positano, Lidia (ed.). *Eroda Mimiambo III*, Napoli: Libreria Scientifica Editrice.
- Medda 2017 Medda, Enrico (ed./tr./comm.). Eschilo. *Agamennone*, BC Suppl. 31, Roma: Bardi.
- Moggi-Osanna 2000 Moggi, Mauro (ed./tr.) – Osanna, Massimo (comm.). Pausania. *Guida della Grecia, Libro VII: l'Acacia*, Milano: Mondadori.
- Mondésert 1965 Mondésert, Claude (tr.) – Marrou, Henri-Irénée (not.). Clément d'Alexandrie, *Le Pédagogue*, Livre II, SC 108, Paris: Cerf.
- 1976<sup>3</sup> Mondésert, Claude (ed.). Clément d'Alexandrie, *Le Protrepétique*, SC 2, Paris: Cerf.
- Moraux 1965 Moraux, Paul (ed.). Aristote. *Du ciel*, Paris: CUF.
- Musti 1986 Musti, Domenico (test./tr.) – Torelli, Mario (comm.). Pausania. *Guida della Grecia. Libro II, La Corinzia e l'Argolide*, Milano: Mondadori.
- Naldini 1984 Naldini, Mario (ed.). Basilio di Cesarea. *Discorso ai giovani*, Firenze: Nardini.
- Neri 2003a Neri, Camillo (ed.). Erinna. *Testimonianze e frammenti*, Eikasmos. St. 9, Bologna: Pàtron.
- 2003b Neri, Camillo (ed.). *Sotto la politica. Una lettura dei Carmina popularia melici*, «Lexis» 21, pp. 193-260.
- Olson-Seaberg 2018 Olson, S. Douglas – Seaberg, Ryan (ed./tr./comm.). *Kratinos fr. 299-514. Incertarum fabularum fragmenta. Fragmenta dubia*, FrC 3.6, Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht.
- Orth 2009 Orth, Christian (ed.). *Strattis, die Fragmente: Ein Kommentar. Studia Comica 2*, Berlin: Antike.
- Pacelli 2016 Pacelli, Valerio (ed.). Teodette di Faselide. *Frammenti poetici. Drama 19*, Tübingen: Narr Francke Attempto.
- Pack 1963 Pack, Roger Ambrose. *Artemidori Daldiani Onirocriticon libri V*, Leipzig: Teubner.
- Paduano 1979 Paduano, Guido (intr./tr./not.). Aristofane, *Gli Acarnesi, le Nuvole, le Vespe, gli Uccelli*, Milano: Rizzoli.
- 1981 (intr./tr./not.). Aristofane, *Lisitrata*, Milano: Rizzoli.

- 1986 (tr.) – Fusillo, Massimo (intr./comm.). Apollonio Rodio, *Le Argonautiche*, Milano: Rizzoli.
- Pagliano 1967 Pagliano, Marco (cur.). Aulo Persio Flacco. *Le satire*, Bologna: Zanichelli.
- Palumbo Stracca 1993 Palumbo Stracca, Bruna M. (intr./tr./not.). Teocrito. *Idilli e Epigrammi*, Milano: Rizzoli.
- Papachrysostomou 2016 Papachrysostomou, Athina. *Amphis*, FrC 20, Mainz: Antike.
- Paratore 1972 e 1984 Paratore, Ettore (cur.), Plauto, *Tutte le commedie*. Vol. I, *Amphitruo, Asinaria, Aulularia, Bacchides*; Vol. II, *Captivi, Cistellaria, Curculio, Epidicus*, La Spezia: Casa del Libro F.lli Melita.
- Pellegrino 2013 Pellegrino, Matteo (intr./tr./comm.), *Nikophon*, FrC 15, Mainz: Antike.
- Pingree 1973 Pingree, David (ed.). Hephaestio Thebanus. *Apotelesmatica, Libri tres*, Leipzig: B.G. Teubner.
- 1974 (ed.). Hephaestio Thebanus. *Apotelesmaticorum Epitomae quattuor, Libri tres*, I, Leipzig: B.G. Teubner.
- Pontani 1978-81 Pontani, Filippo Maria (ed.). *Anthologia Palatina*, Torino: Utet.
- Radice 1998 Radice, Roberto (intr./tr./not.). *Stoici antichi. Tutti i frammenti*, Milano: Rusconi.
- Ricciardelli Ricciardelli, Gabriella (ed.). *Inni orfici*, Milano 2000, 2006<sup>2</sup>: Mondadori.
- Rimedio 2001 vd. *Ateneo*.
- Rizzo 1991 Rizzo, Salvatore (intr./tr./not.), Pausania, *Viaggio in Grecia. Guida antiquaria e artistica, libro primo: Attica e Megaride*, Milano: Rizzoli.
- Saffrey-Segonds 2001 Saffrey, Henri Dominique – Segonds, Alain-Philippe, con Luna, Concetta. Marinus, *Proclus ou sur le bonheur*, Paris: CUF.
- Salmasius 1671 Salmasius, Claudius [Saumaise, Claude]. In *Historiae Augustae Scriptores*, Ludg. Batavorum [Leiden]: Hack.
- Stama 2014 Stama, Felice (ed./tr./comm.). *Frinico. Introduzione, traduzione, commento. Fragmenta Comica 7*, Heidelberg: Antike.
- 2018 Stama, Felice (ed./tr./comm.). *Alessi. Testimonianze e frammenti. Appendice: Thurii: dalla fondazione alla metà del IV secolo a.C.*, a c. di L. Di Vasto, Castrovillari (CS): AICC.
- SVF Arnim, Hans von (ed.). *Stoicorum Veterum Fragmenta*, Leipzig: B.G. Teubner, 1903-1905.
- Taillardat Taillardat, Jean. *Suétone, Περὶ βλασφημιῶν. Περὶ παιδιῶν: Des termes injurieux, des jeux grecs (extraits byzantins)*, Paris: CUF, 1967.
- Theiler 1982 Theiler, Willy. *Poseidonius. Die Fragmente, I Texte* (TK 10,

- 1), II *Erläuterungen*, TK 10.2, Berlin-New York: W. de Gruyter.
- Thurn 2000 Thurn, Johannes (ed.). *Ioannis Malalae Chronographia*, CFHB 35, Berlin-New York: W. de Gruyter.
- Untersteiner 1994 Untersteiner, Mario (ed./tr./pref.) – Lapini, Walter (intr.). Eschilo, *Oresteia*, Milano: Rizzoli.
- Valente 2012 Valente, Stefano (intr./ed.). *I lessici a Platone di Timeo Sofista e Pseudo-Didimo*, SGLG 14, Berlin: W. de Gruyter.
- Viansino 1967 Viansino, Giovanni (ed.). *Agazia scolastico. Testo, traduzione e commento*, Milano: L. Trevisini.
- Vieillefond 1992 Vieillefond, Jean-René (ed./tr.). Aristénète, *Lettres d'amour*, Paris: CUF.
- Vitelli 1929 Vitelli, Girolamo. *Papiri della Società Italiana*, IX, Firenze: Pubblicazioni della Società Italiana per la ricerca dei papiri greci e latini.
- Walz-Guillon 1969 Walz, Pierre – Guillon, Jean (edd.). *Anthologie Grecque. Première Partie. Anthologie Palatine*, II (*Livre V- Epigrammes amoureuses*), Paris: CUF.
- Wehrly 1948 Wehrly, Fritz (ed.). *Die Schule des Aristoteles: Klearchos*, Texte und Kommentar, H. 3, Basel: Benno Schwabe.
- Wenkenbach 1938 Wenkenbach, Ernst. Galenos von Pergamon, *Allgemeine Er-tüchtigung durch Ballspiel: Eine sporthygienische Schrift aus dem zweiten Jahrhundert n. Chr. Griechisch und deutsch*, «SAGMN» 31, 4-5, pp. 254-297.
- Zadro 1971 Zadro, Attilio (tr.), in Platone, *Opere complete* 7, *Minosse, Leggi, Epinomide*, Bari: Laterza.
- Zito 2016 Zito, Nicola (ed./tr.). Maxime, *Des Initiatives*, Paris: CUF.

## Lessici

- Babiniotis 2005 Babiniotis, Georgios. *Λεξικό της Νέας Ελληνικής Γλώσσας*, Athina: Kentro Lexikografias.
- Chantraine Chantraine, Pierre. *Dictionnaire étymologique de la langue grecque*. Histoire des mots, Paris: Klincksieck, 1968.
- Ragot 1999 Ragot, A. in Blanc, Alain – Lamberterie, Charles de – Perpillo, Jean-Louis (edd.). *Supplément au dictionnaire Chroniques d'étymologie grecque*, Paris: Klincksieck.

## Autori

- Abbamonte-Conti Bizzarro-Spina 2004  
Abbamonte, Giancarlo – Conti Bizzarro, Ferruccio – Spina,

- Luigi (edd.). *L'ultima parola. L'analisi dei testi: teorie e pratiche nell'antichità greca e latina*, Napoli: Arte Tipografica.
- Alexiou-Cairns 2017 Alexiou, Margareth – Cairns, Douglas (edd.). *Greek Laughter and Tears. Antiquity and After*, ELS 8, Edinburgh: University.
- Amandry 1950 Amandry, Pierre. *La mantique apollinienne à Delphes: Essai sur le fonctionnement de l'oracle*, Paris: É. de Boccard.
- 1984 *Os et coquilles*, «L'Antre Corycien II. BCH» suppl. 9, pp. 347-380.
- Amantini 2007 Amantini, Luigi Santi (ed.). *Il Dopoguerra nel mondo greco: politica, propaganda, storiografia*, Roma: L'Erma di Bretschneider.
- Amato-Citti-Huelsenbeck 2015 Amato, Eugenio – Citti, Francesco – Huelsenbeck, Bart (edd.). *Law and Ethics in Greek and Roman Declamation*, Berlin: de Gruyter.
- Ambrosini 2002 Ambrosini, Laura. *Thymiateria etruschi in bronzo di età tardo classica, alta e medio ellenistica*, Roma: L'Erma di Bretschneider.
- 2013 *Candelabra, Thymiateria and Kottaboi at Banquets: Greece and Etruria in Comparison*, «EtrSt» 16.1, pp. 1-38.
- Angeli Bernardini 1990 Angeli Bernardini, Paola. *Sfairai e kylikes nel simposio: un'immagine agonistica in Dionisio Calco, fr. 2, 3-4 Gent.-Pr., «Nikeph.» 3*, pp. 127-132.
- Antonetti 1990 Antonetti, Claudia. *Les Étoliens. Image et religion*, Annales Littér. Univ. Besançon 405, Paris: Centre de Recherches d'Histoire Ancienne 92.
- Aravantinos 2014 Aravantinos, Vasileios A. *The Inscription from the Sanctuary of Herakles at Thebes: An Overview*, in Papazarkadas (ed.), pp. 149-210.
- Argyropoulou-Papadopoulou 2014 Argyropoulou-Papadopoulou, Pan. *Η φύση στο έργο του Θεοκρίτου, I Φυτικός κόσμος*, Athina: Ινστιτούτο του Βιβλίου–Α. Kardamitsa.
- Arnaudo 2009 Arnaudo, Marco. *Sul significato del giocoliere nel "Cannocchiale aristotelico" di Emanuele Tesauro*, «Studi secenteschi» 50, pp. 3-14.
- Arnott 1988 Arnott, W. Geoffrey. *The Greek Original of Plautus' Aulularia*, «WS» 101, pp. 181-191.
- 1996 *Alexis: The Fragments. A Commentary*, Cambridge: University.
- 2007 *Birds in the Ancient World from A to Z*, New York: Routledge.
- Arslan-Bitto 1998 Arslan, E.A. – Bitto, Irma et al. (edd.). *La parola delle imma-*

- gini e delle forme di scrittura. Modi e tecniche della comunicazione nel mondo antico*, Messina: DiScAM.
- Arthur 1980 Arthur, Marilyn B. *The Tortoise and the Mirror: Erinna PSI 1090*, «CW» 74, pp. 53-65.
- Aruz-Benzel-Evans 2008 Aruz, Joan – Benzel, Kim – Evans, Jean M. (edd.). *Beyond Babylon. Art, Trade, and Diplomacy in the Second Millennium B.C.*, New York: The Metropolitan Museum of Art.
- Aufrère 2001 Aufrère, Sydney H. *Encyclopédie religieuse de l'Univers végétal*, Or. Monsp. 11, Montpellier: Université Paul Valéry-Montpellier 3.
- Austin 1934a Austin, Roland G. *Roman Board Games*, «GR» 10, pp. 25-30.
- 1934b *Zeno's Game of τάβλη (A. P. IX, 482)*, «JHS» 54, pp. 202-205.
- 1935 *Roman Board Games*, «GR» 11, pp. 76-82.
- 1940 *Greek Board-Games*, «Ant.» 14, pp. 257-271.
- Avery 1972 Avery, Harry C. *Herodotus' Picture of Cyrus*, «AJPh» 93, pp. 529-546.
- Baggio 2004 Baggio, Monica. *I gesti della seduzione. Tracce di comunicazione non-verbale nella ceramica greca tra VI e IV secolo a.C.*, Roma: L'Erma di Bretschneider.
- Bagnall-Brodersen-Champion 2013 Bagnall, Roger S. – Brodersen, Kai – Champion, Craige B. *et al.* (edd.). *The Encyclopedia of Ancient History*, Chichester: Wiley-Blackwell.
- Bailey-Bowra 1936 Bailey, Cyril – Bowra, Cecil Maurice *et al.* (edd.), *Greek Poetry and Life. Essays presented to Gilbert Murray on his Seventieth Birthday*, Oxford: Clarendon.
- Bakewell 2008 Bakewell, Geoffrey W. *Aeschylus' Supplices 11-12: Danaus as πεσσονομῶν*, «CQ» 58, pp. 303-307.
- Bakola 2010 Bakola, Emmanuela. *Cratinus and the Art of the Comedy*, Oxford: University.
- Bardiès-Fronty-Dunn-Vaturi 2012 Bardiès-Fronty, Isabelle – Dunn-Vaturi, Ann-Elizabeth (edd.). *Art du jeu, jeu dans l'art: de Babylone à l'Occident médiéval*, Paris: Réunion des musées nationaux.
- Barnabei 1886 Barnabei, Felice. *Perugia. Bronzi del giuoco del Còttabo, scoperti nella necropoli perugina*, «NSc» 1886, sett., fasc. 1, 9, pp. 314-326.
- Barthes 1957 Barthes, Roland. *Mythologies*. Paris: Seuil.
- Bastianini-Casanova Bastianini, Guido – Casanova, Angelo (edd.). *Esiòdo. Cent'anni di papiri*. Atti Conv. Intern. di studi Firenze, 7-8 giugno 2007, STP, N.S. 10, Firenze: Ist. Papirolog. "G. Vitelli".
- Bauer 1999 Bauer, Günther G. (ed.). *5000 Jahre Würfelspiel: Katalog zur*



- Ausstellung im Schloß Klesheim 31 Aug. - 31 Okt. 1999 und im Kasino Linz (Casineum), 12 Nov. - 9 Dez. 1999. Homo ludens – Der spielende Mensch*, Sondernummer «Homo ludens» 9, Salzburg: Institut für Spielforschung und Spielpädagogik an der Universität Mozarteum.
- Bearzot-Landucci-Zecchini 2007  
Bearzot, Cinzia – Landucci, Franca – Zecchini, Giuseppe (edd.), *L'Onomasticon di Giulio Polluce. Tra lessicografia e antiquaria* (CISA 5), Milano: Vita e Pensiero.
- Becker-Göll  
Becker, Wilhelm Adolf – Göll, Hermann. *Charicles: Bilder altgriechischer Sitte, zur genaueren Kenntniss des griechischen Privatlebens*, 1-3, Berlin: S. Calvary, 1877-78.
- Becq  
Becq de Fouquières, Louis. *Les Jeux des Anciens: leur description, leur origine, leurs rapports avec la religion, l'histoire, les arts et les moeurs*, Paris: C. Reinwald, 1869.
- Beerden 2013  
Beerden, Kim. *Worlds Full of Signs: Ancient Greek Divination in Context*, RGRW 176, Leiden: Brill.
- Behling 2012  
Behling, Claudia-Maria. *Games involving Nuts as a "topos" for Childhood in Late Antiquity and Early Christian Times*, in Depaulis (ed.), pp. 29-36.
- 2013  
*Le mystère de la marelle ronde*, «ATH» 31, p. 47.
- Belloni-Milanese-Porro 1995  
Belloni, Luigi – Milanese, Guido – Porro, Antonietta (edd.). *Studia classica Iobanni Tarditi oblata*, Milano: Vita e pensiero.
- Berquist 1990  
Bergquist, Birgitta. *Symptotic Space: A Functional Aspect of Greek Dining-Rooms*, in Murray (ed.), pp. 37-65.
- Bernhardt 1995  
Bernhardt, Rolf. *Das griechische Symposion im Wandel von der Adelpolitik zur Polis freier und gleicher Politen*, Examensarbeit, Hamburg: *Diplomica*.
- Bertelli 1999  
Bertelli, Lucio. *Gli Acarnesi di Aristofane: commedia della memoria?* «SRCG» 2, pp. 39-62.
- Beta 1999  
Beta, Simone. *La difesa di Diceopoli e le arti retoriche negli Acarnesi di Aristofane*, «SRCG» 2, pp. 223-233.
- 2002  
*Poesia enigmistica della Decadenza*, in Ronchey (ed.), pp. 110-130.
- 2009  
*Riddling at Table: Trivial aenigmata vs. philosophical problemata*, in Ribeiro Ferreira-Leao (edd.), pp. 97-102.
- 2012  
*Gli enigmi simposiali. Dagli indovinelli scherzosi ai problemi filosofici*, in Monda (ed.), pp. 69-80.
- 2013  
*Jouer avec les mots et les lettres. Les devinettes grecques et latines sur l'écriture*, in Suárez Pascual (ed.), pp. 323-331.
- 2014a  
*An Enigmatic Literature: Interpreting an Unedited Collection of Byzantine Riddles in a Manuscript of Cardinal Bessarion (Marcianus Graecus 512)*, «DOP» 68, pp. 211-240.

- 2014b “You possess me, you bring me with you, I am a part of you”: a new Byzantine riddle in the Pal. Gr. 116, «BZ» 107, pp. 37-50.
- 2015 *Exercices amusants pour entraîner l'esprit : les énigmes byzantines en Italie (XIII<sup>e</sup>-XV<sup>e</sup> siècles)*, «CÉI» 21, pp. 149-167.
- 2017 ‘Do You Think You’re Clever? Solve this Riddle, then!’ The Comic Side of Byzantine Enigmatic Poetry, in Alexiou-Cairns (edd.), pp. 87-103.
- Bethe 1895 Bethe, Erich. *Die Überlieferung des Onomasticon des Julius Pollux*, «NKGWG, Philol.-hist. Kl.», Göttingen, pp. 322-348.
- 1918 *Iulius Pollux*, «RE» 10.1, coll. 773-779.
- Bettenworth 2004 Bettenworth, Anja. *Gastmahlszenen in der antiken Epik von Homer bis Claudian: diachrone Untersuchungen zur Szentypik*, Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht.
- Bianchi 2015 Bianchi, Chiara. *Gli astragali: un gioco anche per gli adulti*, in Lambrugo-Slavazzi (edd.), pp. 75-80.
- Bidez 1928 Bidez, Joseph. *Catalogue des manuscrits alchimiques grecs*, VI, Bruxelles: Lamertin.
- Bignasca 2000 Bignasca, Andrea M. *I kernoi circolari in Oriente e in Occidente. Strumenti di culto e immagini cosmiche*, OBO Ser. Archaeol. 19, Freiburg i.S.: Universitätsverlag-Göttingen: Vandenhoeck&Ruprecht.
- Billault 1994 Billault, Alain (ed.). *Lucien de Samosate: actes du colloque international de Lyon organisés au Centre d'études Romaines et Gallo-romaines, le 30 septembre-1<sup>er</sup> oct. 1993*, Centre d'études romaines et gallo-romaines, n. sér. 13, Lyon: Université Jean Moulin-Paris: de Boccard.
- Binder 1964 Binder, Gerhard. *Die Aussetzung des Königskindes. Kyros und Romulus*, Meisenheim/Glan: A. Hain.
- Blaise-Judet de la Combe-Rousseau 1996 Blaise, Fabianne – Judet de la Combe, Pierre – Rousseau, Philippe (edd.). *Le métier du mythe. Lectures d'Hésiode*, Cahiers de Philologie 16, Lille: Presses Universitaires du Septentrion.
- Blanc-Petit 2016 Blanc, Alain – Petit, Daniel (edd.). *Nouveaux acquis sur la formation des noms en grec ancien*. Actes du Colloque international, Université de Rouen, ERIAC, 17-18 octobre 2013, Collection Linguistique publiée par la Société de Linguistique de Paris 101, Leuven-Paris: Peeters.
- Böhm 1893 Böhm, Christian. *De cottabo*, Diss. Bonn.
- Bolkenstein 1929 Bolkenstein, Hendrick. *Theophrastos' Charakter der Deisdaimonia als religionsgeschichtliche Urkunde*, RGVV 21.2, Gießen: Töpelmann.

- Bologna 2017 Bologna, Maria Patrizia. Rec. a Blanc-Petit 2016, «SSL» 55.2, Special Issue: *Word Combinations: Phenomena, Methods of Extraction, Tools*, edd. Simone, Raffaele – Piunno, Valentina, pp. 159-167.
- Bonanno 1972 Bonanno, Maria Grazia. *Studi su Cratete Comico*, Padova: Antenore.
- Borthwick 1964 Borthwick, Edward Kerr. *The Gymnasium of Bromios. A note on Dionysius Chalcus, fr. 3*, «JHS» 84, pp. 49-53.
- 1970 *The Riddle of the Tortoise and the Lyre*, «ML» 51.4, pp. 373-387.
- Boudon-Millot 2015 Boudon-Millot, Véronique. *Mystère autour d'une petite balle: à quel jeu jouaient Galien et Marc Aurèle?* «Galenos» 9, pp. 37-56.
- Boulotis 2001 Boulotis, Christos. *Παιχνίδια παρά θίν' αλός, Επτά Ημέρες, «Καθημερινή»* 29.07.2001, pp. 30-32.
- Bovon 2009 Bovon, François. *L'Évangile selon Saint Luc 19,28–24,53*, Commentaire du Nouveau Testament, Genève: Labor et Fides.
- Bowersock 1990 Bowersock, Glenn W. *Hellenism in Late Antiquity*, Cambridge: University.
- Bowie 1993 Bowie, Ewen L. *Greek Table-Talk before Plato*, «Rhetorica», pp. 355-371.
- Bowra 1921-1933 Bowra, Cecil Maurice. *Erinna*, in Powell-Barber (edd.), I, pp. 53-54, III, pp. 180-185.
- 1936 *Erinna's Lament for Baucis*, in Bailey-Id. (edd.), pp. 325-342 = Id. 1953, pp. 151-168.
- 1953 *Problems in Greek Poetry*, Oxford: University.
- Boyd 1992 Boyd, Barbara Weiden. *Virgil's Camilla and the Traditions of Catalogue and Ecphrasis (Aeneid 7. 803-17)*, «AJPh» 113.2, pp. 213-234.
- Bradley 1978 Bradley, Keith R. *Suetonius' Life of Nero. An Historical Commentary*, Coll. Latom. 157, Bruxelles: Latomus.
- Bradmetz-Schneider 1999 Bradmetz, Joël – Schneider, Roland. *La Théorie de l'esprit dans la psychologie de l'enfant de 2 à 7 ans*, Collection Psychologie 2, Paris: Presses Universitaires Franc-Comtoises.
- Bras 2001 Bras, Paul. *La fève. Interdit religieux alimentaire égyptien et grec*, in Aufrère (ed.), pp. 447-484.
- Bravo 1997 Bravo, Benedetto. *Pannychis e simposio. Feste private notturne di donne e uomini nei testi letterari e nel culto*, Pisa-Roma: Istituti Editoriali e Poligrafici.
- Brelich 1969 Brelich, Angelo. *Paidēs e Parthenoi*, I, Roma: Ateneo.
- Bremmer 1984 Bremmer, Jan N. *Greek Maenadism Reconsidered*, «ZPE» 55, pp. 267-286.

- 1994 *Greek Religion*, Oxford: University.
- Brillante 1996 Brillante, Carlo. 'Charis', 'Bia' e il tema della reciprocità amorosa, «QRO» 1, pp. 7-42.
- Brisson 1976 Brisson, Luc. *Le mythe de Tirésias. Essai d'analyse structurale*. EPRO 55, Leiden: Brill.
- 1997 *Le sexe incertain. Androgynie et hermaphrodisme dans l'Antiquité gréco-romaine*, Paris: Les Belles Lettres.
- Broggiato 2014 Broggiato, Maria. *Eratosthenes, Icaria and the Origins of Tragedy*, «Mnem.» 67, pp. 885-899.
- Brunn 1859 Brunn, Heinrich. *Acclamazione usata nel gioco del cottabo*, «BICA» 31, pp. 126-128.
- Burgess 2015 Burgess, J. *Coming Adrift: The Limits of Reconstruction of the Cyclic Poems*, in Fantuzzi-Tsagalis (edd.), pp. 43-58.
- Burkert 1966 Burkert, Walter. *Kekropidensage und Arrephoria. Vom Initiationsritus zum Panathenäenfest*, «Herm.» 94, pp. 1-25 = Id. 1990, pp. 40-59.
- 1990 *Wilder Ursprung. Opferritual und Mythos bei den Griechen*, Berlin: Wagenbach.
- 2005 *Signs, Commands, and Knowledge: Ancient Divination between Enigma and Epiphany*, in Johnston-Struck (edd.), pp. 29-49.
- Burnett 1985 Burnett, Anne Pippin. *The Art of Bacchylides*. Martin Classical Lectures 29, Cambridge/Mass.-London: Harvard University.
- Burton 1995 Burton, Joan B. *Theocritus' Urban Mimes. Mobility, Gender, and Patronage*, Hellenistic Culture and Society 19, Berkeley-Los Angeles-London: University of California.
- 1998 *Women's Commensality in the Ancient Greek World*, «G&R» 45, pp. 143-165.
- Bussès 2011 Bussès, Stamatīs. *Marcatori e criteri di estetica in Polluce. La dinamica della scelta lessicografica*, Bari: B.A. Graphis.
- Caccamo Caltabiano-Radici Colace 1992 Caccamo Caltabiano, Maria – Radici Colace, Paola. *Dalla premoneta alla moneta. Lessico monetale greco tra semantica e ideologia*, Pisa: ETS.
- Cadario 2017 Cadario, Matteo. *Ercole e Commodo. Indossare l'habitus di Ercole, un 'nuovo' basileion schema nella costruzione dell'immagine imperiale*, in Galimberti (ed.), pp. 39-72.
- Caillois 1958 Caillois, Roger. *Les Jeux et les hommes : le masque et le vertige*, Paris: Gallimard; ed. it. *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine*, Milano: Bompiani, 1981.
- Calame 1977 Calame, Claude. *Les chœurs de jeunes filles en Grèce archaïque*, I-II, Roma: Ateneo.
- Cameron 1970 Cameron, Averil. *Agathias*, Oxford: Clarendon.

- Campagner 2002 Campagner, Roberto. *Il gioco del cottabo nelle commedie di Aristofane*, «QUCC» N.S. 72.3, pp. 111-127.
- 2005 *Giocchi d'azzardo in Aristofane*, «QUCC» N.S. 81, pp. 81-89.
- Capra 2016 Capra, Andrea. "Giocare alla città". *Discorsi e pedine nella Repubblica*, «Acme» 69.1: 41-45.
- Carbone 2005 Carbone, Gabriella. *Tabliope. Ricerche su gioco e letteratura nel mondo greco-romano*, Napoli: Pubbl. Dip. Filol. Classica 'F. Arnaldi' Univ. d. Studi di Napoli Federico II.
- Carè 2006 Carè, Barbara. *Alcune osservazioni sulle sepolture di defunti in età pre-adulta nelle necropoli greche d'Occidente: la diffusione dell'astragalo*, «Orizzonti» 6, pp. 143-152.
- 2010 *L'astragalo nel sepolcro 'μειρακίων τε και παρθένων παιγνιον'?* *Riflessioni per la rilettura di un costume funerario: i casi di Locri e Caulonia*, in Lepore-Turi (edd.), pp. 459-470.
- 2012 *L'astragalo in tomba nel mondo greco: un indicatore infantile?*, in Hermary-Dubois (edd.), pp. 9-22.
- 2013 *Le symbolisme des astragales*, «ATH» 31, p. 56.
- Carrara 2012 Carrara, Laura. *L'indovino Poliido. Eschilo, Le Cretesi, Sofocle, Manteis, Euripide, Poliido, Pleiadi 17*, Roma: Storia e Letteratura.
- Carrington 1961 Carrington, A.G. *Ram, Tortoise and Lyre in Greek Epigram*, «Mnem.» 14, p. 22.
- Carvalho 2009 Carvalho, Mário Jorge de. *Die Aristophanesrede in Platons Symposium. Die Verfassung des Selbst*, Würzburg: Königshausen & Neumann.
- Casevitz 2018 Casevitz, Michael. *Les noms du jeu et du jouet en grec*, «Kenton» 34, pp. 51-60.
- Càssola 1984 Càssola, Filippo. *Polydeukes-Pollux*, in Guarino-Giuffrè (edd.), pp. 1019-29.
- Castoldi 2015 Castoldi, Marina. *Atene e il gioco degli eroi*, in Lambrugio-Slavazzi (edd.), pp. 31-36.
- Cazzato-Obbink-Prodi 2016 Cazzato, Vanessa – Obbink, Dirk – Prodi, Enrico Emanuele (edd.). *The Cup of Song: Studies on Poetry and Symposion*, Oxford: University.
- Cerri 1989 Cerri, Giovanni. *Ebbrezza dionisiaca ed ubriachezza scitica nel pensiero greco tra VI e V sec. a.C. (Anacreonte ed Erodotto)*, in *Studi di filologia classica in onore di Giusto Monaco*, I, Palermo: Università, Facoltà di Lettere e Filosofia, pp. 121-131.
- Chapouthier-Seston-Boyancé 1940 Chapouthier, Fernand – Seston, William – Boyancé, Pierre (edd.). *Mélanges d'études anciennes offerts à Georges Radet = «RÉA» 42*, Bordeaux: Feret & Fils-Paris: C. Klincksieck.

- Charles-Girveau (2011) Charles, Dorothée – Girveau, Bruno (edd.). *Des jouets et des hommes*, Paris: RMN.
- Christesen-Kyle 2014 Christesen, Paul – Kyle, Donald G. (edd.). *A Companion to Sport and Spectacle in Greek and Roman Antiquity*, Malden/MA-Oxford: Wiley-Blackwell.
- Clarisse 1998 Clarisse, Willy *et al.* (edd.). *Egyptian Religion: The Last Thousand Years. Studies dedicated to the memory of Jan Quaegebeur*. OLA 85, Leuven: Peeters.
- Cobbett 2013 Cobbett, Roland. *Turricula: les tours de jeu*, «ATH» 31, pp. 48-49.
- Collart 1944 Collart, Paul. *La poétesse Erinna*, «CRAI» 88, pp. 183-199.
- Colson 1942 Colson, F.H. *Κινεῖν τὸν ἀφ' ἱερᾶς*, «CR» 56.3, p. 116.
- Comentale-Most 2016 Comentale, Nicola – Most, Glenn W. *Hermipp. Μοῖραι fr. 48.\*47 K.-A.: interpretazione e inversione*, «RhM» 149: 1-16.
- Connor 2006 Connor, Steven. *Fly*, London: Reaktion Books.
- Conti Bizzarro 2004 Conti Bizzarro, Ferruccio. *Nell'officina di Polluce*, in Abbanonte-Conti Bizzarro-Spina (edd.), pp. 75-83.
- 2009 *Comici entomologi*, *Hellenica* 30, Alessandria: dell'Orso.
- 2014 *Ricerche di lessicografia greca e bizantina*, *Hellenica* 46, Alessandria: dell'Orso.
- 2018 *Giulio Polluce e la critica della lingua greca*, *Hellenica* 73, Alessandria: dell'Orso.
- Cordano-Grottanelli 2001 Cordano, Federica – Grottanelli, Cristiano (edd.). *Sorteggio pubblico e cleromanzia dall'Antichità all'Età moderna*, Atti Tavola Rotonda dell'Univ. degli Studi di Milano, Dip. Scienze dell'antichità 26-27 gennaio 2000, Milano: ET.
- Costanza 1962 Costanza, Salvatore [sen.]. *Orientamenti cristiani della storiografia di Agatia*, «Helikon» 2, pp. 90-111.
- 1980 *Un motivo saffico in Teodoro Besto e in Simeone Metafraste (Saffo, fr. 96 V., 6-9; Teodoro, BHG<sup>3</sup>, 624, 4; Simeone BHG<sup>3</sup>, 620, 4)*, «Orph.» 1.1, pp. 106-114.
- Costanza 2008 Costanza, Salvatore. *La palmomanzia negli studi di Th. Hopfner*, «Anal. Pap.» 18-20 (2006-2008), pp. 137-144.
- 2009a *Corpus Palmomanticum Graecum, Pap. Flor.* 39, Firenze: Gonnelli.
- 2009b *La divinazione greco-romana. Dizionario delle mantiche: metodi, testi e protagonisti*, Udine: Forum.
- 2009c *Melampo, le Pretidi e il χόλος di Era nel Catalogo esiodeo*, «ZPE» 169, pp. 1-14.
- 2010 *Artemide e le Pretidi da Bacchilide (ep. 11) a Callimaco (h. 3, 233-236)*, «ZPE» 172, pp. 3-21.

- 2013a *Il "m'ama non m'ama" con il telephilon (Theocr. 3, 29; Poll. 9, 127; Agath. AP V 296, «Maia» 65.3, pp. 559-573.*
- 2013b *Più veloce del vento. La rapidità prodigiosa di Ificlo da Esiodo a Nonno, «Maia» 65.1, pp. 17-36.*
- 2017 *Performance e giochi d'iniziazione in Grecia antica: la «tartarotartaruga» (chelichelōnē) e il «calderone» (chytrinda), in Civitillo, M. – Macrì, Sonia – Romani S. (edd.). Performatività e mondo antico: simboli, pratiche, oggetti, ritorni, «Mantichora» 7, num. spec., pp. 72-91.*
- 2018 *L'astragalismo antico e i paralleli in Grecia moderna: il gioco del vezyris e altri riti ludici, «Mantichora» 8, pp. 63-90.*
- 2019 *Julius Pollux et les jeux, in Dasen (ed.), pp. 22-24.*
- Cowan 2014 *Cowan, Robert. The Smell of Sophokles' Salomoneus: Technology, Schatology, Metatheatre, «Ramus», 43.1, pp. 1-24.*
- Cox Miller 1994 *Cox Miller, Patricia. Dreams in Late Antiquity: Studies in the Imagination of a Culture, Princeton/N.J.: University.*
- Craig 2002 *Craig, Steve. Sports and Games of the Ancients, Westport/CT: Greenwood.*
- Crist-Dunn-Vaturi-de Voogt 2016 *Crist, Walter – Dunn-Vaturi, Ann-Elizabeth – de Voogt, Alex. Ancient Egyptians at Play: Board Games Across Borders, Bloomsbury Egyptology, New York: Bloomsbury Academic.*
- Crowther 2007 *Crowther, Nigel B. Sport in Ancient Times. Praeger Series on the Ancient World, Westport/CT: Praeger.*
- Crummy 2007 *Crummy, Philip et al. (edd.). Stanway. An Elite Burial Site at Camudolunum, London: Society for the Promotion of Roman Studies.*
- Csapo-Miller 1991 *Csapo, E. – Miller, M.C. The "Kottabos-Toast" and an Inscribed Red-Figured Cup, «Hesperia» 60, pp. 367-382.*
- Cumont 1935 *Cumont, Franz. Les "Prognostica de decubitu" attribués à Galien, «BIHBR», pp. 119-130.*
- D'Agostino-Cerchiai 1999 *D'Agostino, Bruno – Cerchiai, Luca. Il mare, la morte, l'amore. Gli Etruschi, i Greci e l'immagine, Fond. Paestum, Roma: Donzelli.*
- Dalby 2003 *Dalby, Andrew. Food in the Ancient World from A to Z, New York: Routledge.*
- Damon 1995 *Damon, Cynthia. Narrative and Mimesis in the Idylls of Theocritus, «QUCC» 51.3, pp. 101-123.*
- Darakis 1994 *Darakis, Pepi. Ὀμαδικὰ παιχνίδια τῶν παιδιῶν μας, Athina: Gutenberg.*
- Dasen 2005 *Dasen, Véronique. Les lieux de l'enfance, in Schwarzbauer-Späth (edd.), pp. 59-81.*

- 2010 *Archéologie funéraire et histoire de l'enfance : nouveaux enjeux, nouvelles perspectives*, in Guimier-Sorbets-Morizot (edd.), pp. 19-44.
- 2011 *De la Grèce à Rome: Des jouets pour grandir ?*, in Charles-Girveau (edd.), pp. 53-59.
- 2012 *Cherchez l'enfant ! La question de l'identité à partir du matériel funéraire*, in Hermary-Dubois (edd.), pp. 343-366.
- 2015a *Le sourire d'Omphale. Maternité et petite enfance dans l'Antiquité*, Rennes: Presses Universitaires.
- 2015b *Achille et Ajax : quand l'agôn s'allie à l'alea*, «RevMaus» 46, pp. 81-98.
- 2016 *Jeux de l'amour et du hasard en Grèce ancienne*, «Kernos» 29, pp. 73-100.
- 2017 *Le hochet d'Archytas : un jouet pour grandir*, «ABPO» 124.3, pp. 89-107.
- 2018 *Histoire et archéologie de la culture ludique dans le monde gréco-romain. Questions méthodologiques*, «Kentron» 34, pp. 23-50.
- 2019a *Saltilbanques et circulation de jeux*, «Archimède», 6, pp. 127-143.
- 2019b (ed.). *Ludique ! Jouer dans l'Antiquité, Lugdunum, musée et théâtres romains, 20 juin-1<sup>er</sup> décembre 2019*, Gand: Snoeck.
- Dasen-Schädler 2017 Dasen, Véronique – Schädler, Ulrich. *Jeu et divination. Un nouveau témoignage de l'époque romaine*, «Archeologia» 553, pp. 60-65.
- Davies-Kathirithamby 1986 Davies, Malcolm – Kathirithamby, Jeyaraney. *Greek Insects*, New York-Oxford: Duckworth.
- Debiasi 2004 Debiasi, Andrea. *L'epica perduta. Eumelo, il Ciclo, l'occidente, Hesperia* 20, Roma: L'Erma di Bretschneider.
- Decker-Thuillier 2004 Decker, Wolfgang – Thuillier, Jean-Paul. *Le sport dans l'Antiquité. Égypte, Grèce et Rome*, Paris: Picard.
- Dedè 2016 Dedè, Francesco. *Ludonimia e classi lessicali: lo statuto degli avverbi di gioco in -ivδα del greco*, in Id. (ed.), pp. 139-156.
- 2016b (ed.). *Categorie grammaticali e classi di parole. Statuto e riflessi metalinguistici*, Roma: Il Calamo.
- de Grossi Mazzorin-Minniti 2012 de Grossi Mazzorin, Jacopo – Minniti, Claudia. *L'uso degli astragali nell'antichità tra ludo e divinazione*, in de Grossi Mazzorin-Saccà-Tozzi (edd.), pp. 213-220.
- - — 2013 *Ancient use of the knuckle-bone for rituals and gaming piece*, «AZ» 48.2, pp. 371-380.
- de Grossi Mazzorin-Saccà-Tozzi 2012 de Grossi Mazzorin, Jacopo – Saccà, Daniela – Tozzi, Carlo



- (edd.). *Atti del 6° Convegno Nazionale di Archeozoologia* (Centro visitatori del parco dell'Orecchiella, 21-24 mag. 2009, San Romano in Garfagnana, Lucca), Lecce: Assoc. Ital. di Archeozoologia.
- Delatte 1961 Delatte, Armand. *Herbarius. Recherches sur le cérémonial usité chez les anciens pour la cueillette des simples et des plantes magiques*, Acad. Royale de Belgique. Cl. des Lettres. Mém. Coll. 8.2 sér., 54.4, Bruxelles: Droz.
- De Nardi 1991 De Nardi, Monica. *Gli astragali: contributi alla conoscenza di un aspetto della vita quotidiana antica*, «QFA» 1, pp. 75-88.
- Deonna 1953 Deonna, Walter. *Le symbolisme de l'acrobatie antique*, Berchem-Bruxelles: Latomus.
- 1959 *Un divertissement à table, «À cloche-pied»*, Coll. Latomus 40, Bruxelles: Latomus.
- Depaulis 2012 Depaulis, Thierry (ed.). *Of Boards and Men. Board Games Investigated*, Proceedings of the XIII<sup>th</sup> Board Game Studies Colloquium, Paris 14-17 April 2010, Paris.
- De Siena 2009 De Siena, Stefano. *Il gioco e i giocattoli nel mondo classico. Aspetti ludici della sfera privata*, Modena: Mucchi.
- 2010 *Facciamo i giochi dei Greci e dei Romani*, Modena: Mucchi.
- Detienne 1977 Detienne, Marcel. *Dionysos mis à mort*, Paris: Gallimard; tr. *Dioniso e la pantera profumata*, Roma-Bari: Laterza, 1983.
- Deubner 1929 Deubner, Ludwig. *Zum Astragalspiel*, «AA» 44, pp. 272-281 = Id. 1982, pp. 342-347.
- 1932 *Attische Feste*, Berlin: Wissenschaftliche Buchgesellschaft.
- 1982 *Kleine Schriften zur klassischen Altertumskunde*, BKPh 140, Königstein/Ts.: A. Hain.
- Devereux 1985 Devereux, George. *The Character of the Euripidean Hippolytos. An Ethnopschoanalytical Study*. Scholars Press Studies in the Humanities 8, Chico: Scholars Press.
- de Voogt 1995 de Voogt, Alex (ed.). *New Approaches to Board Games Research*, Leiden: IAS.
- de Voogt-Jelmer 2018 de Voogt, Alex – Jelmer, Erkens. *Cubic Dice: Archaeological Material for Understanding Historical Process*, «Kentron» 34, pp. 99-108.
- de Vos 2014 de Vos, Mike. *From Lesbos she took her Honeycomb: Sappho and the 'Female Tradition' in Hellenistic Poetry*, in Ker-Pieper (edd.), pp. 410-434.
- Diels, ZL Diels, Hermann. *Beiträge zur Zuckungsliteratur des Okzidents und Orients*, I. APAW 1907, Berlin: Akademie der Wissenschaften, 1908.
- Dilthey 1863 Dilthey, Karl. *De Callimachi Cydippa*. Leipzig: Teubner.
- D'Ippolito 1964 D'Ippolito, Gennaro. *Studi nonniani. L'epillio nelle Dionii*

- siache*. Quaderni dell'Istituto di Filologia greca dell'Università di Palermo 3, Palermo: presso l'Accademia.
- D'Onofrio 2017 D'Onofrio, Salvatore. *Il rhombos e la trottola*, «Mantichora» 7, pp. 92-101.
- Doria 2012 Doria, Federica. *Severe ludere: uso e funzione dell'astragalo nelle pratiche ludiche e divinatorie del mondo greco*, Cagliari: AV.
- 2014 Vedere in futurum. *Magia e astragalomanzia nel mondo greco*, «ArchA» 3, pp. 81-91.
- Dornseiff 1916 Dornseiff, Franz. *Buchstabenmystik*, Diss. Leipzig: B.G. Teubner.
- 1925 *Das Alphabet in Mystik und Magie*. STOICHEIA H. 7, Leipzig-Berlin: B.G. Teubner.
- Dover 1971 Dover, Kenneth J. *Theocritus. Select Poems*, London: Macmillan.
- Dowden 1991 Dowden, Ken. *La vergine e la morte. L'iniziazione femminile nella mitologia greca*, Genova; ed. or. *Death and Maiden. Girl's Initiation Rites in Greek Mythology*, London-New York: Routledge, 1989.
- Droz-Rahmy 1997 Droz, Rémy – Rahmy, Maryvonne. *Lire Piaget*, Sprimont: Mardaga.
- Ducos 1965 Ducos, Pierre. *Le jeu d'osselets de la tombe 6 de Politico*, App. II a Karageorghis, V. *A Late Cypriote Tomb at Tamassos*, «RDAC», pp. 28-29.
- Dunbar 1995 Dunbar, Nan (ed./tr./comm.). *Aristophanes, Birds*, Oxford: Clarendon.
- Eberhard *et al.* 2009 Eberhard, Raimar – Kockelmann, Holger – Pfeiffer, Stefan – Schentuleit, Maren (edd.). *...vor dem Papyrus sind alle gleich! Papyrologische Beiträge zu Ehren von Bärbel Kramer*. APF 27, Berlin: W. de Gruyter.
- Ehrenberg 1927 Ehrenberg, Victor. *Losung*, «RE» 13.2, coll. 1451-1504.
- Eidinow 2007 Eidinow, Esther. *Oracles, Curses and Risk among the Ancient Greeks*, Oxford: University.
- Elia-Carè 2004 Elia, Diego – Carè, Barbara. *Ancora sull' "astragalomania" a Locri Epizefiri. La documentazione della necropoli di contrada Lucifero*, «Orizzonti» 5, pp. 77-90.
- Enäjärvi-Haavio 1933 Enäjärvi-Haavio, Elsa. *Kollabismos. Ein uraltes internationales Spiel*, «SUST» 67, pp. 84-104.
- Evans 1991 Evans, James Allan Stewart. *Herodotus, Explorer of the Past. Three Essays*, Princeton: University.
- Fantuzzi-Hunter 2002 Fantuzzi, Marco – Hunter, Richard. *Muse e Modelli. La poesia ellenistica da Alessandro Magno ad Augusto*, Bari: Laterza.
- - ——— 2004 *Tradition and Innovation in Hellenistic Poetry*, Cambridge: University.

- Fantuzzi-Maltomini 1996 Fantuzzi, Marco – Maltomini, Franco. *Ancora magia in Teocrito (VII 103-114)*, «ZPE» 114, pp. 27-29.
- Fantuzzi-Tsagalis 2015 Fantuzzi, Marco – Tsagalis, Christos (edd.). *The Greek Epic Cycle and Its Ancient Reception*, Cambridge: University.
- Faraone 1990 Faraone, Christopher A. *Aphrodite's Kestos and Apples for Atalanta: Aphrodisiacs in Early Greek Myth and Ritual*, «Phoenix» 44, pp. 219-243.
- 1999 *Ancient Greek Love Magic*, Cambridge/Mass.-London: Harvard University.
- Faraone-Obbink 1991 Faraone, Christopher A. – Obbink, Dirk (edd.). *Magika Hiera: Ancient Greek Magic and Religion*, New York-Oxford: Oxford University.
- Farioli 2001 Farioli, Marcella. *Mundus alter. Utopie e distopie nella commedia greca antica*, Milano: Vita e Pensiero.
- Fasnacht 1997 Fasnacht, Walter. *Der Astragalus: eines der ältesten Spielzeuge*, «HA» 28, pp. 65-70.
- Fernández 1959 Fernández, Gil. *Nombres de insectos en griego antiguo*, *Manuales y Anejos de «Emerita»* 18, Madrid.
- Feugère 2013 Feugère, Michel. *Les dés romains*, «Ath» 31, pp. 44-45.
- Finkel 2007 Finkel, Irving L. *On the Rules for the Royal Game of Ur*, in Id. (ed.), pp. 151-154.
- 2007b (ed.). *Ancient Board Games in Perspective. Papers from the 1990 British Museum Colloquium, with Additional Contributions*, London: The British Museum.
- 2008 *Board Games*, in Aruz-Benzel-Evans (edd.), pp. 151-154.
- Flacelière 1961 Flacelière, Robert. *Devins et oracles grecs*, Paris: PUF.
- Flower 2008 Flower, Michael Attiah. *The seer in ancient Greece*, Berkeley-Los Angeles-London: University of California.
- Forbes 1942 Forbes, Clarence A. *Ostrakinda*, «RE» 36, col. 1673.
- Fournier-D'Onofrio (1991) Fournier, Dominique – D'Onofrio, Salvatore (edd.). *Le ferment divin. Éthnologie de la France. Regards sur l'Europe* 12, Paris: Maison des sciences de l'homme.
- Fowler 1989 Fowler, Barbara Hugues. *The Hellenistic Aesthetic*. Madison/Wi: University of Wisconsin.
- 1993 *The Myth of Kephelos as an Aition of Rain-Magic*, «ZPE» 97, pp. 29-42.
- 1998 *Genealogical Thinking, Hesiod's Catalogue, and the Creation of the Hellenes*, «PCPS» 44, pp. 1-19.
- Frankfurter 1994 Frankfurter, David. *The Magic of Writing and the Writing of Magic: The Power of the Word in Egyptian and Greek Tradition*. «Helios» 21, pp. 189-221.
- 2005 *Voices, Books, and Dreams: The Diversification of Divination*

- Media in Late Antique Egypt*, in Johnston-Struck (edd.), pp. 233-254.
- Franks 2018 Franks, Hallie M. *The World Underfoot. Mosaics and Metaphor in the Greek Symposium*, Oxford: University.
- Fratantuono 2007 Fratantuono, Lee. *Madness Unchained. A Reading of Virgil's Aeneid*, Lanham/MD: Lexington.
- 2007 *A Commentary on Virgil Aeneid XI*, Coll. Latomus 320, Bruxelles: Latomus.
- Fränkel 1968 Fränkel, Hermann. *Wege und Formen frühgriechischen Denkens: Literarische und Philosophiegeschichtliche Studien*, München<sup>3</sup>: C.H. Beck.
- Frazier 1994 Frazier, Françoise. *Deux images des banquets de lettrés*, in Billault (ed.), pp. 125-130.
- Frontisi-Ducroux 1991 Frontisi-Ducroux, Françoise. *Qu'est-ce qui fait courir les ménades?*, in Fournier-D'Onofrio (edd.), pp. 147-166.
- Fuchs 2013 Fuchs, Michel E. *Un youpala pour l'éternité*, «Ath» 31, p. 67, fig. 57.
- Galimberti 2017 Galimberti, Alessandro (ed.). *Erodiano. Tra crisi e trasformazione*, CISA 15, Milano: Vita e Pensiero.
- Galli Calderini 1992 Galli Calderini, Irene Ginevra. *Retorica e realtà negli epigrammi di Agazia Scolastico*, «AAP» 41, pp. 113-127.
- Ganszyniec 1922 Ganszyniec, Richard. *Koskinomanteia*, «RE» 11.2, coll. 1481-83.
- García Soler 2000 García Soler, María José. *La consommation du vin en Grèce ancienne: idéalisation et réalité*, in Nadeau 2010c, pp. 39-49.
- Garnsey 1999 Garnsey, Peter. *Food and Society in Classical Antiquity*, Cambridge: University.
- Gecas 2001 Gecas, Viktor. *Socialization, Sociology of*, in Smelser-Baltes (edd.), col. 14525.
- Gelzer 1971 Gelzer, Thomas. *Aristophanes der Komiker*, «RE» Suppl. 12, coll. 1391-1570, in part. *Papyri*, coll. 1552-1557.
- Georgoudi-Koch Piettre-Schmidt (2012) Georgoudi, Stella – Koch Piettre, Renée – Schmidt, Francis (edd.). *La Raison des signes. Présages, rites, destin dans les sociétés de la Méditerranée ancienne*. RGRW 174, Leiden-Boston: Brill.
- Ghilardi-Salerno 2007 Ghilardi, Marcello – Salerno, Ilenia. *Giochi di ruolo. Estetica e immaginario di un nuovo scenario giovanile*. Lapilli. Culture 12, Latina: Tunué.
- Giannini 1959 Giannini, A. *Platone comico e la commedia attica sulla fine del V sec.*, «Dioniso» 22, pp. 189-204.
- Gillies 1924 Gillies, M.M. *The Ball of Eros*, «CR» 38, pp. 50-51.
- Gilmur 1997 Gilmur, Garth H. *The Nature and Function of Astragalus Bo-*

- nes from *Archaeological Contexts in the Levant and Eastern Mediterranean*, «OJA» 16.2, pp. 167-175.
- Giuman 2016 Giuman, Marco. *Fedra. Iconografia del tormento amoroso al femminile*, *Archaeologica* 175, Roma: G. Bretschneider.
- Glück 1923 Glück, Heinrich. *Studien zur Kunst des Ostens. Festschrift J. Strzygowski*, Wien: Avalun.
- Görgemanns 1960 Görgemanns, Herwig. *Beiträge zur Interpretation von Platons Nomoi*. *Zetemata* 25, München: C.H. Beck.
- Gougoulis-Kouria 1999 Gougouli, Kleio – Kouria, Aphroditi (edd.). *Παιδί και παιχνίδι στη νεοελληνική κοινωνία (19<sup>ος</sup> και 20<sup>ος</sup> αιώνας)*, Athina: Kastaniotis.
- Goulet 2000 Goulet, Richard. *Prohérésius le païen et quelques remarques sur la chronologie d'Eunape de Sardes*, «ATH» 8, pp. 209-222 = Id. 2001, pp. 323-347.
- 2001 *Études sur les vies de philosophes de l'Antiquité tardive Diogène de Laërce, Porphyre de Tyr, Eunape de Sardes*, TT 1, Paris: Vrin.
- Graf 1992 Graf, Fritz. *Heiligtum und Ritual. Das Beispiel der griechisch-römischen Asklepieia*, in Reverdin-Grange (edd.), pp. 159-199.
- 2005 *Rolling the Dice for an Answer*, in Johnston-Struck (edd.), pp. 51-97.
- Grasberger 1864 Grasberger, Lorenz. *Erziehung und Unterricht im klassischen Altertum. Mit besonderer Rücksicht auf die Bedürfnisse der Gegenwart*. Würzburg: Stahel.
- Greene 2005 Greene, Ellen (ed.). *Women Poets in Ancient Greece and Rome*, Norman/Okla.: Univ. of Oklahoma.
- Grégoire 1938 Grégoire, Henri. *Caballus = Κόβαλος, Κάβηλος, et Onus = ὄνος*, «Byz.» 13, pp. 287-290.
- Grégoire-Letocart 1940 Grégoire, Henri – Letocart, M. *ΕΝΤΥΧΙΑ ΠΡΟΣ ΗΛΙΟΝ. L'invocation au Soleil vengeur dans l'épopée byzantine*, in Chapouthier-Seston-Boyancé (edd.), pp. 161-164.
- Grenz-Lücke Grenz, Sabine – Lücke, Martin (edd.). *Verhandlungen im Zwielflicht. Momente der Prostitution in Geschichte und Gegenwart*, Bielefeld: Transcript.
- Griffith-D'Ambrosio-Griffith 1991 Griffith, Robert Drew – D'Ambrosio Griffith, Gloria. *Il gioco della chelichelone*, «Maia» 43, pp. 83-87.
- Grmek 1989 Grmek, Mirko D. *Diseases in the ancient Greek World*. Baltimore-London: John Hopkins University, tr. Müllner, Mireille – Müllner, Leonard. *Les maladies à l'aube de la civilisation occidentale*, Paris: Payot, 1983.
- Grottanelli 2001 Grottanelli, Cristiano, *La cléromancie ancienne et le dieu Hermès*, in Cordano Grottanelli (edd.), pp. 155-195.

- 2005 *Sorte unica pro casibus pluribus enotata. Literary Texts and Lot Inscriptions as Sources for Ancient Kleromancy*, in Johnston-Struck (edd.), pp. 129-146.
- Guarino-Giuffrè 1984 Guarino, Antonio – Giuffrè, Vincenzo (edd.). *Sodalitas: scritti in onore di Antonio Guarino*. Bibl. di Labeo 3, vol. 3, Napoli: Jovene.
- Guggisberg 2004 Guggisberg, Martin A. (ed.). *Die Hydria von Grächwil. Zur Funktion und Rezeption Mediterraner Importe in Mitteleuropa im 6. und 5. Jahrhundert v. Chr.* Akten Internationales Kolloquium Bern 2001, SBHM 5, Bern: Bernisches Historisches Museum.
- Guimier-Sorbets-Morizot 2010 Guimier-Sorbets, Anne-Marie – Morizot, Yvette (edd.). *L'enfant et la mort dans l'Antiquité. Nouvelles recherches dans les nécropoles grecques. Le signalement des tombes d'enfants*. Travaux de la Maison René-Ginouvès 12, Paris: de Boccard.
- Gutzwiller 1991 Gutzwiller, Kathryn J. *Theocritus' Pastoral Analogies. The Formation of a Genre*, Madison/Wi-London: University of Wisconsin.
- Halliday 1913 Halliday, William Reginald. *Greek Divination. A Study of its Methods and Principles*, London: Macmillan.
- Hampe 1951 Hampe, Roland. *Die Stele aus Pharsalos im Louvre*. WP 107, Berlin: W. de Gruyter.
- Hansen 2002 Hansen, Mogens Herman. *The Game Called Polis*, in Nielsen (ed.), pp. 9-15.
- Harder-Regtuit-Wakker 1996 Harder, Annette – Regtuit, Remco F. – Wakker, G.C. (edd.). *Theocritus. Hellenistica Groningana 2*, Groningen: Egbert Frosten.
- Harich-Schwarzbauer-Späth 2005 Harich-Schwarzbauer, Henriette – Späth, Thomas (edd.). *Gender Studies in der Altertumswissenschaft: Räume und Geschlechter in der Antike*, Trier: Wissenschaftlicher Verlag.
- Harris 1972 Harrys, Harold Arthur. *Sports in Greece and Rome*, Ithaca/NY: Cornell University.
- Hartmann 2006 Hartmann, Elke. »Hetären für die Lust?« *Zum Hetärenwesen im klassischen Athen*, in Grenz-Lücke (edd.), pp. 43-62.
- Hayley 1894 Hayley, Herman W. *The kóttabos kataktós in the light of recent investigations*, «HSCPh» 5, pp. 73-82.
- Head 1911<sup>2</sup> Head, Barclay V. *Historia nummorum, a manual of Greek numismatics*, Oxford: Clarendon.
- Heberdey 1930 Heberdey, Rudolph. *Zu den kleinasiatischen Astragalorakeln*, «WS» 50, pp. 82-95.

- Heimgartner 1940 Heimgartner, Getulius. *Die Eigenart Theokrits in seinem Sprichwort*, Diss. Freiburg i.S.: Paulus.
- Heinevetter 1912 Heinevetter, Franz. *Würfel- und Buchstabenorakel in Griechenland und Kleinasien*, Festgruß des Archäologischen Seminars zum hundertjährigen Jubiläum der Universität Breslau, Breslau: Inaugural-Dissertation.
- Henderson 2000 Henderson, William John. *Aspects of the Ancient Greek Symposion*, «Akroterion» 45, pp. 6-26.
- Hermann-Blümner Hermann-Blümner, Hugo. *Privatalterthümer*, in Hermann, Karl Friedrich. *Lehrbuch der griechischen Antiquitäten*, IV<sup>3</sup>, Freiburg i.B.-Leipzig 1882: J.C.B. Mohr.
- Hermay 2012 Hermay, Antoine. *L'amour des jeunes garçons dans la Grèce classique : à propos d'un astragale inscrit d'Apollonia du Pont*, in Id.-Dubois (edd.), pp. 417-425.
- Hermay-Dubois 2012 Hermay, Antoine – Dubois, Céline (edd.). *L'enfant et la mort dans l'Antiquité III. Le matériel associé aux tombes d'enfants*. Actes de la table ronde internationale organisée à la Maison Méditerranéenne des Sciences de l'Homme d'Aix-en-Provence, 20-22 janvier 2011. *Bibl. d'Archéol. Méditerranéenne et Africaine* 12, Paris-Aix-en-Provence: Errance, Centre Camille Jullian.
- Herter 1961 Herter, Hans. *Das Leben, ein Kinderspiel*, «BJ» 161, pp. 73-84.
- Hessel 1960 Hessel, Erich. *Das Spiel Phaininda-Harpastum*, «Gymn.» 67, p. 226.
- Heydemann 1868 Heydemann, H. *Sopra il giuoco del cottabo*, «AICA» 40, pp. 217-231.
- 1877 *Die Knöchelspielerin im Palazzo Colonna zu Rom*, «Winckelm.Progr.Halle» II.
- Higgins 1888 Higgins, A. *The Recent Discoveries of the Apparatus used in playing the Game of Kottabos*, «Archaeologia» 51, pp. 178-182.
- Hirschberger 2004 Hirschberger, Martina. *Gynaikon Katalogos und Megalai Ehoiai. Ein Kommentar zu den Fragmenten zweier hesiodischer Epen*, BzA 198, München–Leipzig: Saur.
- 2008 *Il tema della metamorfosi nel Catalogo esiodico delle donne*, in Bastianini-Casanova (edd.), pp. 113-127.
- Hommel 1949 Hommel, Hildebrecht D. *Tanzen und Spielen*, «Gymn.» 56, pp. 201-205.
- Hopfner, OZ Hopfner, Theodor. *Griechisch-ägyptischer Offenbarungszauber mit einer eingehenden Darstellung des griechisch-synkretistischen Dämonenglaubens und der Voraussetzungen und Mittel des Zaubers überhaupt und der magischen Divination im besonderen*, 1, SPP 21 e 23, Leipzig 1921 e 1924; rist. 1-2, Amsterdam: Hakkert, 1974.

- 1928 *Mageia*, «RE» 14.1, coll. 301-393.
- 1939 *Hekate-Selene-Artemis und Verwandte in den griechischen Zauberpapyri und auf Fluchtafeln*, in Klauser-Rücker (edd.), pp. 125-145.
- 1949 *Palmoskopia*, «RE» 18.3, coll. 259-262.
- Horn 1989 Horn, Heinz Günther. ‚Si per me misit, nil nisi vota feret‘: *ein römischer Spielturm aus Froitzheim*, «BJ» 189, pp. 139-160.
- Horsley-Mitchell 2000 Horsley, G.H.R. – Mitchell, Stephen. *The Inscriptions of Central Pisidia: Including Texts from Kremna, Ariassos, Keraia, Hyia, Panemoteichos, the Sanctuary of Apollo of the Perminoundeis, Sia, Kocaaliler, and the Döşeme Boğazi*, IGSK 57, Österreichische Akademie der Wissenschaften. Bonn: Habelt.
- Hostetter 1986 Hostetter, Eric. *Bronzes from Spina I. The Figural Classes: Tripod, Kraters, Basin, Cista, Protome, Utensil Stands, Candelabra and Votive Statuettes*, Mainz: Philipp von Zabern.
- Hubbard 2003 Hubbard, Thomas K. *Homosexuality in Greece and Rome. A Sourcebook of Basic Documents*, Berkeley-Los Angeles-London: University of California.
- Hübner 1992 Hübner, Ulrich. *Spiele und Spielzeuge im Antiken Palästina*, OBO 121, Freiburg i.S.: Universitätsverlag-Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht.
- 2009 *Hinweise zum Verständnis des Begriffes ἀζυξ beim Brettspiel*, in Eberhard et al. (edd.), pp. 80-92.
- Hug 1927 Hug, A. *Skaperda*, «RE» 3 A1, col. 439.
- Huizinga 1939 Huizinga, Johan. *Homo ludens. Versuch einer Bestimmung des Spielelementes in der Kultur*, Amsterdam: Pantheon; ed. fr. *Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris: Gallimard, 1951.
- Hunter 1979 Hunter, Richard Laurence. *The Comic Chorus in the Fourth Century*, «ZPE» 36, pp. 23-38.
- 1999 *Theocritus: A Selection: Idylls 1, 3, 4, 6, 7, 10, 11 and 13*, Cambridge: University.
- Hurschmann 1997 Hurschmann, Rolf. *Askoliasmos, Tanz auf einem Schlauch*, «KP» 2, col. 100.
- 1998 *Geschlichkeitsspiele*, «KP» 4, col. 1004-05.
- Immerwahr 1967 Immerwahr, Henry R. *An Inscribed Terracotta Ball in Boston*, «GRBS» 8,4, 255-266.
- Ineichen 1996 Ineichen, Robert. *Würfel und Wahrscheinlichkeit. Stochastisches Denken in der Antike*, Heidelberg-Berlin-Oxford: Spektrum Akademischer Verlag.
- Iremadze-Jeck 2018 Iremadze, Tengiz – Jeck, Udo Reinhold (edd.). *Veritas et subtilitas: Truth and Subtlety in the History of Philosophy*.



- Essays in Memory of Burkhard Mojsisch (1944-2015)*, Amsterdam-Philadelphia: John Benjamins.
- Jacquet-Rimassa 1995 Jacquet-Rimassa, Pascale. *Κότταβος. Recherches iconographiques. Céramiques italiotes 440-300 av. J.-C.*, «Pallas» 42, pp. 129-170.
- 2003 *L'image en jeu ou l'offrande dionysiaque (le kottabe dix ans après)*, «Pallas» 76, pp. 67-80.
- Jahn 1867 Jahn, O. *Kottabos auf Vasenbildern*, «Philol.» 26, pp. 201-240.
- Jaillard 2012 Jaillard, Dominique. *Hermès et la mantique grecque*, in Georgoudi-Koch Piettre-Schmidt (edd.), pp. 91-107.
- Järvinen 1997 Järvinen, Kimmo. *Who or What was the Copper Fly? The Riddle of χαλκή μυῖα (Herodas, Suetonius, Pollux, Eustathius)*, «Eranos» 95, pp. 62-77.
- 2001 *Modern Greek τυφλόμυγα, a Descendant of χαλκή μυῖα*, «Glotta» 77.1-2, pp. 56-58.
- Johnston 2008 Johnston, Sarah Iles. *Ancient Greek Divination*. Blackwell Ancient Religions. Malden/Ma.-Oxford: Wiley-Blackwell.
- Johnston-Struck 2005 Johnston, Sarah Iles – Struck, Peter T. (edd.). *Mantikê. Studies in Ancient Divination*, RGRW 155, Leiden-Boston: Brill.
- Jones 2004 Jones, Nicholas F. *Rural Athens under the Democracy*, Philadelphia: University of Pennsylvania.
- Jouanna-Villard 2002 Jouanna, Jacques – Villard, Laurence (edd.). *Vin et santé en Grèce ancienne*. Actes du colloque organisé à l'Université de Rouen et à Paris. Univ. de Paris IV Sorbonne et ENS, 28-30 septembre 1998, Paris= BCH Suppl. n. 40.
- Jüthner 1905 Jüthner, K. *ἐφεδρισμός*, «RE» 5, 2, col. 2747.
- Jüthner 1932 Jüthner, Julius. *Zu den Astragalwürfen*, «JÖAIB» 27, pp. 97-100.
- Kaibel 1876 Kaibel, Georg. *Ein Würfelorakel*, «Herm.» 10, 1876, pp. 193-202.
- 1901 *Sententiarum Liber Vltimus*, «Herm.» 36, pp. 606-609.
- Kakridis 1925 Kakridis, Ioannis Th. *Ἑλληνικά παιχνίδια*, «HME» 4, pp. 161-179.
- Karachalios 1924 Karachalios, Themistokles. *Λεῖψανα τοῦ κοττάβου ἐν τῇ νέᾳ Ἑλλάδι*, «AEphem», pp. 198-200.
- Karanika 2012 Karanika, Andromachi. *Playing the Tortoise: Reading Symbols of an Ancient Folk Game*, «Helios», 39.2, pp. 101-120.
- 2014 *Voices at Work: Women, Performance and Labor in Ancient Greece*, Baltimore: Johns Hopkins University.
- Kassel 1954 Kassel, Rudolf. *Quomodo quibus locis apud veteres scriptores Graecos infantes atque parvuli pueri inducantur describantur*

- commemorentur, Diss. Mainz 1951, Meisenheim/Glan = Id. 2013, pp. 7-35.
- 2013 *Kleine Schriften*, ed. Nesselrath, Hans-Günther, Berlin: W. de Gruyter.
- Katsonopoulou-Partida (2016) Katsonopoulou, Dora – Partida, Elena (edd.). *Φιλέλλην. Essays presented to Stephen G. Miller*. Athina: The Helike Society.
- Keaney 1967 Keaney, John J. *New Fragments of Greek Authors in Codex Marc. Gr. 444*, «TAPA» 98, pp. 205-219.
- Kehr 1880 Kehr, Ulrich Julius Wilhelm. *De poetarum qui sunt in Anthologia Palatina studiis Theocriteis*, Diss. Leipzig.
- Kennell 1995 Kennell, Nigel M. *The Gymnasium of Virtue: Education and Culture in Ancient Sparta*, Chapel Hill: University of North Carolina.
- Ker-Pieper 2014 Ker, James – Pieper, Christoph (edd.). *Valuing the Past in the Greco-Roman World*, Proceedings from the Penn-Leiden Colloquia on Ancient Values VII, *Mnem. Suppl.* 369, Leiden-Boston: Brill.
- Kerényi 1976 Kerényi, Karl. *Dionysos. Archetypal Image of Indestructible Life*, Bollingen Ser. 65, 2, Princeton/N.J.: University.
- Kidd 2017 Kidd, Stephen. *Pente Grammai and the 'Holy Line'*, «BGSJ» 11, pp. 83-99.
- Klauser-Rücker 1939 Klauser, Theodor – Rücker, Adolf (edd.). *Pisciculi. Studien zur Religion und Kultur des Altertums. Franz Joseph Dölger zum 60. Geburtstag*, Münster: Aschendorff.
- Klein 1876 Klein, W. *Un oracolo d'amore*, «AICA», pp. 141-145.
- Kleingünther 1933 Kleingünther, Adolf. *Πρῶτος εὐρετής. Untersuchungen zur Geschichte einer Fragestellung*. «Philol. Suppl.» 26/1, Leipzig: Arno.
- Knobloch 1992 Knobloch, Johann. *Σκαπέρδα: Eine sportliche Kraftprobe der Griechen, mit dem Versuch einer etymologischen Deutung*, «IF» 97, pp. 65-67.
- Koerte 1913 Koerte, Alfred. III. *Referate*, «APF» 6.1-2, pp. 223-301.
- 1932 *Literarische Texte mit Ausschluß der christlichen*, «APF» 10, pp. 217-301.
- 1950 *Platon*, 2, «RE» 20.2, coll. 2537-41.
- Köhnken 1996 Köhnken, Adolf. *Theokrits, Polyphemgedichte*, in Harder-Regtuit-Wakker (edd.), pp. 171-186.
- Kokolakis 1965 Kokolakis, Minos M. *Μορφολογία τῆς κυβεντικῆς μεταφορᾶς, Βιβλιοθήκη τῆς ἐν Ἀθήναις Φιλεκπαιδευτικῆς Ἐταιρείας*, Athina: Philekpaideftikī Etería.
- Komornicka 1981 Komornicka, Anna M. *Sur le langage érotique de l'ancienne comédie attique*, «QUCC» N.S. 9, pp. 55-83.

- Körfer 2017 Körfer, Anna-Lena. Lector ludens. *Spiel und Rätsel in Optatians Panegyrik*, in Squire-Wienand (edd.), pp. 191-225.
- Koukoules 1948 Koukoules, Phaidon. *Βυζαντινῶν Βίος καὶ Πολιτισμός*, I, *Σχολεῖα παιδῶν, ἀνατροφή, παίγνια*, Athina: Papazisis, rist. 1999.
- Koukoules 1950 Koukoules, Phaidon. *Θεσσαλονίκης Εὐστατίου, Τὰ Λαογραφικά*, Ἑταιρεία Μακεδονικῶν σπουδῶν. Ἐπιστημονικαὶ πραγματεῖαι, Σερ. Φιλολογικὴ καὶ θεολογικὴ 5, Athina: Ἑταιρεία Μακεδονικῶν σπουδῶν, in part. cap. 26 *Τὰ παιδικὰ παίγνια καὶ ἄσματα*, pp. 447-452.
- Kouretas 1977 Kouretas, Dimitrios. *Ἀγχοπλημμυριστικὴ θεραπεία τῆς «μανίας» τῶν Προιτιδῶν ὑπὸ τοῦ Μελάμποδος*, «Πλάτων» 29, pp. 110-116.
- Koutsoklenis 1986 Koutsoklenis, Georgios N. *Παλαιὰ παιδικὰ παιχνίδια περιοχῆς Ἐμφισσης (Λαογραφικό)*, Ag. Georgios (Parnassidos)-Athina: P. Eustathiou.
- Krausse 2004 Krausse, Dirk. *Komos und Kottabos am Hohenasperg? Überlegungen zur Funktion Mediterraner Importgefäße des 6. und 5. Jahrhunderts aus Südwestdeutschland*, in Guggisberg (ed.), pp. 193-201.
- Kretzschmar-Heinsius 1951 Kretzschmar, Fritz – Heinsius, Elli. *Über einige Darstellungen altrömischer Rechenbretter*, «TZ», pp. 96-108, tav. 3-4.
- Kurke 1999 Kurke, Leslie. *Coins, Bodies, Games and Gold. The Politics of meanings in Archaic Greece*, Princeton/N.J.: University, in part. cap. 7: «Games People Play», pp. 247-298.
- Kurz 1947 Kurz, S. *Die neuen Fragmente der attischen Alten Komödie*, Diss. Tübingen.
- Kytion 1925 Kytion, Nikodimos. *Βυζαντινὰ Αἰνίγματα*, «ΚChr» 3, pp. 128-140.
- Lafaye 1899 Lafaye, Georges. *Kottabos*, «DAGR» 3.1, pp. 866-869.
- 1907a *Pentelitha*, «DAGR» 4.1, pp. 381-382.
- 1907b *Pila*, «DAGR» 4.1, pp. 475-479.
- 1912 *Talus*, «DAGR» 5.1, 28-31, fig. 6737-42.
- Lambin 1975 Lambin, Gérard. *Les formules de jeux d'enfants dans la Grèce antique*, «RÉG» 88, pp. 168-177.
- 1977 *Jeux d'enfants (Aristophane, Oiseaux V. 388-392)*, «RÉG» 90, pp. 108-113.
- 1977 *Trois refrains nuptiaux et le fragment 124 Mette d'Aeschyle*, «AC» 55, pp. 66-85.
- 1992 *La chanson grecque dans l'antiquité*, Paris: CNRS.
- Lambros 1895 Lambros, Spyridon. *Αἰνίγματα*, «NE», pp. 202-217.
- Lambrugo 2013 Lambrugo, Claudia. *La toupie*, «ATH» 31, pp. 30-31.
- Lambrugo-Slavazzi 2015 Lambrugo, Claudia – Slavazzi, F., con Fedeli, A.M. *I mate-*

- riali della collezione archeologica "Giulio Sambon" di Milano. 1 Tra alea e agôn: giochi di abilità e di azzardo, Sesto Fiorentino (FI): All'insegna del giglio.*
- Lamer 1927 Lamer, Hans. *Lusoria tabula*, «RE» 13.2, coll. 1900-2029.
- Lampsidou 1941 Lampsidou, Odysseas. *Kybomanteía*, «EEBS» 17/2, pp. 187-194.
- Lardinois-McClure 2001 Lardinois, André – McClure, Laura (edd.). *Making Silence Speak: Women's Voices in Ancient Greek Literature and Society*, Princeton/N.J.: University.
- Latte 1957 Latte, Kurt. Ἀσכולιασμός, «Herm.» 85, pp. 385-391= Id. 1968, pp. 700-707.
- 1968 *Kleine Schriften zu Religion, Recht, Literatur und Sprache der Griechen und Römer*, ed. Gigon, Olof – Buchwald, Wolfgang – Kunkel, Wolfgang, München: C.H. Beck.
- Laurens 1989 Laurens, Pierre. *L'abeille dans l'ambre. Célébration de l'épigramme de l'époque alexandrine à la fin de la Renaissance*, Paris: Les Belles Lettres, 2012<sup>2</sup>.
- Lawall 1967 Lawall, Gilbert. *Theocritus' Coan Pastorals. A Poetry Book*, Washington/D.C.: Harvard University.
- Lazaridis 2007 Lazaridis, Kostas. *Παραδοσιακά του χωριού μου (Κουκουλίου-Ζαγορίου)*, Athina: Dodoni.
- Lazos 2000 Lazos, Christos D. *Αρχαιοελληνικά παιχνίδια ερωτικής μαντείας*, «Ανεξήγητο» 150, pp. 66-71.
- 2002 *Παίζοντας στο χρόνο. Αρχαιοελληνικά και βυζαντινά παιχνίδια 1700 π.Χ. - 1500 μ.Χ.*, Athina: Aiolos.
- 2010 *Παιχνίδια των αρχαίων Ελλήνων. Παιδικά, αθλητικά, πνευματικά, τύχης, μαντείας*, Athina: Aiolos.
- Lebrun 1989 Lebrun, René. *À propos des déesses Maliades*, «Kernos» 2, pp. 83-88.
- Lee 2014 Lee, Hugh M. *Greek Sports in Rome*, in Christesen-Kyle (edd.), pp. 533-542.
- Legrand 1898 Legrand, Philippe-Ernest. *Étude sur Théocrite*, Paris: Fontemoing.
- Lembach 1970 Lembach, Kurt. *Die Pflanzen bei Theokrit*. Bibliothek der klassischen Altertumswissenschaft N.F. 2.37, Heidelberg: C. Winter.
- Lenfant 2002 Lenfant, Dominique. *Le vin dans les stéréotypes ethniques des Grecs (du rôle de la norme en ethnographie)*, in Jouanna-Villard (edd.), pp. 67-84.
- Lenz 1859 Lenz, Harald Othmar. *Botanik der alten Griechen und Römer*, Wiesbaden: Sändig.
- Lepore-Turi 2010 Lepore, Lucia – Turi, Paola (edd.). *Caulonia tra Crotona e Locri*. Atti del Convegno Internazionale, Firenze 30 maggio-1 giugno 2007, I, Firenze: University Press.

- Levaniouk 2007           Levaniouk, Olga. *The Toys of Dionysos*, «HSCPh» 103, pp. 165-202.
- 2008                   *Lament and Hymenaios in Erinna's Distaff*, in Suter (ed.), pp. 200-232.
- Lindner 1973           Lindner, Kurt. *Beiträge zum Vogelfang und Falknerei im Altertum*. Quellen und Studien zur Geschichte der Jagd 12, Berlin-New York: W. de Gruyter.
- Lissarague 1987       Lissarague, François. *Un flot d'images. Une esthétique du banquet grec*, Paris: Adam Brio; ed. ingl. *The Aesthetics of the Greek Banquet: Images of Wine and Ritual*, Princeton: University, 1990.
- 1995                   *Un rituel du vin: la libation*, in Murray-Tecuşan (edd.), pp. 126-144.
- Littlewood 1967       Littlewood, Antony Robert. *The Symbolism of the Apple in Greek and Roman Literature*, «HSCPh» 72, pp. 147-181.
- 1974                   *The Symbolism of the Apple in Byzantine Literature*, «JÖB» 23, pp. 33-59.
- Livrea 1986           Livrea, Enrico. *Studi Cercidei (P. Oxy. 1082)*, Bonn: R. Habelt.
- 1994                   *Eupolideum*, in *Storia, poesia e pensiero nel mondo antico. Studi in onore di Marcello Gigante*. Saggi Bibliopolis 46, Napoli: Bibliopolis, pp. 365-369.
- 1995                   *Parerga Cercidea I. P. Oxy, 1082 ed il 'frammento della tartaruga'*, «ZPE» 108, pp. 474-480.
- 2006                   *Pindaro enigmatico. Trittico sulla Quarta Pitica*, «MD» 56, pp. 9-27.
- Llewellyn-Jones 2003   Llewellyn-Jones, Lloyd. *Aphrodite's Tortoise: The Veiled Woman of Ancient Greece*, Swansea: Classical Press of Wales.
- Longo 1991           Longo, Oddone. *Il figlio dell'Amazzone: biologia e mito*, «MD» 26, pp. 9-29.
- Loukopolos 1926       Loukopolos, Dimitrios. *Ποία παιγνίδια παίζουν τὰ Ἑλληνόπουλα: περιγραφὲς Ἑλληνικῶν παιγνιδιῶν ἀπ' ὅλα τὰ μέρη τῆς Ἑλλάδας*, Παιδαγωγικὴ Βιβλιοθήκη 15, Athinai: Ἑταιρία Ἀθηνῶν.
- Lovett 1901           Lovett, Edward. *The Ancient and Modern Game of Astragals*, «Folklore» 12, pp. 280-289.
- Luppe 1963           Luppe, Wolfgang. *Kratinos Fragmente, Texte und Kommentar*, Halle/S.: Universität, Dissertation.
- 1971                   Rec. a Lobel 1968, «Gnomon» 43, pp. 121-122.
- 1992                   *Das Kottabos-Spiel mit den Essignäpfchen (Kratinos fr. 124 K./A.)*, «Nikephoros» 5, pp. 37-42.
- Luz 2010              Luz, Christine. *Technopaignia. Formspiele in der griechischen Dichtung*, Mnem. Suppl. 324, Leiden: Brill.

- Maas 1934 Maas, Paul. *Erinnae in Baucidem nenia*, «Herm.» 69, pp. 206-209.
- Macrì 2009 Macrì, Sonia. *Pietre viventi. I minerali nell'immaginario del mondo antico*. Torino: Utet.
- Mandel 2013 Mandel, Ursula. *L'ephedrismos: une métaphore érotique*, «Ath» 31, pp. 28-29.
- Manwell 2005 Manwell, Elizabeth. Dico ergo sum: *Erinna's Voice and Poetic Reality*, in Greene (ed.), pp. 72-90.
- Marazzini 1994 Marazzini, Carlo. *La lingua italiana. Profilo storico*, Bologna: Il Mulino.
- Marindin 1890 Marindin, George Eden. *The game of 'Harpastum'*, «CR» 4.4, pp. 145-149.
- Marzari 2010 Marzari, Francesca. *Paradigmi di follia e lussuria verginale in Grecia antica: le Pretidi fra tradizione mitica e medica*, «QRO» 3, pp. 47-74.
- Mastrelli 1957 Mastrelli, Carlo Alberto. *Per una interpretazione del greco kottabos gioco siciliano*, «BCSFLS» 5, pp. 5-41.
- Mathys 2016 Mathys, Audrey. *À propos des adverbes en -δην, -δόν et -δα ou -δά du grec ancien : problèmes morphologiques et syntactiques*, in Blanc-Petit (edd.), pp. 243-279.
- Matthaios 2013 Matthaios, Stephanos. *Pollux' Onomastikon im Kontext der attizistischen Lexicographie. Gruppen „anonymer Sprecher“ und ihre Stellung in der Sprachgeschichte und Stilistik*, in Mauduit (ed.), pp. 67-140.
- Mattsson 1942 Mattsson, Axel. *Untersuchungen zur Epigrammsammlung des Agathias*, Diss. Lund.
- Mau 1896a Mau, August. *Artiasmos*, «RE», 2, col. 1449.
- 1896b *Apodidraskinda*, «RE», 2.1, col. 2819.
- 1896c *Astragalos*, «RE», 2.2, coll. 1793-1795.
- 1899a *Chalke Muia*, «RE» 3.2, col. 2067.
- 1899b *χελιχελώνη*, «RE» 13.2, coll. 2226-2227.
- 1909 *Διαγραμμισμός*, «RE» 5.1, coll. 311-312.
- Mauduit 2013 Mauduit, Christine (ed.). *L'Onomasticon de Pollux: aspects culturels, rhétoriques et lexicographiques*, Lyon: de Boccard.
- Mauduit-Moretti 2010 Mauduit, Christine – Moretti, Charles. *Pollux, un lexicographe au théâtre*, «REG» 123, pp. 521-541.
- May 1991 May, Roland et al. (edd.), *Jouer dans l'Antiquité*. Catalogue de l'exposition, Marseille, Musée d'Archéologie méditerranéenne, Centre de la Vieille Charité, 22 novembre 1991-16 février 1992, Paris: Réunion des Musées nationaux– Musées de Marseille.
- 1995 *Les jeux de table en Grèce et à Rome*, «BABudé» 1, pp. 51-61.

- Mazzarino 1939 Mazzarino, Santo. *Kottabos siculo e siceliota*, «RL» 15, pp. 357-378.
- McDaniel 1906 McDaniel, Walton Brooks. *Passages concerning Ball-Games*, «TAPhA» 37, pp. 121-134.
- Mellios 1985 Mellios, Lazaros Anastasios. *Τα παιδιά παίζει. Τα παιχνίδια στη Φλώρινα και τα χωριά της απ' την Αρχαιότητα μέχρι σήμερα*, Florina: Vivlio.
- Meirano 2004 Meirano, Valeria. *Bussolotti per astragali: nuova proposta interpretativa per le pissidi bianse in bronzo da Locri Epizefiri*, «Orizzonti» 5, pp. 91-97.
- Mendner 1953 Mendner, Siegfried. *Boxhandschube im Altertum*, «Gymn.» 60, pp. 20-26.
- 1959 *Das Spiel Phaininda-Harpastum*, «Gymn.» 66, pp. 517-524.
- 1978 *Gesellschaftsspiele*, «RAC» 10, coll. 847-895.
- Merkelbach 1978 Merkelbach, Rudolf. *Ephesische Parerga (12): eine tabula lusoria für den Ludus latruncolorum*, «ZPE» 28, pp. 48-50.
- Meyer-Zwiffelhofer 2006 Meyer-Zwiffelhofer, Eckhard. *Ein Visionär auf dem Thron? Kaiser Commodus, Hercules-Romanus*, «Klio» 88, pp. 189-215.
- Michelazzo Magrini 1975 Michelazzo Magrini, Mara. *Una nuova linea interpretativa della Conocchia di Erinna*, «Prom.» 1, pp. 225-236.
- Mielke 1934 Mielke, Hans. *Die Bildersprache des Aischylos*, Diss. Breslau.
- Mikalson 1983 Mikalson, John D. *Athenian Popular Religion*, Chapel Hill/NC-London: University of North Carolina Press.
- Milani 1894 Milani, L.A. *Nuovo kottabos con il manes infernale (etr. Charu-Tuchulcha) e due candelabri coi Dioscuri*, «RL», pp. 268-282.
- Miller 2004a Miller, Stephen Glanford. *Ancient Greek Athletics*, New Haven/CT: Yale University.
- 2004b *Arete: Greek Sports from Ancient sources*, Berkeley<sup>3</sup>: University of California.
- Milovanović 1986 Milovanović, Čelica. *Byzantina Aenigmata. Византијске загонетке, извор, превод, предговор и коментар*, Beograd: Serbian Academy of Sciences and Arts.
- Mingazzini 1951 Mingazzini, Paolino. *Sulla pretesa funzione oracolare del kottabos*, «AA» 65-66, 1950-51, pp. 35-47.
- Mino 1932 Mino, Calogero di. *Il folklore siciliano in Teocrito*, «Il folklore italiano» 5, pp. 217-259.
- Minto 1944 Minto, Antonio. *Θερίνη Umranal*, «SE» 18, pp. 83-89.
- Miralles 1993 Miralles, Carles. *Dionisio Calco: tradizione e innovazione nell'elegia del V secolo*, in Pretagostini (ed.), pp. 507-510.

- 1995 *Dalla vite al vino: il cottabo, la poesia (Ione di Chio, Fr. 1, 2-10 Gent.-Pr. = 89 Leurini)*, in Belloni-Milanese-Porro (edd.), pp. 439-446.
- Monbrun 2007 Monbrun, Philippe. *Les voix d'Apollon. L'arc, la lyre et les oracles*, Rennes: Presses Universitaires.
- Monda 2012 Monda, Salvatore (ed.). *Ainigma e Griphos: gli antichi e l'oscurezza della parola*, Studi di filologia classica e tardoantica 2, Pisa: ETS.
- Montana-Muzzolon-Perrone 2006 Montana, Fausto – Muzzolon, M. Lorenza – Perrone, Serena. *Interpretazioni antiche di Aristofane*, Pleiadi 5, Roma: Storia e Letteratura.
- Montanari 1993 Montanari, Franco (ed.). *La philologie grecque à l'époque hellénistique et romaine* (EAC 40), Vandœuvres-Genève: Fond. Hardt.
- 2002 (ed.). *Omero tremila anni dopo*, Roma: Ed. di Storia e Letteratura.
- Murray 1990 Murray, Oswin (ed.). *Sympotica, A Symposium on the Symposium*, Oxford: Clarendon.
- 1994 *Nestors' Cup and the Origins of the Greek Symposium*, «AA-SA», n.s. 1, pp. 47-54.
- 2003 *Sympotica— Twenty Years On*, in Orfanos-Carrière (edd.), pp. 13-21.
- Murray-Tecușan 1995 Murray, Oswin – Tecușan, Manuela (edd.). *In vino veritas*, London: British School at Rome.
- Musti 2001 Musti, Domenico. *Il simposio nel suo sviluppo storico*, Roma-Bari: Laterza.
- Nadeau 2009 Nadeau, Robin. *Le banquet, intégration et sociabilité citoyenne dans la cité grecque*, «Hypothèses» 12, pp. 251-261.
- 2010a *Penser les banquets grec et romain. Entre représentations et pratiques*, in Id. 2010c (ed.), pp. 3-9.
- 2010b *Les pratiques sympotiques à l'époque impériale. Des exemples de transferts culturels*, in Id. 2010c, pp. 11-26.
- 2010c (ed.). *Penser les banquets grec et romain. Entre représentations et pratiques. Actes de la table ronde Le banquet dans l'Antiquité*, 6 janvier 2007, Institut national d'histoire de l'art, Paris = «Ktèma» 35.
- Nagy 1996 Nagy, Gregory. *Poetry and Performance, Homer and Beyond*, Cambridge: University.
- Neri 1998 Neri, Camillo. *Cambio di ritmo: Erinna SH 401. 14 sqq. e Carm. Pop. fr. 30 (c)*, «Prom.» 24, pp. 19-21.
- Nevett 2002 Nevett, Lisa. *Continuity and Change in Greek Households under Roman Rule: the Role of Women in the domestic Context*, in Ostfeld-Blomqvist-Nevett (edd.), pp. 81-97.



- Newell 1903 Newell, William Wells. *Games and Songs of American Children*, New York: Harper and Brothers, 1883<sup>1</sup>, 1903<sup>2</sup>; ried. Dover, 1963, 2014, introd., ind. Withers, Carl.
- Nicosia 2005 Nicosia, Salvatore. *Di crivelli, buratti, stacci e d'altro* (*Poll. VI 74, Hesych. κ 58 L.*), «Eikasmos» 16, pp. 307-315.
- Nielsen 2002 Nielsen, Thomas Heine (ed.). *Even More Studies in the Ancient Greek Polis*, Stuttgart: Steiner.
- Noël 1998 Noël, Daniel. *Le vin mélangé entre Dionysos et la cité*, «Pallas» 48, pp. 43-66.
- Nollé 1997 Nollé, Johannes. *Sprüche, Astragale: Zum Orakelwesen im kaiserzeitlichen Kleinasien*, «NBA» 13, 1996/1997, pp. 167-82.
- 2007 *Kleinasiatische Losorakel. Astragal- und Alphabetbresmologien der hochkaiserzeitlichen Orakelrenaissance*, *Vestigia* 57, München: C.H. Beck.
- Nuno Silva 2009 Nuno Silva, Jorge (ed.). *Proceedings of Board Games Studies Colloquium XI*, Lisboa: Associação Ludus.
- Ogden 2001 Ogden, Daniel. *Greek and Roman Necromancy*. Princeton/N.J.: University.
- Ohlert 1912 Ohlert, Konrad. *Rätsel und Rätselspiele der alten Griechen*, Berlin: Mayer & Müller.
- Olson 2007 Olson, S. Douglas. *Broken Laughter: Select Fragments of Greek Comedy*, Oxford: University.
- Orfanos-Carrière 2003 Orfanos, Charalampos – Carrière, Jean-Claude (edd.). *Symposium. Banquet et représentations en Grèce et à Rome* = «Pallas» 21.
- Osanna 1996 Osanna, Massimo. *Santuari e culti dell'Acaia antica. Aucnus* 5, Napoli: Edizioni Scientifiche Italiane.
- Osborne 2004 Osborne, Robin (ed.). *Studies in Ancient Greek and Roman Society*, Cambridge: University.
- Ostenfeld 2002 Ostenfeld, Erik Nils – Blomqvist, Karin – Nevett, Lisa (edd.). *Greek Romans and Roman Greeks: Studies in Cultural Interaction*, Aarhus: University.
- Pace 1996 Pace, Cristina. *Anacreonte e la palla di Nausicaa* (*Anacr. fr. 13 G. = 358 PMG, 1-4*), «Eikasmos» 7, pp. 81-86.
- Pack<sup>2</sup> Pack, Roger Ambrose. *The Greek and Latin Literary Texts from Greco-Roman Egypt*. Ann Arbor/Mich. 1965<sup>2</sup>: University of Michigan.
- Paliouritis 1815 Paliouritis, Grigorios. *Ἀρχαιολογία ἑλληνική ἤτοι φιλολογικὴ ἱστορία περιέχουσα τοὺς νόμους τὴν πολιτείαν, τὰ ἔθιμα τῆς θρησκείας τῶν ἐορτῶν, τῶν γάμων καὶ ἐπικηδείων, τὰ δημόσια καὶ τὰ ἐπὶ μέρος παιγνίδια τῶν παλαιῶν Ἑλλήνων, ἐξαιρέτως δὲ τῶν Ἀθηναίων*, II, Venezia: Nikolaos Glykys.

- Palutan 1996 Palutan, M.G. *La parodia del cottabo nei Σύνδειπνοι di Sofocle e negli Ὀστολόγοι di Eschilo*, «SIFC» 14, pp. 10-27.
- Papachalabus 1965 Papachalabus, G.Ch. *Κυπριακὰ ἤθη καὶ ἔθιμα*, DEKS 3, Lefkosia: Eteria Kypriakon Spoudon.
- Papaikononou-Poplin 2013 Papaikononou, Irini D. – Poplin, François. *L'astragale en contexte funéraire, Amphipolis Thasos et Abdère*, «ATH» 31, pp. 57-58.
- Papanis-Papanis 1996 Papanis, Dimitris e Giannis. *Τα παιχνίδια μας*, Mitilini: Doukas kai Sia OVEE.
- Papasliotis 1854 Papasliotis, K.G. *Λόγος περὶ τῶν παρὰ τοῖς ἀρχαίοις Ἑλλησικὶ παιδικῶν παιγνίων*, Athinai.
- Papathanassiou 1999 Papathanassiou, Maria. *Iathromathematika (Medical Astrology) in Late Antiquity and the Byzantine Period*, «MS» 11/2, pp. 357-376.
- Papathomas 2015 Papathomas, Amphiloichios. *Το πρώτο βιβλίο των Ιστοριῶν του Ηροδότου. Μνήμες, θρύλοι και γεγονότα από την Ασία και την Ελλάδα της αρχαϊκής εποχής*, Athina: EKPA.
- Papazarkadas 2014 Papazarkadas, Nikolaos (ed.). *The Epigraphy and History of Boeotia: New Finds, New Prospects*, Leiden-Boston: Brill.
- Papazis 2011 Papazis, Evangelia Chr. *Ανέβα μήλο. Κατέβα ρόδι. 216 παραδοσιακά παιχνίδια*, Chios: Alpha Pi.
- Paraskevaïdou 1989 Paraskevaïdou, Efstratios S. *Τα παίγνια των αρχαίων Ελλήνων: Α' μέρος*, «Πλάτων» 41, pp. 68-92.
- 1990 *Τα παίγνια των αρχαίων Ελλήνων: Β' μέρος*, «Πλάτων» 42, pp. 20-39.
- 1992 *Τα παίγνια των αρχαίων Ελλήνων: Γ' μέρος*, «Πλάτων» 44, pp. 17-42.
- 1993 *Τα παίγνια των αρχαίων Ελλήνων: Δ' μέρος*, «Πλάτων» 45, pp. 18-36.
- Parlett 1999 Parlett, David. *The Oxford History of Board Games*, Oxford: University.
- Parry 1988 Parry, H. *Magic and the Songstress: Theocritus Idyll 2*, «ICS» 13.1, pp. 43-55.
- Parsons 1955 Parsons, Talcott. *Family, Structure and the Socialization of the Child*, in Id.-Bales (edd.), pp. 35-132.
- Parsons-Bales 1955 Parsons, Talcott – Bales, Robert Freed (edd.). *Family, Socialization, and Interaction Process*, Glencoe/Ill.: Psychology Press.
- Pastorino 1955 Pastorino, A. *Turpilio fr. 213 Ra.*, «Maia» 7, pp. 43-45.
- Patsiou 1999 Patsiou, V. «*Η τέρμις των παιδων*» *Αναπαραστάσεις του παιχνιδιού στην ελληνική λογοτεχνία του 19.<sup>ου</sup> αιώνα*, in Gougouli-Kouria (edd.), pp. 253-303.

- Perrone 2018 Perrone, Serena. De quadam impudica. *Il frammento della 'coquette' e un possibile antecedente nella Commedia greca*, «RFIC» 146.1, pp. 129-143.
- Peschel 1987 Peschel, Ingeborg. *Die Hetäre bei Symposion und Komos in der attisch-rotfigurigen Vasenmalerei des 6. bis 4. Jahrhunderts v.Chr.*, Frankfurt/Main-Bern-New York: P. Lang.
- Petropoulou 1959 Petropoulou, D.A. Θεοκρίτου ειδύλλια υπό λαογραφικήν ἔποψιν ἐρμηνευόμενα, «Λαογραφία» 18, pp. 5-93.
- Pettersson 1992 Pettersson, Michael P. *Cults of Apollo at Sparta. The Hyakinthia, the Gymnopaideiai and the Karneia*, Stockholm: Svenska Institutet i Athen.
- Pfeijffer 2000 Pfeijffer, Ilja Leonard. *Playing Ball with Homer. An Interpretation of Anacreon 358 PMG*, «Mnem.» 53.2, pp. 164-184.
- Pfister 1938 Pfister, Fr. *Pflanzenaberglaube*, «RE» 19.2, coll. 1446-1456.
- Piaget 1945 Piaget, Jean. *La formation du symbole chez l'enfant*, Paris: Delachaux- Niestlé.
- Pickard-Cambridge 1968 Pickard-Cambridge, A. *The Dramatic Festival of Athens*, Oxford: Clarendon, 1953<sup>1</sup>.
- Pieters 1946 Pieters, J.Th.M.F. *Cratinus. Bijdrage tot de Geschiedenis der vroeg-attische Comedie*, Leiden: Brill.
- Pietrobelli 2017 Pietrobelli, Antoine. *L'anaphonèse chez Antyllos et Oribase*, «Mètis» n.s. 15, pp. 95-122, 141-153.
- Pilali Papasteriou 1974 Pilali Papasteriou, A. Ἡρώες πεσσεύοντες, «Hellenica» 27, pp. 12-38.
- Pippidi 1976 Pippidi, D.M. *Assimilation et résistance à la culture gréco-romaine dans le monde ancien*. Travaux du VI<sup>e</sup> Congrès International d'Etudes Classiques (Madrid, septembre 1974), Bucaresti: Editura Academiei-Paris: Les-Belles-Lettres.
- Pirrota 2009 Pirrota, Serena. *Plato comicus. Die fragmentarischen Komödien. Ein Kommentar*. Berlin: Antike.
- Platnauer 1964 Platnauer, Maurice. *Aristophanes Peace*, Oxford: University.
- Podestà 1947 Podestà, Giuditta. *Le satire lucianesche di Teodoro Prodromo (Filoplatone o Cuoiaino e Carnefice o Medico)*, «Aevum» 21, pp. 12-21.
- Politis 1931 Politis, Nikos. Λαογραφικά Σύμμεικτα, Δημοσεύματα Λαογραφικού Ἀρχείου 6, 1-3, Athinai: Akadimia Athinón.
- Pollard 1977 Pollard, John. *Birds in Greek Life and Myth (Aspects of Greek and Roman Life)*, Plymouth: Thames & Hudson.
- Pomadère 2018 Pomadère, Maia. *Ambiguïté des jeux et jouets dans la culture matérielle du monde égéen aux âges du Bronze Moyen et récent*, «Kentron» 34, pp. 61-86.
- Pomeroy 1978 Pomeroy, Sarah B. *Supplementary note on Erinna*, «ZPE» 32, pp. 17-21.

- Poplin 1984 Poplin, François. *Contribution ostéoarchéologique à la connaissance des astragales de l'Antre Corycien*, in *L'Antre corycien*, BCH suppl. 9, Athina-Paris, École française d'Athènes, pp. 381-393.
- Porro 1995 Porro, Antonietta. *Alceo e le metafore dei giochi simposiali*, in Belloni-Milanese-Porro (edd.), pp. 357-368.
- Pouyadou-Jacquet-Rimassa 2003 Pouyadou, V. – Jacquet-Rimassa, Pascale. *Cratère et kottabe, objets symposiaques?... Certes, mais aussi dionysiaques*, «Pallas» 63, pp. 55-70.
- Powell-Barber 1921-1933 Powell, John Undersnell – Barber, Eric Arthur (edd.). *New Chapters in the History of Greek Literature*, I-III, Oxford: Clarendon.
- Pretagostini 1980 Pretagostini, Roberto. *Le metafore di Eros che gioca: da Anacreonte ad Apollonio Rodio ai poeti dell'Anthologia Palatina*, «Aion» 12, 1990, pp. 225-238.
- 1993 (ed.). *Tradizione e innovazione nella cultura greca da Omero all'età ellenistica. Scritti in onore di Bruno Gentili*, II, Roma: Gruppo Editoriale Int.
- Pritchett 1968 Pritchett, W.K. *Five Lines and IG I<sup>2</sup>, 324*, «CSCA», 1, pp. 187-215, figg. 1-8.
- Privitera 1971 Privitera, Giuseppe Aurelio. *Dioniso in Omero e nella poesia greca arcaica*. Filologia e critica 6, Roma: Ed. dell'Ateneo.
- Purcell 1995 Purcell, Nicholas. *Literate Games: Roman Urban Society and the Game of Alea*, «P&P» 147, pp. 3-37; rist. in Osborne 2004 (ed.), pp. 177-205.
- Pütz 2003 Pütz, Babette. *The Symposium and Komos in Aristophanes*, Drama 22, Stuttgart: J.B. Metzler; Oxford 2007<sup>2</sup>: Aris & Phillips.
- Queyrel 1987 Queyrel, François, *Le motif des quatre osselets figurés sur des jas d'ancre*, «AN» 7, pp. 207-212.
- Radice 2000 Radice, Roberto. «Oikeiosis». *Ricerche sul fondamento del pensiero stoico e sulla sua genesi*, Milano: Vita e Pensiero.
- Radici Colace 1998 Radici Colace, Paola. *Comunicare con le monete*, in Arslan-Bitto (edd.), pp. 75-91.
- Radici Colace-Caccamo Caltabiano 1991 Radici Colace, Paola – Caccamo Caltabiano, Maria (edd.). *Atti del I Seminario di Studi sui Lessici tecnici greci e latini* (Messina, 8-10 marzo 1990), Messina: Accad. Peloritana dei Pericolanti.
- Radici Colace-Zumbo 2000 Radici Colace, Paola – Zumbo, Antonino (edd.). *Letteratura scientifica e tecnica greca e latina*. Atti del Seminario Intern. di Studi (Messina, 29-31 ott. 1997), Messina: EDAS.

- Rauk 1989 Rauk, John. *Erinna's Distaff and Sappho fr. 94*, «GRBS» 30.1, pp. 101-116.
- Rebello Gonçalves 1970 Rebello Gonçalves, Francisco da Luz. *Etimologia do lat. Pol-lux*, «Euphr.» 4, pp. 147-162.
- Reinach 1877 Reinach, S. *Ephedrismos*, «DAGR» 2.1, pp. 636-638.
- Reinhardt 1926 Reinhardt, Karl. *Kosmos und Sympathie. Neue Untersuchungen über Poseidonios*, München: C.H. Beck.
- Reinhardt 1988 Reinhardt, Thomas. *Die Darstellung der Bereiche Stadt und Land bei Theokrit*. Habelts Dissertationsdrucke Reihe klassische Philologie 38, Bonn: Habelt.
- Reinmuth 1942 Reinmuth, O.W. *Ostrakismos*, «RE» 18, coll. 1674-1685.
- 1975 *Astragalos*, «KP» 1, coll. 659-660.
- 1976 *Duodecim Scripta, Ephedrismos, Ahnenkämpfe, Harpaston, Hippodromos*, «KP» 2, p. 176.
- Reisch 1896 Reisch, E. *Ἀσκαλισμός*, «RE» 2, coll. 1698-1700.
- Reitzenstein 1927<sup>3</sup> Reitzenstein, Richard. *Die hellenistischen Mysterienreligionen nach ihren Grundgedanken und Wirkungen*, Leipzig: Teubner; rist. Stuttgart 1956.
- Retschitzki-Haddad-Zubel (2002) Retschitzki, Jean – Haddad-Zubel, Rosita (edd.). *Step by Step. Proceedings of the 4<sup>th</sup> Colloquium Board Games in Academia*, Fribourg: Éditions Universitaires.
- Reverdin-Grange 1992 Reverdin, Olivier – Grange, B. (edd.). *Le sanctuaire grec*. EAC 37, Vandœuvres-Genève: Fond. Hardt.
- Riaño Ruffilanchas 2000 Riaño Ruffilanchas, Daniel. *Zwei Agone in I. Priene 112*, 91-95, «ZPE» 129, pp. 89-96.
- Ribeiro Ferreira-Leao 2009 Ribeiro Ferreira, J. – Leao, D. et al. (edd.). *Symposion and Philanthropia in Plutarch*, Coimbra: Classica Digitalia.
- Richardson-Irigoin-Maehler 1994 Richardson, Nicholas J. – Irigoin, Jean – Maehler, Herwig (edd.). *La philologie grecque à l'époque hellénistique et romaine*. EAC 40, Vandœuvres-Genève: Fondation Hardt.
- Ridgeway 1896 Ridgeway, W. *The game of polis and Plato's Rep. 422E*, «JHS» 16, pp. 288-290.
- Riemschneider 1991 Riemschneider, M. *Riti e giochi nel mondo antico*, Firenze: Convivio; ed. or. 1985.
- Riess 1897 Riess, Ernst. *Superstitious and Popular Beliefs in Greek Comedy*, «AJPh» 18, pp. 189-205.
- Rieth 1964 Rieth, Otto. *Die Kunst Menanders in den 'Adelphen' des Terenz*, Hildesheim: Georg Olm.
- Robert 1923 Robert, Carl. *ΚΥΝΗΤΙΝΔΑ*, in Glück (ed.), pp. 58-65.
- Robert 1969 Robert, Louis. *Opera minora selecta: épigraphie et antiquités grecques*, I-II, Amsterdam: Hakkert.

- Robertson 2010      Robertson, Noel. *Religion and Reconciliation in Greek Cities. The Sacred Laws of Selinus and Cyrene*, Oxford: University.
- Rodziewicz 1961      Rodziewicz, Elżbieta. *Astragale*, «Meander», pp. 524-530.
- Rohlf s 1963      Rohlf s, Gerhard. *Antikes Knochenspiel im einstigen Großgriechenland*, Tübingen, Max Niemeyer; tr. it. Id. 1964.
- Rohlf s 1964      Rohlf s, Gerhard. *L'antico giuoco degli astragali*, «Lares» 30, 1-2, pp. 1-13; rist. *L'antico giuoco degli astragali*, Museo Francesco Ribezzo Brindisi, Ricerche e Studi, Quaderno 2, Firenze: Leo S. Olschki; ed. or. Id. 1963.
- Romano 1999      Romano, Roberto (cur.). *La satira bizantina dei secoli XI-XV. Il patriota, Caridemo, Timarione, Cristoforo di Mitilene, Michele Psello, Teodoro Prodromo, Carmi ptocoprodromici, Michele Haplucheir, Giovanni Catrara, Mazaris, La messa del glabro, Sinassario del venerabile asino*, Torino: Utet.
- Romeri 2002      Romeri, Luciana. *Philosophes entre mots et mets. Plutarque, Lucien et Athénée autour de la table de Platon*, Grenoble: J. Millon.
- Romero Mariscal 2011      Romero Mariscal, L. *Ajax and Achilles playing a Board Game from the Literary Tradition*, «CQ» 61, pp. 394-401.
- Ronchey 2002      Ronchey, Silvia (ed.). *La decadenza: un seminario*, Palermo: Sellerio.
- Rosen 1989      Rosen, Ralph M. *Euboulos' Ankylion and the game of Kottabos*, «CQ» 39.2, pp. 355-359.
- Rossi 2001      Rossi, Giuseppe A. *Enigmistica: Il gioco degli enigmi dagli albori ai giorni nostri*, Milano: U. Hoepli.
- Rößler 1990      Rößler, Wolfgang. *Mnemosyne in the Symposion*, in Murray (ed.), pp. 230-237.
- Rossolatu-Deveraki 2017      Rossolatu-Deveraki, Anneta. *In illo tempore (κατ' ἐκεῖνον τὸν καιρό...)*, Rhetymno: Kalaitzakakis.
- Rüdiger 1967      Rüdiger, Ulrich. *Schlauch und Hammeraxt – ein antikes Kinderspiel*, «MDAI(R)» 73-74, 1966-67, pp. 248-250.
- Ruelle 1908      Ruelle, Charles-Émile. *La palmomantique*, «RPh» 32, pp. 137-141.
- Saglio 1877      Saglio, Edmond. *Askolia*, «DAGR» 1.1, pp. 472-473.
- Sagonas 2008      Sagonas, Giorgos K. *Παραδοσιακά Παιγνίδια*, Athina: Adam-Pergamos.
- Şahin 2000      Şahin, Sencer. *Die Inschriften von Perge: (Historische Texte aus dem 3. Jhdt. n. Chr. – Grabtexte aus den 1-3 Jahrhunderten der römischen Kaiserzeit – Fragmente)*, 1. IGSK 54. Bonn: R. Habelt.
- Saintillan 1996      Saintillan, Daniel. *Du festin à l'échange: les grâces de Pandore*, in Blaise et al. (edd.), pp. 315-348.

- Salanitro 1988 Salanitro, Maria. *Le «noci» in Marziale e in Catullo*, «Sileno» 14,1-2, pp. 107-114.
- Sampaolo-Bragantini 2009 Sampaolo, Valeria – Bragantini, Irene. *La pittura pompeiana*, Milano: Mondadori.
- Sartori 1893 Sartori, Karl. *Das Kottabos-Spiel der alten Griechen*, Diss. München.
- Scaife 1992 Scaife, R. *From Kottabos to War in Aristophanes' Acharnians*, «GRBS» 33, pp. 25-35.
- Scarborough 1991 Scarborough, John. *The Pharmacology of Sacred Plants, Herbs and Roots*, in Faraone-Obbink 1991, pp. 138-174.
- Schädler 1994 Schädler, Ulrich. *Latrunculi. Ein verlorenes strategisches Brettspiel der Römer*, «HL» 4, pp. 47-67.
- 1995 *XII Scripta, Alea, Tabula— New Evidence for the Roman History of “Backgammon”*, in de Voogt (ed.), pp. 73-98.
- 1996 *Spielen mit Astragalen*, «AA» 1, 1996, pp. 61-73.
- 1998 *Globusspiel und Himmelsbach, Brett- und Würfelspiele im Mittelalter*, Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft.
- 1999 *Damnosa Alea. Würfelspiel in Griechenland und Rom*, in Bauer (ed.), pp. 39-58.
- 2002 *The Talmud, Firdausi, and the Greek Game “City”*, in Rettschitzki-Haddad-Zubel (edd.), pp. 91-102.
- 2007a *Schicksal– Chance– Glück. Die vielen Seiten des Würfels*, in Id. 2007c (ed.), pp. 9-19.
- 2007b *The Doctor’s Game– New Light on the History of Ancient Board Games*, in Crummy (ed.), pp. 359-375.
- 2007c (ed.), *Spiele der Menschheit. 5000 Jahre Kulturgeschichte der Gesellschaftsspiele*, Darmstadt: Primus.
- 2009 *Pente Grammai – The Ancient Greek Board Game Five Lines*, in Nuno Silva (ed.), pp. 173-196.
- 2012 *Jeux des lignes: les pente grammai*, in Bardiès-Fronty-Dunn-Vaturi (edd.), p. 60.
- 2013a *L’art de jouer aux dés*, «ATH» 31, p. 46.
- 2013b *Le jeu des cinq lignes : Ajax et Achille*, «ATH» 31, pp. 50-51.
- 2013c *À quoi joue-t-on? Les osselets*, «ATH» 31, pp. 62-64.
- 2013d *Les lieux du jeu*, «ATH» 31, pp. 38-41.
- 2013e *Games, Greek and Roman*, in Bagnall-Brodersen-Champion (edd.), pp. 2841-44.
- 2018 *Encore sur la « marelle ronde » : cent ans après Carl Blümlin*, «Kentron» 34, pp. 87-98.
- Schauenburg 1976 Schauenburg, Konrad. *Erotenspiele*, 1 T., «AW» 7, pp. 39-52.
- Schepens 2007 Schepens, Guido. *“Tucidide in controluce”: la Guerra del Pe-*

- loponneso nella storiografia greca del quarto secolo a.C.*, in Amantini (ed.), pp. 57-99.
- Schlapbach 2018 Schlapbach, Karin. *The Anatomy of Dance Discourse: Literary and Philosophical Approaches to Dance in the Later Graeco-Roman World*, Oxford: University.
- Schlegelmilch 2009 Schlegelmilch, Sabine. *Bürger, Gott und Götterschützing*, BzA 268, Berlin-New York: W. de Gruyter.
- Schmiel 1993 Schmiel, Robert. *The Story of Aura (Nonnos, 'Dionysiaca' 48. 238-978)*, «Herm.» 121, pp. 470-483.
- Schmitt-Pantel 1992 Schmitt-Pantel, Pauline. *La Cité au banquet : Histoire des repas publics dans les cités grecques*, Roma: École française de Rome.
- Schneider 1922 Schneider, K. *Kottabos*, «RE» 11.2, coll. 1528-41.  
 — 1939 *Trygodipthesis*, «RE» 7A.1, col. 712.
- Schneider-Hermann 1971 Schneider-Hermann, Gertrud. *Der Ball bei den Westgriechen*, «BaBesch» 46, pp. 123-133.
- Schoemann 1873<sup>3</sup> Schoemann, Georg Friedrich. *Griechische Alterthümer*, 1-2, *Die internationalen Verhältnisse und das Religionswesen*, Berlin: Weidmann.
- Schroeder 1915 Schroeder, Otto. *Novae Comoediae Fragmenta in papyris repta exceptis Menandreis* (Kl. T. 135), Bonn: A. Marcus-E. Weber.
- Schwartz 1960 Schwartz, Jacques. *Pseudo-Hesioda. Recherches sur la composition, la diffusion et la disparition ancienne d'œuvres attribuées à Hésiode*, Leiden: Brill.
- Schweizer 1937 Schweizer, Hans. *Aberglaube und Zauberei bei Theokrit*, Diss. Basel.
- Seaford 1988 Seaford, R.A.S. *The Eleventh Ode of Bacchylides: Hera, Artemis and the Absence of Dionysus*, «JHS» 108, pp. 118-136.
- Segal 1981 Segal, Charles. *Poetry and Myth in Ancient Pastoral: Essays on Theocritus and Virgil*, Princeton: University.
- Seitanidis 1962 Seitanidis, I. *Τί παιχνίδια παίζαν τὰ Σουφλιωτόπουλα στὰ χρόνια τῆς Τουρκοκρατίας*, «ATHTh» 27, p. 305.
- Seremetakis 1991 Seremetakis, C. Nadia. *The Last Word. Women, Death, and Divination in Inner Mani*, Chicago: University.
- Settis 1996 Settis, Salvatore. *ΧΕΛΩΝΗ. Saggio sull'Afrodite Urania di Fidìa*. Studi di Lettere, Storia e filosofia pubbl. dalla Scuola Norm. Sup. di Pisa 20, Pisa: Nistri-Lischi.
- Siewert 2002a Siewert, Peter. *Plato Comicus fr. 168 PCG VII (ca. 416 vor Chr.?): Vergleich des Ostrakismos mit dem Ostrakinda-Spiel der Kinder (416 v. C.)*, in Id. (ed.), pp. 223-226.
- 2002b *Ostrakismos, Testimonien I: Die Zeugnisse antiker Autoren, Die Inschriften und Ostraka über das Athenische Scherbenge-*



- richt aus vorhellenistischer Zeit (478-322 v.C.)*, Stuttgart: Fr. Steiner.
- Sifakis 1971 Sifakis, G.M. *Aristotle, E.N. IV, 2, 1123a 19-24 and the Comic Chorus in the Fourth Century*, «AJPh» 92, pp. 410-432.
- Sittig 1931 Sittig, Ernst. *Das Alter der Anordnung unserer Kasus und Ursprung ihrer Bezeichnung als „Fälle“*, TBA 13, Tübingen: W. Kohlhammer.
- Smelser-Baltes 2001 Smelser, Neil J. – Baltes, Paul B. (edd.). *International Encyclopedia of the Social and Behavioral Sciences*, 21, Amsterdam-New York: Elsevier.
- Snell 1926 Snell, Bruno. *Die Sprache Heraklits*, «Herm.» 61, 1926, 353-381.
- Sommerstein 2015 Sommerstein, A.H. *Tragedy and the Epic Cycle*. in Fantuzzi-Tsagalis (edd.), pp. 461-486.
- Sparkes 1960 Sparkes, Brian A. *Kottabos. An Athenian After-Dinner Game*, «Archaeology» 13, pp. 202-207.
- Squire-Wienand 2017 Squire, Michael – Wienand, Johannes (edd.). *Morphogrammata. The Lettered Art of Optatian. Figuring Cultural Transformations in the Age of Constantine*, Paderborn: Fink.
- Staab 2009 Staab, Gregor. Rec. a Nollé 2007, «AA» 57.3/4, pp. 175-181.
- Stanzel 1995 Stanzel, Karl-Heinz. *Liebende Hirten. Theokrits Bukolik und die alexandrinische Poesie*, BzA 60, Stuttgart-Leipzig: de Gruyter.
- Stavrou 2018 Stavrou, Alessandro. *Überwindung der Unbeherrschtheit: Selbstbeherrschung bei Sokrates und den Sokratikern*, in Iremadze-Jeck (edd.), pp. 1-24.
- Stehle 2001 Stehle, E. *The Good Daughter: Mother's Tutelage in Erinna's Distaff and Fourth-Century Epitaphs*, in Lardinois-McClure (edd.), pp. 179-200.
- Stein 1992 Stein, Markus. *Definition und Schilderung in Theophrasts Charakteren*. BAK 28, Stuttgart: Teubner.
- Stern 1965 Stern, Jacob. *Bestial Imagery in Bacchylides' Ode 11*, «GRBS» 6.4, pp. 275-282.
- Storey 2003 Storey, Ian C. *Eupolis Poet of Old Comedy*, Oxford: University.
- Stucchi 1959 Stucchi, S. *Cottabo*, «EAA» 2, coll. 923-924.
- Studniczka 1894 Studniczka, F. Rec. a Böhm 1893, «BerlPhilWoch» coll. 1264-1268.
- Suárez Pascual 2013 Suárez Pascual, M.P. (ed.). *Homo ludens. Homo loquens : le jeu et la parole au Moyen Âge*, Madrid: Universidad Autónoma de Madrid.
- Suter 2008 Suter, Ann (ed.). *Lament. Studies in the Ancient Mediterranean and Beyond*, Oxford: University.

- Taillardat 1956 Taillardat, Jean. *Le groupe familial grec: κινδάνω (σ)κίνδαρος, ὄστρακίνδα, κίνδυνος*, «RÉA», pp. 189-184.
- 1962 *Les images d'Aristophane. Études de langue et de style*. Annales de l'Univ. de Lyon, 3. sér. 36, Paris: Les Belles Lettres.
- Tarin 1991 Tarin, A. *Les divertissements en Grèce et à Rome*, in May (ed.), pp. 112-116.
- Tedeschi 2011 Tedeschi, Gennaro. *Intrattenimenti e spettacoli nell'Egitto ellenistico-romano*, Trieste: EUT.
- 2011 *Spettacoli e intrattenimenti dal IV secolo a.C. all'età tardo-antica secondo i documenti epigrafici e papiracei*, Trieste: EUT.
- Theodoridis 2003 Theodoridis, C. *Weitere Bemerkungen zum Onomastikon des Julius Pollux*, «ZPE» 143, pp. 71-78.
- Thompson 1923 Thompson, D'Arcy Wentworth. *Greek Children Games*. Letter to the Editor, «Discovery» 4, p. 56.
- Tibiletti Bruno 1970 Tibiletti, Bruno M.G. *Greco ΚΥΝΔΑΛΟΣ*, «Acme» 23.1/2, pp. 191-193.
- Tod 1904 Tod, Marcus Niebuhr. *Ballplayers at Sparta*, «ABSA» 10, 1903/1904, pp. 63-77.
- Todisco 2013 Todisco, Luigi. *Prodezze e prodigi nel mondo antico: Oriente e Occidente*, *St. Archaeol.* 192, Roma: L'Erma.
- Tomassi 2015 Tomassi, Gianluigi. *Tyrants and Tyrannicides: Between Literary Creation and Contemporary Reality in Greek Declamation*, in Amato-Citti-Huelsensbeck (edd.), pp. 249-268.
- Torrance 2013 Torrance, Isabelle. *Metapoetry in Euripides*, Oxford: University.
- Torre 2015 Torre, Chiara. *Studiosissime ludere: giochi di abilità e azzardo nelle fonti letterarie*, in Lambrugo-Slavazzi (edd.), pp. 15-24.
- 2019 *La trottola cosmica: da Manilio (Astronomica 3, 356-61) a Roger Caillois*, «Enthymema» 23, pp. 461-482.
- Tortorelli Ghidini 2000 Tortorelli Ghidini, Marisa. *I giocattoli di Dioniso tra mito e rituale*, in Ead.-Storchi Marino-Visconti (edd.), pp. 255-263.
- Tortorelli Ghidini-Storchi Marino-Visconti 2000 Tortorelli Ghidini, Marisa – Storchi Marino, Alfredina – Visconti, Amedeo (edd.). *Tra Orfeo e Pitagora. Origini e Incontri di culture nell'Antichità*. Atti dei Seminari Napoletani 1996-1998, Napoli: Bibliopolis.
- Tosi 1988 Tosi, Renzo. *Studi sulla tradizione indiretta dei classici greci*, Univ. d. Studi Bologna, *St. filol. greca* 3, Bologna: CLUEB, in part. pp. 87-113.
- 1993 *La lessicografia e la paremiografia in età alessandrina ed il loro sviluppo successivo*, in Montanari (ed.), pp. 143-209.
- 1994 *La lessicografia e la paremiografia*, in Richardson-Irigoien-Maehler (edd.), pp. 143-209.

- 2007 *Polluce: struttura onomastica e tradizione lessicografica*, in Bearzot-Landucci-Zecchini (edd.), pp. 3-16.
- 2013 *Onomastique et lexicographie: Pollux et Phrynichos*, in Mau-duit (ed.), pp. 141-146.
- 2017 *Dizionario delle sentenze latine e greche*, Milano: Rizzoli.
- Tsetskhladze-Prag 2000 Tsetskhladze, Gocha R. – Prag, A.J.N.W. – Snodgrass, Anthony M. (edd.). *Periplous Papers on Classical Art and Archaeology Presented to Sir John Boardman*, London: Thames & Hudson.
- Turcan 1968 Turcan, Robert. Rec. a Settis 1966, «RHR» 174.1, pp. 84-85.
- Unnik 1930 Unnik, Willem Cornelis van. *Jesu Verböhnung vor dem Syne-drium (Mc. 14.65 par.)*, «ZNW» 29, pp. 310-311; rist. Id. 1973, pp. 3-5.
- 1973 *Sparsa Collecta*, I, *Evangelia, Paulina, Acta. Novum Testa-mentum*, Suppl. 29/1, Leiden: Brill.
- Valavanis 2016 Valavanis, Panos. *ΔΟΛΙΧΟΥΛΙΘΟΣΝΙΚΑΙ A New Interpretation on an Inscribed Roof-tile from the Athenian Agora*, in Katsonopoulou-Partida (edd.), pp. 391-396.
- Valavanis-Kourkoumelis Valavanis, Panos – Kourkoumelis, Dimitris. *Αγγελία του πό-του*, Athina: Ktima Chatzimichalis.
- Valbelle-Husson 1998 Valbelle, Dominique – Husson, Geneviève. *Les questions oraculaires d'Égypte : Histoire de la recherche, nouveautés et perspectives*, in Clarisse (ed.), pp. 1055-1071.
- Vanderspoel 1995 Vanderspoel, John. *Themistius and the Imperial Court. Ora-tory, Civic Duty, and Paideia from Constantius to Theodosius*, Ann Arbor: Michigan University Press.
- Väterlein 1976 Väterlein, Jutta. *Roma ludens: Kinder und Erwachsene beim Spiel im antiken Rom. Heuremata 5*, Amsterdam: Grüner.
- Vdokakis 2014 Vdokakis, Anastassia G. *Παραδοσιακά παιχνίδια της Καρ-πάθου*, Karpathos: Dimos Karpathou, Karpathiakos Organi-smos Politismou Athlissis kai Paideias.
- Venuti 2000 Venuti, Alessandra. *La sezione περί συμποσίου dell'Onoma-sticon di Polluce: un percorso ideologico tra macro e micro-struttura (Poll. 6, 7-112)*, in Radici Colace-Zumbo (edd.), pp. 209-229.
- 2001 in *LVG*, 3, Pisa: Scuola Normale Superiore.
- Vetta 1985 Vetta, Massino. *Poesia e simposio nella Grecia antica: guida storica e critica*, Bari: Laterza.
- Vickers 1974 Vickers, M. *A Kottabos cup in Oxford*, «AJA» 78, p. 158.
- Vygotski 1967 Vygotski, Lev S. *Play and its Role in the Mental Develop-ment of Child*, «Soviet Psychology», 5,3, pp. 6-18; ried. in «International Research in Early Childhood Education», 7,2, 2016; online: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1138861.pdf>.

- Vitelli 1928 Vitelli, Girolamo. *Frammenti della "Conocchia" di Erinna*, «BSRAA» 24, pp. 9-16 = Id. 1929, p. 137-143.
- Vogt-Spira 1992 Vogt-Spira, Gregor. *Dramaturgie des Zufalls: Tyche und Handeln in der Komödie Menanders*, München: C.H. Beck.
- Webb 2017 Webb, Ruth. *Mime and the Danger of Laughter on the Late Antique Stage*, in Alexiou-Cairns (edd.), pp. 219-231.
- Węcowski 2002 Węcowski, Marek. *Homer and the Origins of the Symposium*, in Montanari (ed.), pp. 625-637.
- 2014 *The Rise of the Greek Aristocratic Banquet*, Oxford: University.
- Wesselmann 2011 Wesselmann, Katharina. *Mythische Erzählstrukturen in Herodots Historien*, MythosEikonPoiesis 3, Berlin-Boston: de Gruyter.
- West 1976 West, Martin L. *Graeco-Oriental Orphism in the third Century B.C.*, in Pippidi (ed.), pp. 221-226.
- 1977 *Erinna*, «ZPE» 25, pp. 95-119.
- Wilson 2003 Wilson, Hanneke. *Wine and Words in Classical Antiquity and the Middle Ages*, London: Duckworth.
- Wöhrle 1995 Wöhrle, Georg. *Hypnos der Allbezwinger: Eine Studie zum literarischen Bild des Schlafes in der griechischen Antike*, *Palingenesia* 53, Stuttgart: Franz Stein.
- Woodford 1982 Woodford, Susan. *Ajax and Achilles playing a game on an Olpe in Oxford (Plate IIc-VII)*, «JHS» 102, pp. 173-185.
- Wüst 1919 Wüst, Ernst. *Bericht über die Literatur zur griechischen Komödie (zur alten aus den Jahren 1910-1914, zur mittleren und neuen aus den Jahren 1902-1914)*, «Burs.» 174, pp. 105-254.
- Zanandrea 1989 Zanandrea, Steno. *Enigmistica Bizantina: considerazioni preliminari*, «MM» 2-4, 1987-1989, pp. 141-157.
- Zandrino 1942 Zandrino, Riccardo. *I kottaboi di Perugia*, «RM» 57, pp. 236-249.
- Zazoff 1962 Zazoff, Peter. *Ephedrismos*, «A&A» 11, p. 35.
- Zecchini 2007 Zecchini, Giuseppe. *Polluce e la politica culturale di Commodo*, in Bearzot-Landucci-Zecchini (edd.), pp. 11-26.
- 2013 *Pollux: l'érudition au service d'Athènes*, in Mauduit (ed.), pp. 11-24.
- Zel'čenko 1999 Zel'čenko, Vsevolod V. *Χελιχελώνη*, «Hyp.» 5, pp. 40-55.
- Zimbardo 2008 Zimbardo, Philip George. *L'effetto Lucifero: cattivi si diventa?*, pref. Escobar, Roberto, *Scienza e idee* 171, Milano: R. Cortina.
- Zumbo 1990 Zumbo, Antonino. *Per un lessico greco della pesca*, in Radici Colace-Caccamo Caltabiano 1991, pp. 281-290.
- Zwierlein-Diehl 2000 Zwierlein-Diehl, Erika A. *Centaurus Playing Kottabos. A La-*

*te Archaic Scaraboid in the Akademisches Kunstmuseum, Antikensammlung der Universität Bonn*, in Tsetskhladze-Prag (edd.), pp. 397-402.

— 2013

*Jeux d'astragales sur les gemmes*, «ATH» 31, pp. 58-61.

## Abbreviazioni

- «AA» «Archäologischer Anzeiger».
- «AASA» «Annali di Archeologia e Storia Antica».
- «A&A» «Antike und Abendland».
- «ABPO» «Annales de Bretagne et des pays de l'Ouest, Rennes».
- «ABSA» «Annals of the British School of Athens».
- «AEphem» «Ἀρχαιολογικὴ ἐφημερίς. Περιοδικὸν τῆς ἐν Ἀθήναις Ἀρχαιολογικῆς Ἐταιρείας».
- «AICA» «Annali dell'Istituto di Corrispondenza Archeologica».
- «AION» «Annali dell'Istituto universitario orientale di Napoli».
- «AJA» «American Journal of Archaeology».
- «AJPh» «American Journal of Philology».
- «AN» «Archaeonautica».
- «Ant.» «Antiquity».
- APAW Abhandlungen der Preussischen Akademie der Wissenschaften, Berlin.
- APF Archiv für Papyrusforschung und verwandte Gebiete.
- «ArchA» «Archeoarte».
- «ATH» «Archéothéma».
- «AT» «Antiquité tardive».
- «ATHTh» «Ἀρχεῖον Ὀρακικοῦ Θησαυροῦ».
- Aucnus* *Aucnus*. Coll. Studi antichistica Ist. Studi comparati sulle società antiche, Univ. Perugia.
- «AZ» «Anthropozoologica».
- «BABesch» «Bulletin Antike Beschaving».
- «BABudé» «Bulletin Association Guillaume Budé».
- BAK Beiträge zur Altertumskunde.
- BC Bollettino dei Classici.
- BCH* *Bulletin de Correspondance Hellénique*.
- «BCSFLS» «Bollettino Centro di Studi Filologici e Linguistici Siciliani».
- «BGSJ» «Board Game Studies Journal».
- «BICA» «Bollettino dell'Istituto di Corrispondenza Archeologica».
- «BIHBR» «Bulletin de l'Institut d'histoire belge de Rome».
- «BJ» «Bonner Jahrbücher des Rheines».

- BKP Beiträge zur klassischen Philologie.  
 «BphW» «Berliner Philologische Wochenschrift».  
 «BSRAA» «Bulletin de la Société Royale d'Archéologie d'Alexandrie».  
 «Burs.» «Bursian's Jahresberichte über die Fortschritte der klassischen Altertumswissenschaft», Leipzig.  
 «BZ» «Byzantinische Zeitschrift».  
 BzA Beiträge zur Altertumskunde.  
 CCTC Cambridge Classical Texts and Commentaries.  
 «CÉI» «Cahiers d'Études Italiennes».  
 CFBH *Corpus Fontium Historiae Byzantinae*.  
 CISA Contributi dell'Istituto di Storia Antica.  
 «CQ» «Classical Quarterly».  
 «CR» «Classical Review».  
 «CRAI» «Comptes rendus des séances de l'Académie des Inscriptions et Belles-Lettres».  
 «CSCA» «California Studies in Classical Antiquity».  
 CUF Collection des Universités de France, Les Belles Lettres.  
 «CW» «Classical World».  
 DAGR Daremberg, Charles Victor – Saglio, Edmond. *Dictionnaire des Antiquités grecques et romaines d'après les textes et les monuments*, Paris: Hachette, 1877-1919.  
 DEKS Δημοσιεύματα Ἐταιρείας Κυπριακῶν Σπουδῶν.  
 Drama Studien zum antiken Drama und zu seiner Rezeption.  
 «EAA» «Enciclopedia Arte Antica».  
 EAC Entretiens sur l'Antiquité Classique, Fondation Hardt.  
 «EEBS» «Ἐπετηρίδες Ἐταιρείας Βυζαντινῶν Σπουδῶν».  
 ELS Edinburgh Leventis Studies.  
 «Euphr.» «Euphrosyne».  
 FrC *Fragmenta Comica*, Kommentierung der Fragmente der griechischen Komödie.  
 «G&R» «Greece & Rome».  
 «GRBS» «Greek Roman Byzantine Studies».  
 «Gymn.» «Gymnasium».  
 «HA» «Helvetia Archaeologica».  
 «HL» «Homo Ludens».  
 «HME» «Ἡμερολόγιον τῆς Μεγάλης Ἑλλάδος».  
 «Hyp.» «Hyperboreus. Studia Classica».  
 «HSCPh» «Harvard Studies in Classical Philology».  
 «ICS» «Illinois Classical Studies».  
 «IF» «Indogermanische Forschungen».  
 «JDAI» «Jahrbuch des Deutschen archäologischen Instituts».

- «JHS» «Journal of Hellenic Studies».
- «JÖB» «Jahrbuch der Österreichischen Byzantinistik».
- «KChr» «Κυπριακά Χρονικά».
- Kl.T. Kleine Texte.
- «KP» «Der Kleine Pauly».
- LVG *Lexicon Vasorum Graecorum*, Pisa, 1995-.
- «MD» «Materiali e Discussioni».
- «MDAI(R)» «Mitteilungen des Deutschen Archäologischen Instituts, Römische Abteilung».
- «ML» «Music and Letters».
- «MM» «Miscellanea Marciana».
- «Mnem.» «Mnemosyne».
- «MS» «Medicina nei Secoli. Arte e scienza».
- «NBA» «Nürnberger Blätter zur Archäologie».
- «NE» «Νέος Ἑλληνομνήμων».
- NKGWG Nachrichten von der königlichen Gesellschaft der Wissenschaften zu Göttingen.
- «NSc» «Notizie degli scavi di antichità».
- OBO *Orbis Biblicus et Orientalis*.
- «OJA» «Oxford Journal of Archaeology».
- «Orizzonti» «Orizzonti. Rassegna di Archeologia».
- «PCPS» «Proceedings of Cambridge Philological Society».
- «Prom.» «Prometheus».
- QBCC Eikasmos Quaderni Bolognesi di Cultura Classica.
- «QFA» «Quaderni friulani di Archeologia».
- «QRO» «I Quaderni del Ramo d'Oro».
- «RDAC» «Report of the Director of Antiquities, Cyprus».
- «RE» «Real-Encyclopädie».
- «RÉA» «Revue des Études Anciennes».
- «RÉG» «Revue des Études Grecques».
- RGRW Religions in the Graeco-Roman World.
- RGVV Religionsgeschichtliche Versuche und Vorarbeiten.
- «RhM» «Rheinisches Museum».
- «RHR» «Revue de l'histoire des religions».
- «RL» «Rendiconti della Reale Accademia dei Lincei».
- «RM» «Römische Mitteilungen. Mitteilungen des Deutschen Archäologischen Instituts, Römische Abteilung».
- «RPh» «Revue de Philologie».
- SBHM Schriften des Bernischen Historischen Museums.
- «SE» «Studi Etruschi».
- «SAGMN» «Sudhoffs Archiv für Geschichte der Medizin und der Naturwissen-

	schaften».
SGLG	Sammlung griechischer und lateinischer Grammatiker.
SPP	Studien zur Paläographie und Papyruskunde.
«SRCG»	«Seminari Romani di cultura greca».
«SSL»	«Studi e Saggi Linguistici».
STP	Studi e Testi di Papirologia, Firenze.
«SUST»	Suomalais-Ugrilaisen Seuran Toimituksia» [Memorie della Società ugrofinnica].
«TAPA»	«Transactions of the American Philological Association».
TBA	Tübinger Beiträge zur Altertumswissenschaft.
TK	Texte und Kommentare.
TT	Textes et traditions.
«TZ»	«Trierer Zeitschrift».
WP	Winckelmannsprogramm der archäologischen Gesellschaft zu Berlin.
«WS»	«Wiener Studien».
«ZNW»	«Zeitschrift für die neutestamentliche Wissenschaft und die Kunde der älteren Kirche».
«ZPE»	«Zeitschrift für Papyrologie und Epigraphik».





## *Testimonia de ludis*<sup>1</sup>

### 1. αἰνίγμα, γρίφος, enigma e indovinelli (Poll. 6,107-108)

#### *Aenigmata selecta*

Heraclit., fr. 56 D.-K.= 21 Marcovich *ap.* Hippol., 9,9

Ἐξηπάτηνται οἱ ἄνθρωποι πρὸς τὴν γνώσιν τῶν φανερῶν παραπλησίως Ὅμηρῳ, ὃς ἐγένετο τῶν Ἑλλήνων σοφώτερος πάντων. Ἐκείνον τε γὰρ παῖδες φθειρας κατακτείνοντες ἐξηπάτησαν εἰπόντες: «ὄσα εἶδομεν καὶ ἐλάβομεν, ταῦτα ἀπολείπομεν, ὅσα δὲ οὔτε εἶδομεν οὔτ' ἐλάβομεν, ταῦτα φέρομεν».

«S'ingannano gli uomini riguardo alla conoscenza delle cose manifeste in modo simile ad Omero, il quale fu più sapiente di tutti i Greci. Infatti, lo ingannarono dei ragazzi che uccidevano pidocchi dicendo: «Lasciamo andare ciò che abbiamo visto e preso; ciò che non abbiamo visto e né preso, lo portiamo».

Epich., Σφίγξ, fr. 147 K.-A. *ap.* Ath. *Epit.* 2,49c

(A.) Τί δὲ τόδ' ἐστί; (B.) Δηλαδὴ τρίπους. (A.) Τί μὰν ἔχει πόδας τέτορας; Οὐκ ἔστιν τρίπους, ἀλλ' ἔστιν οἶμαι τετράπους.

(B.) Ἔστι δ' ὄνυμ' αὐτῷ τρίπους, τέτοράς γα μὰν ἔχει πόδας.

(A.) Εἰ δίπλους τοῖνυν ποκ' ἦς, αἰνίγματ' Οἰκίδιου νοεῖς

A.: «Che cos'è questo?».

B.: «Un tripode, certo».

A.: «Perché? Non ha quattro gambe? Non è un tripode, ma penso piuttosto un tetrapode».

B.: «Orbene, il suo nome è tripode, anche se ha quattro piedi».

A.: «Perciò dev'esserci stato un Edipo, è il suo enigma a cui stai pensando». (tr. Beta 2017)

Ar., V. 15b-23

Οἰκέτης β΄

Ἐδόκουν αἰετὸν

καταπτόμενον εἰς τὴν ἀγορὰν μέγαν πάνυ  
ἀναρπάσαντα τοῖς ὄνυξιν ἀσπίδα  
φέρειν ἐπίχαλκον ἀνεκὰς εἰς τὸν οὐρανόν,  
κάπειτα ταύτην ἀποβαλεῖν Κλεώνυμον.

Οἰκέτης α΄

Οὐδὲν ἄρα γρίφου διαφέρει Κλεώνυμος.  
«Πῶς δὴ» προερεῖ τις τοῖσι συμπόταις, «λέγω  
ὅτι ταῦτ' ἐν γῆ τ' ἀπέβαλεν κὰν οὐρανῷ  
κὰν τῇ θαλάττῃ θηρίον τὴν ἀσπίδα.».

2° *servo*: «Ho sognato un'aquila grandissima che calava sulla piazza e con gli artigli rapiva

<sup>1</sup> Ove non altrimenti specificato, le traduzioni sono personali.

un serpe loricato, che aveva lo scudo di bronzo, e lo portava alto nel cielo; e che Cleonimo poi lo gettava via».

*I° seruo*: «Cleonimo è proprio come quello dell'indovinello. "Qual è quell'animale," si chiederà nei banchetti, "che in terra, in cielo, in mare, getta lo scudo?"» (tr. Paduano 1979)

Ar., *Τελμησσης*, fr. 545 K.-A. *ap.* Ath., *Epit.* 2,49c; Eust., *Od.* 1398,18

(A.) Τράπεζαν ἡμῖν ἔκφερε

τρεις πόδας ἔχουσιν, τέτταρας δὲ μὴ ἔχω.

(B.) Καὶ πόθεν ἐγὼ τρίπουν τράπεζαν λήψομαι;

A.: «Portaci una tavola / con tre piedi, non con quattro».

B.: «Certo. Dove dovrei prendere un tavolo a tre piedi con quattro piedi?» (tr. Beta 2017)

Eub., *Σφιγγοκαρίων*, fr. 106, 1-9 K.-A. *ap.* Ath., 10,449e<sup>2</sup>

(A.) Ἔστι λαλῶν ἄγλωσσος, ὁμώνυμος, ἄρρενι θῆλυς,  
οικείων ἀνέμων ταμίας, δασύς, ἄλλοτε λειός,  
ἄξύνετα ζυνετοῖσι λέγων, νόμον ἐκ νόμου ἔλκων  
ἐν δ' ἔστιν καὶ πολλὰ καὶ ἂν τρώσῃ τις ἄτρωτος.  
Τί ἔστι τοῦτο; Τί ἀπορεῖς; (B.) Καλλίστρατος.

(A.) Πρωκτὸς μὲν οὖν οὗτός <γε> (B.) Σὺ δὲ ληρεῖς ἔχων.

(A.) Οὗτος γὰρ αὐτός ἐστι ἄγλωττος λάλος,  
ἐν ὄνομα πολλοῖς, τρωτὸς ἄτρωτος, δασύς  
λειός. Τί βούλει; Πνευμάτων πολλῶν φύλαξ.

A.: «È ciarliero e muto, ha lo stesso nome, è maschio e femmina, dispensatore di venti domestici, irsuto, talora liscio, dice cose incomprensibili con parole comprensibili e trae una legge dalla legge; è una cosa e molte e, se qualcuno lo danneggia, è invulnerabile. Che cos'è? A che cosa pensi?».

B.: «A Callistrato».

A.: «Invero questa cosa è il culo».

B.: «Ma tu sragioni».

A.: «Questo è difatti a un tempo muto e garrulo, un nome solo per molti, vulnerabile e invulnerabile, irsuto e liscio. Che vuoi? È custode di molti venti».

Antiph., *Σαπφώ*, fr. 194 K.-A. *ap.* Ath., 10,450e-451b

(Σα.) Ἔστι φύσις θήλεια βρέφη σφζουστ' ὑπὸ κόλποις  
αὐτῆς, ὄντα δ' ἄφωνα βοῆν ἴστησι γεγωνόν  
καὶ διὰ πόντιον οἶδμα καὶ ἠπείρου διὰ πάσης  
οἷς ἐθέλει θνητῶν, τοῖς δ' οὐδὲ παροῦσιν ἀκούειν  
ἔξεστιν· κωφὴν δ' ἀκοῆς αἰσθησιν ἔχουσιν.  
\*\*\*

(B.) Ἡ μὲν φύσις γὰρ ἦν λέγεις ἐστὶν πόλις,  
βρέφη δ' ἐν αὐτῇ διατρέφει τοὺς ῥήτορας.

<sup>2</sup> Vd. Eub., fr. *fab. inc.* 119 K.-A. *ap.* Ath., *Epit.* 2,47f: (A.) Θὲς ἐπτάκλινον. (B.) ἐπτάκλινος οὐτοσί. / (A.) καὶ πέντε κλίνας Σικελικάς. (B.) λέγ' ἄλλο τι. / (A.) Σικελικὰ προσκεφάλαια πέντε. (B.) - - - / (A.) «καὶ πέντε τρίποδας.» (B.) τρίποδες οὗτοι πέντε σοι. / (A.) καὶ πέντε. (B.) πεντηκοστολόγος γενήσομαι. A.: «Collocane uno a sette letti». B.: «Questo è a sette letti». A.: «E cinque letti di Sicilia». B.: «Intendo qualcos'altro». A.: «Cinque cuscini di Sicilia». B.: «...» A.: «E cinque». B.: «Diverrà un esattore della cinquantesima...».

Οὔτοι κεκραγότες δὲ τὰ διαπόντια  
 τὰκ τῆς Ἀσίας καὶ τὰπὸ Θράκης λήμματα  
 ἔλκουσι δεῦρο. Νεμομένων δὲ πλησίον  
 αὐτῶν κάθηται λοιδορουμένων τ' αἰεὶ  
 ὁ δῆμος οὐδὲν οὔτ' ἀκούων οὔθ' ὀρών.

(Σα.) × - - - πῶς γὰρ γένοιτ' ἄν, ὦ πάτερ,  
 ῥήτωρ ἄφωνος; (B.) Ἦν ἄλῶ τρίς παρανόμων.  
 × - - - καὶ μὴν ἀκριβῶς φόμην  
 ἐγνωκέναί τὸ ῥηθέν. Ἄλλα δὴ λέγε.

(Σα.) Θήλεια μὲν νυν ἐστὶ φύσις ἐπιστολή,  
 βρέφη δ' ἐν αὐτῇ περιφέρει τὰ γράμματα·  
 ἄφωνα δ' ὄντα <ταῦτα> τοῖς πόρρω λαλεῖ  
 οἷς βούλεθ' ἕτερος δ' ἂν τύχη τις πλησίον  
 ἐστῶς ἀναγιγνώσκοντος οὐκ ἀκούσεται.

*Saffo*: «È di genere femminile e salva i neonati sotto il suo grembo che sono muti, ma leva un grido a voce alta attraverso la stesa del mare e tutta la superficie terrestre a tutti i mortali che vuole e anche gli assenti possono ascoltarla e hanno una sensazione muta dell'ascolto».

*B*: «La natura che dici è la città. I figli che nutre in essa sono i retori. Questi strepitando per le stese del mare dall'Asia e dalla Tracia attirano guadagni qui. E, mentre sono spartiti da vicino fra continue ingiurie, il popolo è seduto senza sentire né vedere niente».

*Sa*: «... come potrebbe essere muto un retore, oh venerando?».

*B*: «Se lo prendono dopo varie violazioni della legge ... e invero pensavo di aver inteso esattamente quanto hai detto. Ma dimmi orbene tu».

*Sa*: «L'epistola è di genere femminile, in sé contiene come neonati le lettere, che sono mute ma parla a tutti quelli che vuole; se un altro si trova vicino e le legge, non le ascolterà».

Anaxil., *Νεοτῆς*, fr. 22,22-28 K.-A. *ap.* Ath., 13,558d-e

Σφίγγα Θηβαίαν δὲ πάσας ἔστι τὰς πόρναις καλεῖν,  
 αἱ λαλοῦσ' ἀπλῶς μὲν οὐδέν, ἀλλ' ἐν αἰνιγμοῖς τιςιν,  
 ὡς ἐρώσι καὶ φιλοῦσι καὶ σύνεισιν ἠδέως.  
 Εἶτα «τετράπους μοι γένοιτο», φησί, «†τήνηρος ἢ θρόνος»,  
 εἶτα δὴ «τρίπους τις», εἶτα, φησί, «παιδίσκη δίπους».  
 Εἶθ' ὁ μὲν γνοὺς ταῦτ' ἀπῆλθεν εὐθύς ὥσπερ <Οιδίπους>,  
 οὐδ' ἰδεῖν δόξας ἐκείνην, σφύζεται δ' ἄκων μόνος.

«Tu puoi chiamare tutte le meretrici una sfinge tebana, / elle non parlano in modo semplice, ma per enigmi / riguardo a come vogliono amare, baciare e fare sesso. / E una dice: “portami un letto o una sedia con quattro piedi”, / un'altra: “fanne un tripode”, un'altra ancora: “una sedia a due piedi”. / Orbene chi comprende questi enigmi come Edipo scappa velocemente / e pretende di non averla neppure vista ed è l'unico a salvarsi pur contro voglia».

Diph., *Θησεύς*, fr. 49 K.-A. *ap.* Ath., 10,451b = Hubbard 2003: 3,34

Δίφιλος δ' ἐν *Θησεῖ* τρεῖς ποτε κόρας Σαμίας φησὶν Ἀδωνίοισιν γριφεύειν παρὰ πότον προβαλεῖν δ' αὐταῖσι τὸν γρίφον, τί πάντων ἰσχυρότατον; καὶ τὰν μὲν εἰπεῖν «ὁ σίδαρος», καὶ φέρειν τούτου λόγου τὰν ἀπόδειξιν, διότι τούτῳ πάντ' ὀρύσσουσιν τε καὶ τέμνουσι καὶ χρώντ' εἰς ἅπαντα. Εὐδοκιμοῦσαι δ' ἐπάγειν τὰν δευτέραν φάσκειν τε τὸν χαλκέα πολὺ κρεῖττω φέρειν ἰσχύν· ἐπὶ τούτον κατεργαζόμενον καὶ τὸν σίδαρον τὸν σφοδρὸν κάμπειν, μαλάσσειν, ὅ τι ἂν χρήζη ποιεῖν. Τὰν δὲ τρίταν ἀποφῆναι πέος ἰσχυρότατον πάντων, διδάσκειν δ' ὅτι καὶ τὸν χαλκέα στένοντα πυγίζουσι τούτῳ.

«Difilo nel *Teseo* afferma che un tempo tre ragazze di Samo esponevano enigmi alle Adonie durante il simposio; fu posta loro la questione su quale sia la cosa più forte di tutte. Una ragazza disse: “il ferro” e recò questo discorso come prova che con esso scavano e tagliano tutte le cose e lo usano in ogni circostanza. Questa sembrò una buona risposta, ma la seconda soggiunse che il fabbro è di gran lunga il più forte per il fatto che questi lavora e curva il ferro e fa qualsiasi cosa occorra. Ma la terza ribatté che il pene è la cosa più forte di tutte e ammonì che con esso sodomitano anche il fabbro tra i gemiti di quest’ultimo».<sup>3</sup>

Clearch., *Περὶ γρίφων*, fr. 86 Wehrly *ap.* Ath., 10,448c

Γρίφος πρόβλημά ἐστι παιστικόν, προστακτικόν τοῦ διὰ ζητήσεως εὐρεῖν τῇ διανοίᾳ τὸ προβληθέν τιμῆς ἢ ἐπιζημίου χάριν εἰρημένον.

«Il grifo è un problema scherzoso che impone di trovare la soluzione di ciò che viene proposto facendo uso dell’acume, con l’obiettivo di assegnare un premio o una punizione». (tr. Beta 2012: 70)

Clearch., *Περὶ παροιμιῶν*, fr. 63 Wehrly *ap.* Ath., 10,457c

Τῶν γρίφων ἡ ζήτησις οὐκ ἀλλότρια φιλοσοφίας ἐστί, καὶ οἱ παλαιοὶ τὴν τῆς παιδείας ἀπόδειξιν ἐν τούτοις ἐποιοῦντο.

«La soluzione degli enigmi non è estranea alla filosofia e gli antichi davano dimostrazione di cultura in questi indovinelli». (tr. Pacelli 2016 rivista)

*P. Oxy.* LXI 4502, ll. 30-37

τὴν] ἀρχὴν τί δίπουν τετράπουν τετρ[ί]πουν τ' ἐπὶ γαίῃ

οὐ]θεὶς εἶχε λέγειν. Ἔστι δ' ἀ[νὴρ] παθικός.

Οὐ]τος ἕως ἔστηκε, δίπους· ἀπερεισ[ά]μενος δὲ ἐς] χέρας ἀμφοτέρους κύβδα χαμαὶ τετ[ρ]άπους.

Τῷ φαλλῷ δ' αὐτῷ δὲ τρίπους τὸ ἐφίκιον αὐτ..

ὄν τ]ρόπον ἐν Θήβαις πλησίον ἐστὶ λέπας.

Οὐ]κ ἂν τις διέλαιτο σοφώτερον· εἰ τότ' ὑπῆρχον,

ἄν]δρες, ἐγώ, Θήβας ἔσχον ἂν ἐπταύλου[ς].

«Al principio nessuno era in grado di dire chi fosse la misteriosa creatura, / che cammina sulla terra con due gambe e con quattro e con tre. / Ma è il cinedo: quando è in piedi, è un bipede, ma quando si curva in avanti, / camminando con tutt’e due le mani e le gambe, è un quadrupede; / se tu conti il suo pene, la bestia è tripede.../ Nessuno può decifrare l’enigma meglio di me. Se io fossi stato là dietro di loro, / amici miei, avrei preso possesso di Tebe, la città dalle sette porte». (tr. Beta 2017 rivista)

Ath., 10,450e

Ἐν δὲ *Σαπφοῖ* ὁ Ἀντιφάνης αὐτὴν τὴν ποιήτριαν προβάλλουσιν ποιεῖ γρίφους τόνδε τὸν τρόπον, ἀπολυομένου τινὸς οὕτως. Ἡ μὲν γὰρ φήσιν· [fr. 194, 1-5 K.-A.] Ταῦτά τις ἐπιλυόμενός φησιν· [*ibid.*, 6-16] ἔπειτα ποιεῖ τὴν *Σαπφῶ* διαλυομένην τὸν γρίφον οὕτως· [*ibid.*, 17-21]

«Antifane nella *Saffo* fa proporre alla poetessa indovinelli in questo modo, mentre ella li risolve così, dicendo: – . Avendoli risolti dice: – . In seguito fa risolvere a Saffo l’indovinello così: – ».

<sup>3</sup> Come nota Hubbard 2003: 88 si tratta di un indovinello sulla penetrazione anale, ma privo di elementi di satira personale frequenti nella *Commedia*.

Ath., 13,558a

Ἄναξιλας δὲ ἐν *Νεοττίδι* φησὶν ὅστις - ἐξωλέστερον. [fr. 22 K.-A.]  
 «Anassila nella *Neottide* dice: - ».

AP 14,5= Boissonade, *Anecd. Gr.* III,430

Εἰμὶ πατὴρὸς λευκοῖο μέλαν τέκος, ἄπτερος ὄρνις  
 ἄχρι καὶ οὐρανίων ἰπτάμενος νεφέων·  
 κούραις δ' ἀντομένησιν ἀπενθέα δάκρυα τίκτω·  
 εὐθύ δὲ γεννηθεὶς λύομαι εἰς ἀέρα.

«Di un bianco padre sono il figlio nero, uccello senz'ali, / m'involo fino alle nubi del cielo, / alle pupille incontrate cagiono lacrime non di dolore / subito nato, mi dissolvo nell'aria». (= il fumo)

AP 14,16

Νῆσος ὅλη, μύκημα βοὸς φωνή τε δανειστοῦ.

«Un'isola tutta la parola, muggito di bue e parola del creditore».<sup>4</sup>

AP 14,18

Ἐκτορα τὸν Πριάμου Διομήδης ἔκτανεν ἀνὴρ  
 Αἴας πρὸ Τρώων ἔγχρῃ μαρνάμενος.

«Ettore, figlio di Priamo, è colui che Diomede uccise, / combattendo con la lancia Aiace per i Troiani».

AP 14,20

Εἰ πυρὸς αἰθομένου μέσσην ἑκατοντάδα θείης,  
 παρθένου εὐρήσεις υἷα καὶ φονέα.

«Nel mezzo del fuoco ardente metti un centinaio, / troverai l'assassino e il figlio di una vergine».<sup>5</sup>

AP 14,21

Ἐς μέσον Ἥφαιστοιο βαλὼν ἑκατοντάδα μούνην  
 παρθένου εὐρήσεις υἷα καὶ φονέα.

«Getta nel mezzo di Efesto un centinaio, / troverai l'assassino e il figlio di una vergine». (= prec.)

AP 14,26

Ξανθὴ μὲν τις ἐγὼν ἤμην πάρος, ἀλλὰ κοπεῖσα  
 γίνομαι ἀργεννῆς λευκοτέρῃ χιόνος  
 χαίρω δὲ γλυκυρῶ τε καὶ ἰχθυόεντι λοετρῶ,  
 πρώτη δαιτυμόνων ἐς χορὸν ἐρχομένη.

«Biondo ero in principio, ma una volta battuto / divento candida neve, / mi piace bagnarmi nel flutto dolce e ricco di pesci; / nel luogo dei banchetti arrivo per primo» (= il fazzoletto di lino).

<sup>4</sup> Soluzione plausibile: Rodi, Ῥόδος< Ῥο (onomatopea) + δός (dammi), vd. Buffière 1970: 170, n. 13.

<sup>5</sup> Soluzione: scambio πυρός/Πύρρος, con aggiunta di Ῥῶ = 100.

## AP 14,27

Παρθένον ἐν πελάγει ζητῶν τὴν πρόσθε λέοντα  
τηθὴν εὐρήσεις παιδοφόνου Ἐκάβης.

«Cercando una vergine nel mare, troverai la nutrice dell'assassino di Ecuba» (= Medea o Tetide).

AP 14,64 *ap.* Ath., 10,456b ex Asclep., *Τραγωδοῦμενοι*

Ἔστι δίπουν ἐπὶ γῆς καὶ τετράπων, οὐ μία φωνή,  
καὶ τρίπων· ἀλλάσσει δὲ φυὴν μόνον, ὅσσ' ἐπὶ γαίαν  
ἐρπετὰ κινεῖται ἀνά τ' αἰθέρα καὶ κατὰ πόντον.  
Ἄλλ' ὅποταν πλείστοισιν ἐπειγόμενον ποσὶ βαίνη,  
ἔνθα τάχος γυίοισιν ἀφανρότατον πέλει αὐτοῦ.

«Sulla terra c'è un essere a due, quattro, tre piedi / e con la stessa voce sempre, il solo il cui porto cambia / tra quelli che vanno raso terra, / che salgono nell'aria o scendono nell'abisso. / Quando, per affrettare il cammino, ha diversi piedi, / è allora che il suo corpo avanza più lentamente».

AP 14,65 = Paus., 10,24; Procl., *Chr.* p. 466; St. Byz., *s.v.* Ἴος; *Vit. Hom.* 23,26; 36,52 Wil.

Ἦ ἔστιν Ἴος νῆσος μητρὸς πατρὶς, ἣ σε θανόντα  
δέξεται· ἀλλὰ νέων παίδων αἰνίγμα φύλαξαι.

«L'isola di Io è la patria della madre che ti accoglierà morto, ma serba l'enigma dei nuovi figli».

## AP 14,105

Εἰμὶ χαμαιζηλον ζῶων μέλος· ἦν δ' ἀφέλης μου  
γράμμα μόνον, κεφαλῆς γίνομαι ἄλλο μέρος·  
ἦν δ' ἕτερον, ζῶων πάλιν ἔσσομαι· ἦν δὲ καὶ ἄλλο,  
οὐ μόνον εὐρήσεις, ἀλλὰ διηκόσια.

«Sono degli animali un membro piantato a terra, se mi togli / una sola lettera, divento una parte della testa; / se un'altra, sarò un animale, se ancora un'altra, / non ne troverai una, ma duecento».<sup>6</sup>

## AP 14,106

Τέσσαρα γράμματ' ἔχων ἀνύω τρίβον· ἦν δὲ τὸ πρῶτον  
γράμμι ἀφέλης, αἰώ· καὶ τὸ μετ' αὐτὸ πάλιν,  
βορβόρω εὐρήσεις ἐμὲ φίλτατον· ἦν δὲ τὸ λοιπὸν  
αἶρης, εὐρήσεις ἀπίρρημα τούτου.

«Proseguo il cammino quando ho le mie quattro lettere. / Se mi togli una lettera, sento; se un'altra ancora, / troverai che adoro il fango; se l'ultima, / invece, sottrai, troverai un avverbio di luogo».<sup>7</sup>

## AP 14,108

Οὐδὲν ἔσωθεν ἔχω, καὶ πάντα μοι ἔνδοθεν ἔστι,  
προίκα δ' ἐμῆς ἀρετῆς πᾶσι δίδωμι χάριν.

<sup>6</sup> Soluzione: πούς: piede → οὖς: orecchio → ὕς: maiale → σ = 200.

<sup>7</sup> Soluzione: πούς: piede → οὖς: orecchio → ὕς: fango; πούς: piede → ποῦ: dove?

«Non ho nulla al mio interno, ma ho tutto dentro di me, / gratuitamente per il mio potere do a tutti gioia» (= lo specchio).

Schol. Luc., Vit. Auct. 1,22

Διαφέρει γρίφος καὶ αἴνιγμα, ὅτι τὸ μὲν αἴνιγμα ὁμολογεῖ τις ἀγνοεῖν, τὸν δὲ γρίφον ἀγνοεῖ δοκῶν ἐπίστασθαι, οἷον αἴνιγμα μὲν ἔστι τὸ τί δίπουν; τί τρίπουν; τί τετράπουν; ἐνταῦτα δὲ δῆλον τὸ ἐρώτημα. Γρίφος δὲ οἷον Ἔκτωρα τὸν Πριάμου Διομήδης, ἔκτανεν ἀνὴρ· ἐνταῦτα δοκεῖ μὲν εἰδέναι τὸ ῥηθέν, ἀγνοεῖ δὲ ὅτι Διομήδης ἦν ἀνὴρ Ἀχιλλεύς· ἐκείνην γὰρ ἔσχε μετὰ τὴν Βρισηίδα.

«In ciò differiscono l'*ainigma* e il *griphos*, ossia nel fatto che nel primo caso si ammette di non conoscerlo, mentre nel secondo caso, anche se non lo si conosce, si tenta tuttavia di comprenderlo. Questo è per esempio un *ainigma*: “cosa cammina con due piedi? Con tre e con quattro?” In tal caso la domanda è chiara. Questo è invece un esempio di *griphos*: “l'uomo Diomede (*scil.* in realtà l'uomo di Diomede) era Achille: Achille infatti l'aveva ottenuta (*scil.* Diomede) dopo Briseida». (tr. Pacelli 2016, p. 115)

Basil. Megalomytes, *ap.* Boissonade, *An. Gr.* III, 450

Ἔστι τις φύσις θήλεια, φωνήεσσα καὶ λάλος,  
καὶ βρέφη περικόλπια σώζει καὶ περικρύπτει.  
Ἄγλωσσα δὲ καὶ λαλιᾶς ἀδίδακτα τὰ βρέφη  
ἀλλ' ὅμως ἔντρανον αὐτοῖς καὶ γεγωνὸν τὸ φθέγμα  
καὶ τοῖς ποντίοις ὕδασιν οἷς θέλουσι λαλοῦσι,  
καὶ τοὺς ἐν νήσοις φθάνουσι καὶ τοὺς ἐν ταῖς ἠπείροις.  
Πολλοῖς δὲ οὐκ ἔστιν αὐτῶν ἀκούειν καὶ παροῦσι·  
τῆς δ' ἀκοῆς τὴν αἴσθησιν κωφὴν ἔχει τὰ βρέφη.

«È di natura femminile, sonora e ciarliera, / salva i neonati nel suo grembo e li occulta. / Sono muti i neonati eppure parlano senz'averlo imparato. / Tuttavia hanno una voce che è attenta e risuona forte / e parlano nelle acque del mare a chi vogliono / e raggiungono quelli nelle isole e sulla terraferma, / mentre molti che sono presenti non possono ascoltarli; ma hanno la sensazione muta dell'ascolto».

*Bibl.*: Ohlert 1912; Lazos 2002: 231-233; Beta 2009; Id. 2012; Id. 2014a; Id. 2014b; Id. 2015; Id. 2017; Pacelli 2016.

## 2. ψηφοπαίγνιον, prestidigitazione, letteralmente «gioco con i ciottoli» (Poll. 7,200)

Lys., fr. 26 Carey *ap.* Poll., 7,200

Ψηφοπαιστοῦσι τὸ δίκαιον.

«Fanno giochi di prestigio col diritto».

Eudox.Com., *Ναύκληρος* fr. 1 K.-A. *ibid.*

Ψηφοπαίστης.

«Giocoliere, prestigiatore», propriamente “giocatore di sassolini” o “di bussolotti”.



Alciphr., 2,17,1-4 (Ναπαῖος Κρηνιάδη)

Ἄγει μέ τις λαβὼν εἰς τὸ θέατρον καὶ καθίσας ἐν καλῷ διαφόροις ἐψυχαγῶγει θεωρίας.  
<sup>2</sup> Τὰς μὲν ἄλλας οὐ συνέχω τῇ μνήμῃ, εἰμὶ γὰρ τὰ τοιαῦτα καὶ εἰδέναι καὶ ἀπαγγέλλειν κακός· ἐν δὲ ἰδὼν ἀχανῆς ἐγὼ σοὶ καὶ μικροῦ δεῖν ἄναυδος. Εἷς γάρ τις εἰς μέσους παρελθὼν καὶ στήσας τρίποδα τρεῖς μικρὰς ἐπετίθει παροψίδας· εἶτα ὑπὸ ταύταις ἔσκεπε τρία μικρὰ καὶ λευκὰ καὶ στρόγγυλα λιθίδια οἷα ἡμεῖς ἐπὶ ταῖς ὄχθαις τῶν χειμάρρων ἀνευρίσκομεν.<sup>3</sup> ταῦτά ποτε μὲν <ἐν> κατὰ μίαν ἔσκεπε παροψίδα, ποτὲ δὲ οὐκ οἶδ' ὅπως ὑπὸ τῇ μιᾷ ἐδείκνυ ποτὲ δὲ παντελῶς ἀπὸ τῶν παροψίδων ἠφάνιζε καὶ ἐπὶ τοῦ στόματος ἔφαινεν.<sup>4</sup> Εἶτα καταβροχθίσας τοὺς πλησίον ἐστάτας ἄγων εἰς μέσον τὴν μὲν ἐκ ῥινός τινος τὴν δὲ ἐξ ὠτίου τὴν δὲ ἐκ κεφαλῆς ἀνηρεῖτο, καὶ πάλιν ἀνελόμενος ἐξ ὀφθαλμῶν ἐποίει. Κλεπίστατος ἄνθρωπος ὑπὲρ ὃν ἀκούομεν Εὐρυβάτην τὸν Οἰχαλιέα θηρίον· οὐ γὰρ ἀλώσεται ὑπ' οὐδενός, καὶ πάντα ὑφαιρούμενος τᾶνδον φροῦδά μοι [τὰ κατ' ἀγρὸν] ἀπεργάσεται.

«Napeo a Creniade. [...] Poi un amico mi accompagnò a teatro e lì, dopo avermi fatto sedere in una posizione vantaggiosa, mi divertiva additandomi le diverse rappresentazioni.<sup>2</sup> Di tutte però non me ne ricordo; queste cose non sono buono né a rammentarle, né a riferirle. Ma debbo dirti che la vista di uno spettacolo mi fece rimanere a bocca aperta e quasi ammutolito per lo stupore. Un tale fattosi avanti e messa bene in vista una tavola a tre piedi vi collocò sopra tre piccole coppe. Poi sotto ognuna di queste poneva dei sassolini, piccoli, bianchi e rotondi; proprio uguali a quelli che si trovano facilmente lungo le rive dei torrenti.<sup>3</sup> Ora li nascondeva singolarmente sotto ogni scodellina, poi, non so come facesse, ce li presentava tutti riuniti sotto una sola. A un dato punto fece sparire i sassolini dalle scodelline e li mostrò riapparire sulle sue labbra.<sup>4</sup> E non basta! Se li inghiottì pure e, invitando gli spettatori che gli stavano più vicino a mettersi con lui alla presenza di tutti, li cavò di nuovo fuori; uno dal naso, un altro dalle orecchie, un altro dalla testa di una persona diversa. E, dopo essersi ripresi i sassolini, li toglieva ancora una volta dalla nostra vista. Quell'uomo ti fa sparire la roba con la massima facilità, più di quell'Euribate di Ecalia (quel ladro famoso!). Non vorrei avere nei campi un mostro simile! Nessuno lo coglierebbe sul fatto! Dopo avermi rubato tutto quello che posseggo in casa, si attaccherebbe a quello che ho di buono (nelle mie coltivazioni)». (tr. Fiore 1957)

S. E., *Math.* 2,39

Καθὰ γὰρ οἱ ψηφοπαῖκται τὰς τῶν θεωμένων ὄψεις δι' ὄξυχειρίαν κλέπτουσιν, οὕτως οἱ ῥήτορες διὰ πανουργίαν τὰς τῶν δικαστῶν διανοίας ἀμαυρώσαντες τῷ νόμῳ συγκλέπτουσι τὰς ψήφους.

«Come i prestigiatori ingannano con prontezza di mano la vista degli spettatori, così gli oratori oscurano il pensiero dei giudici con scaltrezza e rubano i voti assieme alla legge».

Eust., *Od.* 1601,304-305

Ἵτι δὲ οὐ μόνον σφαιρισταὶ ἀλλὰ καὶ ἕτεροι τέχνηαι οὐ λόγου πολλοῦ ἀξίαι ἀλλὰ βάνανσοι ἐτιμήθησαν / μάλλον ἤπερ αἱ ἐν παιδείᾳ ἱστορεῖ καὶ Ἀθήναιος λέγων καὶ ὅτι ἐστιαιεῖς καὶ ὠρεῖται, Θεοδώρου τοῦ ψηφοκλέπτου, ἐν θεάτρῳ χαλκῆν εἰκόνα ἀνέθηκαν κρατοῦσα ψήφον τί δη δηλοῖ ὁ ψηφοκλέπτης, εἷσεται τις εὐρῶν Σοφοκλέους τό, κλέπτης γὰρ αὐτοῦ ψηφοποιὸς εὐρέθη.

«Non solo le arti con la palla, ma anche altre degne di poco conto, ma artigianali furono onorate, come riferisce anche Ateneo nel discorso sull'educazione e per le arti del banchetto, al prestigiatore Teodoro nel teatro dedicarono un'immagine di bronzo che tiene un ciot-

tolo a indicare che era un prestigiatore, qualcuno si presenta, avendo trovato il detto di Sofocle su un ladro scoperto come fabbricante di voti».

*Bibl.*: Robert 1969: II, 895; Arnaudo 2009: 8-9; Tedeschi 2017.

### 3. κότταβος, cottabo (Poll. 6,110, 9,94-95)

Anacr., fr. 31 Gentili *ap.* Ath., 10,427d

Σικελὸν κότταβον ἀγκύλη λατάζων

«Il cottabo siculo lanciando col gomito piegato» (tr. Gentili 1958)

A., Ὀστολόγοι, fr. 179 R. *ap.* Ath., 15,667c-d

Ὀδυσσεύς· Εὐρύμαχος †οὐκ ἄλλος† οὐδὲν ἦσον < >  
 ὕβρις' ὕβρισμός οὐκ ἐναισίους ἐμοί·  
 ἦν μὲν γὰρ αὐτῷ †κότταβος ἀεὶ† τοῦμὸν κάρα,  
 τοῦ δ' ἀγκυλητοῦ κοσσάβιος ἐστὶν σκοπὸς  
 < > ἐκτέμων ἠβῶσα χεὶρ ἐφίετο.

*Odisseo*: «Eurimaco, e non altri, faceva alla mia persona oltraggi non meno violenti e non giusti. La mia testa sempre gli faceva da cottabo e contro di essa, volendo troncarla, la sua mano robusta scagliava con mira sicura cottabi dal gomito». (tr. Rimedio 2001, rivista)

A., fr. 180 R.

Κάκοσμον οὐράνην

«Vaso da notte maleodorante».

B., fr. 17 Sn. *ap.* Ath., 15,667c

Εὐτε

τὴν ἀπ' ἀγκύλης ἴησι τοῖσδε νεανίαις  
 λευκὸν ἀντεῖνασα πῆχυν

«quando ella dalla coppa lancia per i giovanotti, in alto levando il bianco braccio». (tr. Rimedio 2001 rivista)

Pi., fr. 128 Sn.-M. *ap.* Ath., 10,427d

Χάριτάς τ' Ἀφροδισίων ἐρώτων,  
 ὄφρα σὺν Χειμάρῳ <τε> μεθύω  
 Ἄγαθωνί τ' ἰάλω κότταβον.

«Le Grazie degli Amori figli di Afrodite, / cosicché, mentre sono ebbro con Cheimaros, / possa lanciare il cottabo per Agathonidas».

Cratin., fr. 124 K.-A. *ap.* Ath., 15,667f

Τὸ δὲ κοττάβιον προθέντα συμποτικοῖς νόμοις  
 τοῖς ἐπινέουσιν ὄξυβάφοισιν ἐμβάλλειν ποτόν,  
 τῷ δὲ βαλόντι πλεῖστα νέμειν τύχης τὸδ' ἄθλον.

«Fissato il premio del cottabo secondo le norme simposiali, getta il vino sulle scodelline gal-

leggianti. A chi ne affonda di più dà questo premio della buona sorte». (tr. Rimedio 2001)

Cratin., fr. 299 K.-A. *ap. Ath., Epit.* 11,782d

Πιεῖν δὲ θάνατος οἶνον ἦν ὕδωρ ἐπιῆ.<sup>8</sup>  
Ἄλλ' ἴσον ἴσῳ μάλιστ' ἀκράτου δύο χάσας  
πίνους ἀπ' ἀγκύλης ἐπονομάζουσα <x>  
ἴησι λάταγας τῷ Κορινθίῳ πέει.

«E bere vino è morte, se è molto annacquato. / Ma dopo che ella ha bevuto due brocche di vino puro misto uno ad uno / dal suo vaso, invocando il suo nome < x > / lancia i resti del vino in onore del pene di Corinto». (tr. Olson-Seaberg 2018: 11)

S., *Σαλμονεύς Σάτυρ.*, fr. 537 R. *ap. Ath.*, 11,487d

Τάδ' ἐστὶ κνισμὸς καὶ φιλημάτων ψόφος·  
τῷ καλλικοσσαβούντι νικητήρια  
τίθημι καὶ βαλόντι χάλκειον κέρα

«Ecco qua solletico e rumore di baci; questo è il premio che offro per chi al cottabo fa un bel lancio e colpisce la cima di bronzo». (tr. Cherubina 2001)

Dionys. *Eleg.*, fr. 2 G.-P. *ap. Ath.*, 15,668f

Κότταβον ἐνθάδε σοὶ τρίτον ἐστάναι οἱ δυσέρωτες  
ἡμεῖς προστίθεμεν γυμνασίῳ Βρομίου  
κώρυκον, οἱ δὲ παρόντες ἐνειρέτε χεῖρας ἅπαντες  
ἐς σφαῖρας κυλίκων· καὶ πρὶν ἐκεῖνον ἰδεῖν,  
ὄμματι βηματίσασθε τὸν αἰθέρα τὸν κατὰ κλίνην  
εἰς ὅσον αἱ λάταγες χωρίον ἐκτατέαι.

«E noi infelici per amore per la terza volta partecipando al cottabo aggiungiamo una bisaccia al ginnasio di Bacco e tutti voi presenti qui stendete le vostre mani verso le sfere delle coppe e prima di vederlo, / misurate con lo sguardo lo spazio tra il vostro letto ed il vaso in cui dobbiamo gettare i resti del vino».

E., *Οἰνεύς*, fr. 562 K. *ap. Ath.*, 15,666c

Πυκνοῖς δ' ἔβαλλον Βακχίου τοξεύμασιν  
κέρα γέροντος· τὸν βαλόντα δὲ στέφειν  
ἐγὼ ἑτάγμην, ἅθλα κοσσάβων διδούς

«Colpivano con fitti tiri di vino la testa del vecchio, mi era stato ordinato d'incoronare il lanciatore, distribuendo i premi del cottabo».

E., *Πλεισθήνης*, fr. 631 K. *ap. Ath.*, 15,668b; Eust., *Il.* 1170,54

πολὺς δὲ κοσσάβων ἀραγ-  
μὸς Κύπριδος προσφδὸν ἀ-  
χεῖ μέλος ἐν δόμοισιν

«I cottabi di Cipride con il loro insistente tintinnio fanno riecheggiare nella casa un'armoniosa melodia». (tr. Rimedio 2001)

<sup>8</sup> Olson 2018: 11-12 accoglie la correzione di Kaibel ὕδωρ ῥεπιῆ («se l'acqua è preponderante») invece del tradito ὕδωρ ἐπιῆ («se l'acqua è in esso») condannato come un pleonasma.

Hermipp., *Μοῖραι*, fr. 48 K.-A. *ap.* Ath., 11,487e; 15,668a [5-6]; *Schol. Vet. Ar., Pac.* 1242b

Χλανίδες δ' οὔλαι καταβέβληνται,  
 θώρακα δ' ἅπας ἐμπερονᾶται,  
 κνημῖς δὲ περὶ σφυρὸν ἀρθροῦται,  
 βλαύτης δ' οὐδεὶς ἔτ' ἔρωσ λευκῆς·  
 ῥάβδον δ' ὄψει τὴν κοτταβικὴν 5  
 ἐν τοῖς ἀχῦροισι κυλινδομένην,  
 μάνης δ' οὐδὲν λατάγων αἶει,  
 τὴν δὲ τάλαιναν πλάστιγγ' ἂν ἴδοις  
 παρὰ τὸν στροφέα τῆς κηπαίας 10  
 ἐν τοῖς κορήμασιν οὔσαν

«Le mantelline di lana sono state riposte; / ognuno si allaccia la corazza; / lo schiniere è ben connesso intorno alla caviglia, / nessun desiderio vi è più di una bianca pantofola: / l'asta del cottabo vedrai / rotolare nella polvere, / il *manes* non ode più alcuna goccia di vino, potresti vedere il povero disco / oltre lo stipite della porta del giardino / giacere nella spazzatura». (tr. Comentale 2017 rivista)

Ar., *Ach.* 523-526

*Δικαιοπολις*: Καὶ ταῦτα μὲν δὲ σμικρὰ κάπιχώρια,  
 πόρνην δὲ Σιμαίθαν ἰόντες Μεγαράδε  
 νεανία κλέπτουσι μεθυσκοκότταβοι·  
 κᾶθ' οἱ Μεγαρῆς ὀδύναις πεφυσιγγαμένοι  
 ἀντεξέκλεψαν Ἀσπασίας πόρνα δύο·  
 κἀντεὔθεν ἀρχὴ τοῦ πολέμου κατερράγη  
 Ἕλλησι πᾶσιν ἐκ τριῶν λαικαστριῶν.

*Diceoroli*: «Erano beghe paesane, dappoco; ma una volta dei ragazzi, ubriachi di vino e di 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». (tr. Paduano 1979 lievemente modificata)

Ar., *Nu.* 1071-1074

*Ἄδικος λόγος*: Σκέψαι γὰρ, ὦ μειράκιον, ἐν τῷ σωφρονεῖν ἅπαντα  
 ἄνεστιν, ἡδονῶν θ' ὅσων μέλλεις ἀποστερεῖσθαι,  
 παίδων, γυναικῶν, κοττάβων, ὄψων, πότων, κιχλισμῶν.  
 Καίτοι τί σοι ζῆν ἄξιον, τούτων ἐὰν στερηθῆς;

*Discorso ingiusto*: «Pensa, ragazzo, quali sono le conseguenze della temperanza, a quanti piaceri devi rinunciare: fanciulli, donne, cottabo, leccornie, bevute, divertimenti. Vale la pena di vivere a questo modo, se ti privi di tutti questi piaceri?». (tr. Paduano 1979 modificata)

Ar., *Pax* 338-345

*Τρυγαῖος* Μή τι καὶ νυνὶ γε χαίρετ' οὐ γὰρ ἴστε πω σαφῶς·  
 ἀλλ' ὅταν λάβωμεν αὐτήν, τηνικαῦτα χαίρετε  
 καὶ βοᾶτε καὶ γελάτ' ἤ-  
 δη γὰρ ἐξέσται τόθ' ὑμῖν  
 πλεῖν, μένειν, κινεῖν, καθεύδειν,  
 εἰς πανηγύρεις θεωρεῖν,  
 ἐστιᾶσθαι, κοτταβίζειν,

συβαριάζειν,  
 ἰοῦ ἰοῦ κεκραγένοι.

*Trigeo (al Coro)*: «No, adesso non è ancora il momento di gioire, non siete sicuri, infatti, del successo. Ma quando terrete in pugno la dea, allora rallegratevi, esultate tra grida e risate, da quel momento potrete salpare per nave o stare a casa, fare l'amore o una dormita, assistere alle processioni e alle feste, giocare al cottabo, vivere come un sibarita e strepitare: evviva, evviva!».

Ar., *Pax* 1240-1249

*Σαλπιγγοποιός* Τί δ' ἄρα τῆ σάλπιγγι τῆδε χρήσομαι,  
 ἦν ἐπριάμην δραχμῶν ποθ' ἐξήκοντ' ἐγώ;  
*Τρυγαῖος* Μόλυβδον εἰς τοῦτ' ἰοῦ κοῖλον ἐγγέας  
 ἔπειτ' ἄνωθεν ῥάβδον ἐνθεῖς ὑπόμακρον,  
 γενήσεται σοι τῶν κατακτῶν κοττάβων.

*Σαλπιγγοποιός* Οἴμοι καταγελαῖς.  
*Τρυγαῖος* Ἄλλ' ἕτερον παραινέσω.  
 Τὸν μὲν μόλυβδον, ὥσπερ εἶπον, ἔγχεον,  
 ἐντευθενὶ δὲ σπαρτίοις ἡρτημένην  
 πλάστιγγα πρόσθεσ, καὶ τοῦτ' ἰοῦ γενήσεται  
 τὰ σὺκ' ἐν ἀγρῶ τοῖς οἰκέταισιν ἰσάναι.

*Costruttore di trombe*: «Che ne è stato di questa tromba che io acquistai l'altro dì per 60 dracme?».

*Trigeo*: «Versa piombo in questo cavo e poi fissa una bacchetta un po' lunga alla sommità e avrai un cottabo "a caduta"».

*Costruttore di trombe*: «Ma piantala di prendermi in giro».

*Trigeo*: «Ho un'altra idea. Versaci, come ho detto, piombo e aggiungici un piatto sospeso alle corde e otterrai una bilancia con cui pesare i fichi che hai dato ai tuoi schiavi in campagna».

Ar., *Γηρυτάδες*, fr. 157 K.-A. *ap. Poll.*, 6,111

Τότε μὲν †σου κατεκοττάβιζον τὸ†  
 νυνὶ δὲ καὶ κατεμοῦσι, τάχα δ' εὖ οἶδ' ὅτι  
 καὶ καταχέσσονται

«Una volta ... per te avrebbero lanciato il cottabo, ma ora su di te vomitano, e so bene che presto addirittura ti pisceranno addosso». (tr. Carbone 2005: 205)

Ar., *Δαιταλεῖς*, fr. 231 K.-A. *ap. Ath.*, 15,667f

Ἔγνωκ', ἐγὼ δὲ χαλκίον ἰσάναι καὶ μυρρίνας.

«Lo so, ma io debbo collocare la bacinella di bronzo e i rami di mirto».

Critias, fr. 1 Diehl *ap. Ath.* 15,668b

Κότταβος ἐκ Σικελῆς ἐστὶ χθονός, ἐκπρεπὲς ἔργον,  
 ὃν σκοπὸν ἐς λατάγων τόξα καθιστάμεθα.

«Il cottabo viene dalla terra sicula, opera insigne, / che mettiamo a bersaglio per i lanci del vino».

Eur., *Νέμεσις*, fr. 95 K.-A. *ap. Schol. Ar., Pac.* 1244c Holw.

Χαλκῶ περι κοττάβῳ.

«Intorno ad un cottabo di bronzo». (tr. Rimedio 2001)

Pl.Com., Ζεὺς κακούμενος, fr. 46 K.-A. *ap.* Ath., 15,666d

(Alter) Πρὸς κότταβον παίζειιν, ἕως ἂν σφῶν ἐγὼ  
τὸ δεῖπνον ἔνδον σκευάσω. (*Hercules*) Πάνυ βούλομαι.  
†αλλα νεμος ἐστ† (A.) Ἄλλ' ἐς θυεῖαν παιστέον.

(Her.) Φέρε τὴν θυεῖαν, αἶρ' ὕδωρ, ποτήρια  
παράθετε. Παίζωμεν δὲ περὶ φιλημάτων.

(A.) < > ἀγεννώς οὐκ ἐὼ  
παίζειιν· τίθημι κοττάβεια σφῶν ἐγὼ  
τασδί τε τὰς κρηπίδας ἅς αὐτὴ φορεῖ,  
καὶ τὸν κότυλον τὸν σόν. (*Her.*) Βαβαιάξ· οὐτοσί  
μεῖζων ἀγῶν τῆς Ἴσθμιάδος ἐπέρχεται.

*Altro:* «Giocate al cottabo, mentre io in casa preparo / il pranzo per voi due!»

*Eracle:* «Ne ho veramente una gran voglia! / † ... †»

*Altro:* «Ma bisogna giocare con un mortaio».

*Era.:* «Dai, porta fuori il mortaio, prendi l'acqua, preparate le coppe. Giochiamoci dei bacini».

*Altro:* « < > non consento di giocare in modo volgare; come premio del gioco impegno codeste scarpe che ella calza e anche la tua coppa».

*Era.:* «Orbene, questo qui che si annuncia è un cimento più rilevante della gara sull'Istmo».

Pl. Com., fr. 47 *ap.* Ath., 15,667b

ἀγκυλοῦντα δεῖ σφόδρα

τὴν χεῖρα πέμπειν εὐρύθμως τὸν κότταβον.

«Bisogna piegare decisamente il gomito e con la mano lanciare il cottabo in modo armonioso».

Pl.Com., Λάκωνες ἢ Ποιηταί, fr. 71 K.-A. *ap.* Ath., 15,665b

(A.) Ἄνδρες δεδειπνήκασιν ἤδη; (B.) Σχεδὸν ἅπαντες. (A.) Εὖ γε·  
τί οὐ τρέχων <σὺ> τὰς τραπέζας ἐκφέρεις; Ἐγὼ δὲ  
νίπτρον παραχέων ἔρχομαι. (B.) Κἀγὼ δὲ παρακορήσω.

(A.) Σπονδάς δ' ἐπειτα παραχέας τὸν κότταβον παροίσω. 5

Τῇ παιδί τοὺς αὐλοὺς ἐχρῆν ἤδη πρὸ χειρὸς εἶναι

καὶ προαναφυσᾶν. Τὸ μύρον ἤδη παραχέω βαδίζων

Αἰγύπτιον κᾶτ' ἴρινον· στέφανον δ' ἔπειθ' ἐκάστω

δώσω φέρων τῶν ξυμποτῶν. Νεοκρᾶτά τις ποιείτω.

(B.) Καὶ δὴ κέκραται. (A.) Τὸν λιβανωτὸν ἐπιτιθεῖς † εἶπε 10

σπονδὴ μὲν ἤδη γέγονε καὶ πίνοντές εἰσι πόρρω,

καὶ σκόλιον ἦσται, κότταβος δ' ἐξοίχεται θύραζε.

Αὐλοὺς δ' ἔχουσά τις κορίσκη Καρικὸν μέλος <τι>

μελίζεται τοῖς συμπόταις, κᾶλλον τρίγωνον εἶδον

ἔχουσαν, εἴτ' ἦδεν πρὸς αὐτὸ μέλος Ἴωνικόν τι.

v. 8 in *P. Flor.* 112 Fr. B (Ar., fr. 591), l. 14-15

A.: «Hanno già finito di mangiare?».

B.: «Quasi tutti».

A.: «Bene: perché non corri subito a portar fuori le mense? Io intanto vengo con acqua e sapone».

B.: «È io a spazzare».

A.: «Poi dopo le libagioni porterò il cottabo. La ragazza dovrebbe essere già pronta con gli *auloi* in mano per scaldarli. È ora che tu vada in giro a versare il profumo egizio, e poi quel-

lo di iris; dopo porterò le corone e ne darò una ad ogni convitato. Qualcuno prepari dell'altro vino!».

B.: «Già fatto!».

A.: «Versando l'incenso ha detto ... La libagione è stata fatta, e bevono già da un pezzo: hanno cantato lo scolio e il cottabo se ne esce dalla porta. Con gli *auloi* una ragazzetta sta cantando ai commensali una melodia caria. Ne ho vista un'altra con un trigono: accompagnandola cantava una melodia ionica». (tr. Rimedio 2001 rivista)

Amips., *Ἀποκοτταβίζοντες*, fr. 2 K.-A. *ap. Ath.*, 15,667f

Ἡ Μανία, φέρ' ὀξύβαφα καὶ κανθάρους  
καὶ τὸν ποδανιπτῆρ', ἐγγέασα θύδατος.

«Mania, porta scodelline e coppe / e la bacinella per i piedi, dopo averci versato dell'acqua». (tr. Rimedio 2001)

X., *HG 2,3,56*

Οἱ δ' ἀπήγαγον τὸν ἄνδρα διὰ τῆς ἀγορᾶς μάλα μεγάλη τῇ φωνῇ δηλοῦντα οἷα ἔπασχε. [...] Καὶ ἐπεὶ γε ἀποθνήσκειν ἀναγκαζόμενος τὸ κώνειον ἔπιε, τὸ λειπόμενον ἔφασαν ἀποκοτταβίσαντα εἰπεῖν αὐτόν· «Κριτίᾳ τοῦτ' ἔστω τῷ καλῶ». Καὶ τοῦτο μὲν οὐκ ἄγνωθ', ὅτι ταῦτα ἀποφθέγματα οὐκ ἀξιόλογα, ἐκεῖνο δὲ κρίνω τοῦ ἀνδρὸς ἀγαστόν, τὸ τοῦ θανάτου παρεστηκότος μῆτε τὸ φρόνιμον μῆτε τὸ παιγνιῶδες ἀπολιπεῖν ἐκ τῆς ψυχῆς.

«Gli Undici portarono via attraverso l'agorà Teramene, che rendeva nota a tutti a gran voce l'ingiustizia che subiva. E quando fu condannato a bere la cicuta, si racconta che ne gettò le ultime gocce come nel gioco del cottabo, dicendo: "Alla salute del mio bel Crizia!". So bene che una battuta del genere non merita neppure d'essere menzionata, però io giudico ammirevole che quest'uomo, pur essendo vicino alla morte, abbia saputo controllarsi e mantenere il senso dell'umorismo». (tr. Ceva 1996 modificata)

Eub., *Βελλεροφῶν*, fr. 15 K.-A. *ap. Ath.*, 15,666e-f

Τίς ἂν λάβοιτο τοῦ σκέλους κάτωθ' ἐμοί;  
Ἄνω γὰρ ὡσπερ κοττάβειον αἶρομαι.

«Chi mai potrà da sotto afferrarmi per una gamba? Infatti sono sollevato in alto come un cottabo». (tr. Rimedio 2001)

Antiph., *Ἀφροδίτης γοναί*, fr. 57 K.-A. *ap. Ath.*, 15,666e-f

- (A.) Τονδὶ λέγω, σὺ δ' οὐ συνιεῖς; κότταβος  
τὸ λυχνεῖόν ἐστι. Πρόσεχε τὸν νοῦν· ὠιά μὲν  
× --- × πέντε νικητήριον.
- (B.) Περὶ τοῦ; γελοῖον. Κοτταβιεῖτε τίνα τρόπον;
- (A.) Ἐγὼ διδάξω· καθ' ὅσον ἂν τὸν κότταβον  
ἀφείς ἐπὶ τὴν πλάστιγγα ποιήσῃ πεσεῖν  
(B.) πλάστιγγα; Ποίαν; (A.) Τοῦτο τοῦπικείμενον  
ἄνω τὸ μικρόν. (B.) Τὸ πινακίσκιον λέγεις;
- (A.) Τοῦτ' ἔστι πλάστιγξ – οὗτος ὁ κρατῶν γίγνεται.
- (B.) Πῶς δ' εἴσεται τις τοῦτ'; (A.) Ἐὰν θίγῃ μόνον  
αὐτῆς, ἐπὶ τὸν μάνην πεσεῖται καὶ ψόφος  
ἔσται πάνυ πολὺς. (B.) Πρὸς θεῶν, τῷ κοττάβῳ  
πρόσεστι καὶ Μάνης τις ὡσπερ οἰκέτης;  
ᾧ δεῖ λαβῶν τὸ ποτήριον δεῖξον νόμῳ.

(A.) Αὐλητικῶς δεῖ καρκινούν τοὺς δακτύλους  
οἶνόν τε μικρὸν ἐγγέαι καὶ μὴ πολύν·  
ἔπειτ' ἀφήσεις. (B.) <ῚΩ> Πόσειδον, ὡς ὑψοῦ σφόδρα.

(A.) Οὕτω ποιήσεις. (B.) Ἄλλ' ἐγὼ μὲν σφενδόνη  
οὐκ ἄν ἐφικοίμην αὐτός. (A.) Ἄλλὰ μάνθανε.

A.: «Questo intendo dire, capisci? Il candelabro è un cottabo. Sta' attento: uova (...) cinque come premio per la vittoria».

B.: «Questo è il premio? È ridicolo! Come giocherete a cottabo?».

A.: «Te lo insegnerò io, una cosa alla volta. Chi lanciando il cottabo contro il disco lo farà cadere...».

B.: «Quale disco?».

A.: «Quella cosina appoggiata là in cima».

B.: «Il piattino?».

A.: «Sì, quello è il disco – beh è il vincitore».

B.: «E come si fa a saperlo?».

A.: «Non appena lo si tocca cade sul *manes* provocando veramente un gran fracasso».

B.: «Per gli dèi! Il cottabo ha anche un Manes che gli fa da schiavo? Prendi la coppa e mostrami come bisogna fare».

A.: «Come fanno i suonatori di aulo, bisogna piegare le dita come chele di granchio e versare un po' di vino, non troppo; a questo punto, effettuerai il lancio».

B.: «In che modo?».

A.: «Guarda qui; così».

B.: «Per Poseidone, quanto in alto hai lanciato!».

A.: «Devi fare così».

B.: «Ma io neppure con una fionda avrei lanciato così in alto».

A.: «E allora impara!».

Dicaearch., fr. 94 Wehrly *ap.* Ath., 15,668e

Οἰκήματα ἐπιτήδεια τῇ παιδιᾷ κατασκευάζεσθαι.

«Predisporre abitazioni adatte per il gioco del cottabo».

Nicoch., Λάκωνες, fr. 13 K.-A. *ap.* Ath., 15,667e

Μνημονεύει δὲ τοῦ μάνου Νικοχάρης ἐν Λάκωσιν

«Il manes è menzionato da Nicocare nei *Laconi*».

Call., fr. 69 Pf. *ap.* Ath., 15, 668b-c

Πολλοὶ καὶ φιλέοντες Ἀκόντιον ἦκαν ἔραζε  
οἰνοπόται Σικελᾶς ἐκ κυλίκων λάταγας.

«Lanciavano a terra a gara dai loro calici le siciliane *latages* molti bevitori innamorati di Aconzio». (tr. Rimedio 2001 rivista)

Call., Παννυχίς, fr. 227, 5-7 Pf. *ap.* Ath., 15,668c

Ὁ δ' ἄγρυπνήσας [συνεχῆς] μέχρι τῆς κο[ρώνης]  
τὸν πυραμοῦντα λήψεται καὶ τὰ κοττιάβεια  
καὶ τῶν παρῑουσῶν ἦν θέλει χῶν θέλει [φιλήσει.]

«Chi rimane sveglio senza sosta fino alla fine / riceverà la focaccia e i premi del cottabo e bacerà quella che vuole tra le ragazze presenti».



Luc., *Lex.* 3

Οὐ, μὰ Δί', ἦν δ' ἐγώ, ἀλλ' ἀγρόνδε ὠχόμην ψύττα κατατείνας· οἶσθα δ' ὡς φίλαγρός εἰμι. Ὑμεῖς δὲ ἴσως ᾤεσθέ με λαταγεῖν κοττάβους.

«Ma no, per Zeus, me n'ero andato invece in campagna in tutta fretta. Sai che sono amante della campagna. E voi continuavate a credere, invece, che me ne stessi a lanciare i cottabi».

Paus. Gr., α 14, Erbse, p. 159

Ἄγκυλη ... λέγεται καὶ εἶδος ποτηρίου, ᾧ ἐχρῶντο πρὸς τὴν τῶν κοττάβων παιδιάν, [ἀλλά καὶ] ἢ πρὸς κότταβον ἐπιτηδεῖα κύλιξ διὰ τὸ ἀπαγκυλοῦν τὴν δεξιὰν χεῖρα ἐν τῇ προέσει. Ἦν γὰρ τοῖς παλαιοῖς πεφροντισμένον, καλῶς καὶ εὐσχημόνως κότταβον προῖεσθαι. Ὡνομάσθη οὖν ἀπὸ τοῦ τῆς χειρὸς σχηματισμοῦ, ὃν ποιοῦμενοι προθύμως ἐρρίπτουν εἰς τὸ κοττάβιον.

«*Ankýlē* ... è detto anche un tipo di vaso, che usavano per il gioco del cottabo, la coppa adatta per il cottabo per il fatto di piegare il gomito del braccio destro nel lancio. Gli Antichi erano soliti lanciare bene e in modo armonioso il cottabo. Era denominato così dalla forma del braccio che assumevano quando lanciavano il cottabo».

Ath., 10,427d

Διὸ καὶ τὰ σκόλια καλούμενα μέλη τῶν ἀρχαίων ποιητῶν πλήρη ἐστί· λέγω δ' οἶον καὶ Πίνδαρος πεποίηκε· «χάριτας – κότταβον». [fr. 128 Sn.-M.].

Ἐχρῶντο γὰρ ἐπιμελῶς τῷ κοτταβίζειν ὄντος τοῦ παιγνίου Σικελικοῦ, καθάπερ καὶ Ἀνακρέων ὁ Τήιος πεποίηκε· «Σικελικὸν – λατάζων». [Anacr., fr. 31 Gentili].

«Perciò vi sono anche gli scoli detti odi degli antichi poeti, come fece anche Pindaro: – . Usavano con attenzione il gioco del cottabo di origine siciliana, come fece Anacreonte di Teo: – ».

Ath., 11,487d-e

Καλεῖται δὲ μάνης καὶ τὸ ἐπὶ τοῦ κοττάβου ἐφεστηκός, ἐφ' οὗ τὰς λάταγας ἐν παιδιᾷ ἔπεμπον· ὅπερ ὁ Σοφοκλῆς ἐν *Σαλμωνεῖ* χάλκειον ἔφη κάρα, λέγων οὕτως· «τάδ' – κάρα». [fr. 537 R.] Ἀντιφάνης *Ἀφροδίτης Γοναῖς* [fr. 57,5-13 K.-A.] Ἔρμιππος *Μοίραις*· «ράβδον – οὔσαν». [fr. 48, 5-10 K.-A.]

«Si chiama *mánēs* l'asta che è in cima al cottabo, sul quale i giocatori lanciavano le gocce del vino nel gioco. Sofocle nel *Salmoneo* chiama il *mánēs* testa di bronzo con queste parole: – . Antifane nella *Nascita di Afrodite*: – . Ermippo nelle *Moire*: – ». (tr. Comentale 2017: 196)

Ath., 11,782d-e

Ἄγκυλη. Ποτήριον πρὸς τὴν τῶν κοττάβων παιδιάν χρήσιμον. Κρατίνος· «πιεῖν – πέει» [fr. 299 K.-A.] καὶ Βακχυλίδης [fr. 17 Sn.] ἐντεῦθεν ἐννοοῦμεν τοὺς παρ' Αἰσχύλῳ [fr. 179,4 R.] ἀγκυλητοὺς κοττάβους. Λέγονται δὲ καὶ δόρατα ἀγκυλητὰ καὶ μεσάγκυλα ἄλλα ἀπὸ ἀγκύλης ἦτοι τῆς δεξιᾶς χειρὸς. Καὶ ἡ κύλιξ δὲ ἀγκύλη διὰ τὸ ἐπαγκυλοῦν τὴν δεξιὰν χεῖρα ἐν τῇ προέσει. Ἦν γὰρ τοῖς παλαιοῖς πεφροντισμένον καλῶς καὶ εὐσχημόνως κότταβον προῖεσθαι· καὶ οἱ πολλοὶ ἐπὶ τούτῳ μᾶλλον ἐφρόνουν μέγα ἢ ἐπὶ τῷ εὐᾷ ἀκοντίζειν. Ὡνομάσθη οὖν ἀπὸ τοῦ τῆς χειρὸς σχηματισμοῦ, ὃν ποιοῦμενοι εὐρύθμως ἐρρίπτουν εἰς τὸ κοττάβιον. Καὶ οἴκους δὲ ἐπιτηδεῖους κατεσκεύαζον εἰς ταύτην τὴν παιδιάν. [Dicaearch., fr. 94 Wehrly]

«*Ankýlē*: vaso usato per il gioco del cottabo. Cratino: – . Anche Bacchilide: – . Su questa base possiamo fare il senso dei cottabi *ankyletoi* menzionati in Eschilo: – . Le lance sono dette anche *ankyletá*, mentre altre *mesánkyla* da *ankýlē* nel senso di mano destra. Un' *ankýlē*

è anche una coppa (*kylix*), perché la mano destra si piega al polso (*epankyloûn*) durante il lancio. Difatti gli Antichi avevano riflettuto su come lanciare il cottabo con grazia ed eleganza e molti erano più orgogliosi di ciò che non di lanciare bene un giavellotto. La coppa, quindi, prese nome dal movimento della mano che provocavano quando lanciavano (il contenuto) con un movimento fluido sul bersaglio del cottabo. Ed erano soliti anche costruire camere specificamente per questo gioco». (tr. Olson-Seaberg 2018: 11)

Ath., 15,665b

Καὶ γὰρ καὶ περὶ τάξεως τῶν περιφορῶν πολλάκις ἐλέχθη καὶ περὶ τῶν μετὰ τὸ δεῖπνον ἐπιτελουμένων, ἅπερ καὶ μόλις ἀναπεμπάζομαι, εἰπόντος τινὸς τῶν ἐταίρων τὰ ἐκ τῶν Λακόνων Πλάτωνος ἰαμβεῖα· «ἄνδρες – τι». [fr. 71 K.-A.]

«Abbiamo, infatti, parlato spesso dell'ordine delle portate e di ciò che si fa dopo la cena, tutte cose che a stento riesco a rievocare, come quella volta che uno degli amici recitò questi giambi dei *Laconi* di Platone: – ».

Ath., 15,666b

Ὡς Κριτίας φησὶν ὁ Καλλαίσχρου ἐν ταῖς Ἑλεγείοις διὰ τούτων· «κότταβος – καθιστάμεθα» [fr. 1 Diehl]. Εἶτα δ' ὄχος Σικελὸς κάλλει δαπάνη τε κράτιστος.

«Come dice Crizia, il figlio di Callescro, nelle *Elegie*: – ».

Ath., 15,666c

Κότταβος δ' ἐκαλεῖτο καὶ τὸ τιθέμενον ἄθλον τοῖς νικῶσιν ἐν τῷ πότῳ, ὡς Εὐριπίδης παρίστησιν ἐν *Οἰνεῖ* λέγων οὕτως· «πυκνοῖς – διδούς». [fr. 562 K.]

«Era detta cottabo anche la gara posta ai vincitori nella bevuta, come Euripide stabilisce nell'*Eneo*, dicendo così: – ».

Ath. 15,666d-e

Πλάτων δὲ ἐν *Διὶ Κακουμένῳ* παιδιᾶς εἶδος παροίνιον τὸν κότταβον εἶναι ἀποδίδωσιν, ἐν ἧ ἐξίσταντο καὶ τῶν σκευαρίων οἱ δυσκυβούντες. Λέγει δ' οὕτως· «Πρὸς – ἐπέρχεται». [fr. 46 K.-A.]

«Platone nello *Zeus oltraggiato* dice che il cottabo era una specie di gioco legato al vino, nel quale chi falliva il lancio doveva cedere al vincitore anche i propri vasetti. Ma ecco i suoi versi». (tr. Rimedio 2001)

Ath., 15,666e-f

Ἐκάλων δὲ καὶ κατακτοῦς τινὰς κοττάβους. Ἔστιν δὲ λυχνία ἀναγόμενα πάλιν τε συμπίπτοντα. Εὐβουλος *Βελλεροφόντη* «τίς – αἶρομαι». [fr. 15 K.-A.]

«Alcuni tipi di cottabo erano chiamati "a caduta" (*kataktoi*). Si tratta di candelabri che sono posti in alto e poi cadono giù. Ad essi fa riferimento Eubulo nel *Bellerofonte*: – ». (tr. Rimedio 2001)

Ath., 15,666f-667b

Ἀντιφάνης δ' ἐν *Ἀφροδίτῃ Γοναῖς* «τονδὶ – οἰκέτης;» καὶ μετ' ὀλίγα· «ῶ – μάνθανε». [fr. 57 K.-A.]

«Ed anche Antifane nella *Nascita di Afrodite*: – . E dopo un po': – ». (tr. Rimedio 2001)

Ath., 15,667b-d

Ἄγκυλοῦντα δεῖ σφόδρα τὴν χεῖρα πέμπειν εὐρύθμως τὸν κότταβον, ὡς Δικαίαρχος φησιν

καὶ Πλάτων δ' ἐν τῷ *Διὶ τῷ κακουμένῳ* [fr. 46 K.-A.]. Παρακελεύεται δέ τις τῷ Ἡρακλεῖ μὴ σκληρὰν ἔχειν τὴν χεῖρα μέλλοντα κοτταβίζειν. Ἐκάλουν δ' ἀπ' ἀγκύλης τὴν τοῦ κοττάβου πρόεσιν διὰ τὸ ἐπαγκυλοῦν τὴν δεξιὰν χεῖρα ἐν τοῖς ἀποκοτταβισμοῖς.

Οἱ δὲ ποτηρίου εἶδος τὴν ἀγκύλην φασί. Βακχυλίδης ἐν *Ἐρωτικοῖς* «εὐτε – πῆχυν» [fr. 17 Sn.]. Καὶ Αἰσχύλος δ' ἐν *Ὀστολόγοις* ἀγκυλητοὺς λέγει κοττάβους διὰ τούτων «Εὐρύμαχος – ἐφίετο». [fr. 179 R.]

«Bisogna piegare molto il braccio per lanciare il cottabo in modo armonioso, come dicono Dicearco e Platone nello *Zeus oltraggiato*: – . Qualcuno ordina ad Eracle di tenere rigida la mano che lancerà il cottabo. Derivano il nome del tiro del cottabo da *ankylē* per il fatto che piegano il braccio al momento del lancio. Altri chiamano *ankylē* un tipo di coppa. Bacchilide nelle *Poesie d'amore*: – . Anche Eschilo nei *Raccoglitori di ossa* parla di cottabi lanciati dal gomito: – ».

Ath., 15,667e-668a

Τὸ δὲ καλούμενον κατακτὸν κοττάβιον τοιοῦτόν ἐστιν· λύχνιον ἐστὶν ὑψηλόν, ἔχον τὸν μάνην καλούμενον, ἐφ' ὃν τὴν καταβαλλομένην ἔδει πεσεῖν πλάστιγγα, ἐντεῦθεν δὲ πίπτειν εἰς λεκάνην ὑποκειμένην πληγεῖσαν τῷ κοττάβῳ· καὶ τις ἦν ἀκριβῆς εὐχέρεια τῆς βολῆς. Μνημονεύει δὲ τοῦ μάνου Νικοχάρης ἐν *Λάκῳσιν* [fr. 13 K.-A.]. Ἔτερον δ' ἐστὶν εἶδος παιδιᾶς τῆς ἐν λεκάνῃ. Αὕτη δ' ὕδατος πληροῦται ἐπινεῖ τε ἐπ' αὐτῆς ὀξύβαφα κενά, ἐφ' ἃ βάλλοντες τὰς λάταγας ἐκ χαρκησίῳν ἐπειρῶντο καταδύειν· ἀνηρεῖτο δὲ τὰ κοττάβια ὁ πλείω καταδύσας. Ἀμειψίας *Ἀποκοτταβίζουσιν* [fr. 2 K.-A.]. Κρατῖνος ἐν *Νεμέσει* [fr. 124 K.-A.]. Ἀριστοφάνης *Δαιταλεῦσιν* [fr. 231 K.-A.]. Ἐρμιππος *Μοίραις* «χλανίδες – οὔσαν» [fr. 48 K.-A.].

«Il cosiddetto cottabo a caduta è fatto così: c'è un candelabro alto con il cosiddetto *mánēs*, sul quale bisognava che il disco abbattuto cadesse e di lì cadesse nella sottostante bacinella colpita dal cottabo. E c'era una perfetta destrezza del lancio. Menziona il *mánēs* Nicocare nei *Laconi*: – . E c'è un altro tipo di gioco, quello nella bacinella. Questa bacinella si riempie di acqua e delle scodelle vuote galleggiano su di essa, contro le quali i giocatori scagliando le gocce dalle coppe cercavano di affondare le scodelle: riportava il premio chi ne aveva affondate di più. Amipsia nei *Cottabisti* – . Cratino nella *Nemesi*: – . Aristofane nei *Banchettanti* – . Ermippo nelle *Moire*: – ». (tr. Comentale 2017: 195 lievemente modificata)

Ath., 15,668b-c

Τοῦτο δὲ λέγοντος παρ' ὅσον τῶν ἐρωμένων ἐμέμνητο, ἀφιέντες ἐπ' αὐτοῖς τοὺς λεγομένους κοσσάβους. Καὶ Εὐριπίδης ἐν *Πλεισθένει* «πολὺς – δόμοισιν» [fr. 631 K.]. Ἦν δέ τι καὶ ἄλλο κοτταβίων εἶδος προτιθέμενον ἐν ταῖς *Παννυχίδι* [fr. 227 Pf.] διὰ τούτων.

«Esisteva un'altra specie di premi per il cottabo stabilita nelle feste notturne. E lo dice anche Euripide nel *Plistene*: – . C'era anche un altro tipo di premio per il vincitore del cottabo posto in palio nelle feste notturne. Ce ne parla Callimaco in questi versi della *Veglia notturna*».

Ath., 15,668e

Μνημονεύει τῶν λατάγων καὶ τῶν κοττάβων καὶ ὁ Χαλκοῦς καλούμενος Διονύσιος ἐν τοῖς ἐλεγείοις διὰ τούτων [fr. 2 G.-P.].

«Ricorda i resti del vino e i cottabi anche Calco detto Dionisio nei versi elegiaci a questo riguardo».

Nonn., *D.* 33,75b-80

Καὶ ἡμέροεις Γανυμήδης

οινοχόος Κρονίδαο δικασπόλος ἦεν ἀγώνος,  
 στέμμα φέρων παλάμησι. Φιλακρήτων δὲ βολάων  
 λαχμὸς ἔην, μεθέπων ἑτερότροπα δάκτυλα χειρῶν  
 καὶ τὰ μὲν ὀρθώσαντες ἀνέσχεθον, ἄλλα δὲ καρπῶ  
 χειρὸς ἐπεσφήκωτο συνήορα σύζυγι δεσμῶ.

«E il seducente Ganimede, il coppiere del Cronide, arbitra la gara, tenendo in mano una ghirlanda. Per lanciare il vino puro, si tira a sorte, facendo diversi movimenti con le dita: ne alzano alcune ben diritte, piegando le altre sulla palma della mano, serrate, adunate e come riunite da un nodo». (tr. Gerlaud 2005)

Hsch., α 566 L. = Paus. Gr., α 14

Ἄγκύλη· ἀκόντιον, ἢ ἡ καμπὴ τῆς ἀγκῶνος καὶ ποτηρίου γένος εἰς κοττάβους. Οἱ γὰρ τοὺς κοττάβους προιέμενοι τὴν δεξιὰν χεῖρα ἠγγύλουν, κυκλοῦντες αὐτὴν ὡς ἐνὴν πρεπωδέστατα, σεμνυνόμενοι ὡς ἐφ' ἐνὶ τῶν καλῶν. Οἱ δὲ καὶ ἀγκυλισταὶ ἀκοντισταὶ εἴρηγται. Δηλοὶ δὲ καὶ ἀποτομάδα.

«*Ankýlē*: un giavellotto, o la curva del gomito e un tipo di vaso usato per il cottabo. Quelli che lanciavano i cottabi, infatti, piegavano il braccio destro, muovendolo in senso circolare nel modo più decoroso, affettando un'aria di solennità come se fossero intenti a qualcosa di buono. I lanciatori di giavellotti erano anche detti *ankylistai*, la parola denota anche un tipo di giavellotto». (tr. Olson-Seaberg 2018: 14)

Hsch., κ 3797 L.

Κοτταβεῖα· ... Ἄμεινον δὲ νοεῖν ἔπαθλον τῷ ἄριστα κοτταβίσαντι. Ἐπαιζον γὰρ τὸ καταλειπόμενον ἐν τῷ ποτηρίῳ ἐκχέοντες καὶ πειρώμενοι ψόφον ἀποτελεῖν. Ὁ δὲ ἐπιτυχῶν μάλιστα τῷ ψόφῳ ἐνίκα.

«*Kottabeía*: ... È meglio pensare che fosse il premio della gara per chi eccellea nel gioco del cottabo. Giocavano con quanto era rimasto nel bicchiere versandolo e tentando di provocare un rumore fragoroso. Chi riusciva a produrre il rumore più forte era il vincitore».

Hsch., κ 3798 L.

Κοτταβίζει· οἶον ποτηρίῳ ἀναρριπτεῖ.

«*Gioca a cottabo*: getta il vino in un vaso».

Hsch., κ 3800 L.

Κοττάβινος· ὑπόθεμα, Λάκωνες... ἐν ἢ οἱ κότταβοι ἐγίνοντο.

«*Kottábinos*: piedistallo, i Laconi... in cui vi erano i cottabi».

Hsch., κ 3801 L.

Κότταβος· λάταξ. Εὐριπίδης *Πλεισθένεια* [fr. 631 K.] καὶ παιδιὰ παρὰ Ἀττικοῖς, ἀπὸ Σικελίας παραδοθεῖσα.

«*Cottabo*: resto del vino, Euripide nel *Plistene* e gioco in uso presso gli Attici trasmesso dalla Sicilia».

Agath., AP 5,296,1-3a

Ἐξότε τηλεφίλου πλαταγήματος ἠχέτα βόμβος  
 γαστέρα μαντῶου μάζατο κισσυβίου,  
 ἔγνω ὡς φιλέεις με.

«Dopo che lo schiocco sonoro del petalo dell'«amore a distanza» / si è impresso alla pancia della coppa profetica, / ho appreso che tu m'ami».

Phot., α 185 = *Synag.* B α 277

Ἀγκύλη· ἀκόντιον. Καὶ τοῦ ἀγκῶνος ἡ καμπή. Λέγεται δὲ καὶ ἡ δεξιὰ χεὶρ ἀγκύλη, ὅθεν καὶ τὰ δόρατα ἀγκυλητά τε καὶ μεσάγκυλα ἐκάλουν. Λέγεται δὲ καὶ ἀγκύλη εἶδος ποτηρίου, ᾧ ἐχρῶντο πρὸς τὴν τῶν κοττάβων παιδιάν. Ἀγκύλη οὖν καὶ ἡ δεξιὰ χεὶρ. Ἀλλὰ καὶ ἡ πρὸς κότταβον ἐπιτηδεῖα κύλιξ, διὰ τὸ ἀπαγκυλοῦν τὴν δεξιάν χεῖρα ἐν τῇ προέσει. Ἦν γὰρ τοῖς παλαιοῖς πεφροντισμένον καλῶς καὶ εὐσχημόνως κότταβον προῖεσθαι. Ὦνομάσθη οὖν ἀπὸ τοῦ τῆς χειρὸς σχηματισμοῦ, ὃν ποιοῦμενοι προθύμως ἐρρίπτουν εἰς τὸ κοττάβιον. Ἔστι δὲ καὶ εἶδος τι ἄμματος, ὡς Ἄλεξις Ἀχαΐδι [fr. 32 K.-A.], ἐχρήσαντο καὶ ἄλλοι τῇ λέξει

«*Ankýlē*: un giavellotto; e anche la piegatura del gomito. Si dice *ankýlē* anche per la mano destra, per questa ragione le lance sono dette anche *ankyletá* o *mesánkyla*. In aggiunta, anche una coppa per giocare al cottabo è detta *ankýlē*. Conformemente la mano destra è anche un' *ankýlē*, ma anche una coppa per il cottabo, perché la mano destra si piega durante il lancio. Difatti gli Antichi avevano riflettuto su come lanciare il cottabo con grazia ed eleganza. La coppa, quindi, prese nome dal movimento della mano che provocavano quando lanciavano (il contenuto) con un movimento fluido sul bersaglio del cottabo. È anche un tipo di nodo, come dice Alessi nell' *Acaide*». (tr. Olson-Seaberg 2018: 13)

Suid., κ 2152 A.

Κοτταβίζει· οἶνον ποτηρίῳ ἀναρριπτεῖ· ἐποιοῦν οἱ οἰνιζόμενοι.

«*Gioca a cottabo*: getta il vino in un vaso. Lo facevano i bevitori di vino».

Suid., κ 2153 A. = *Schol. Ar., Pac.* 1244

Κοτταβίζειν· παίζειν, εἰς χαλκᾶς δὲ φιάλας, αἱ καλοῦνται λαταγεῖα, ἀνερρίπτουν ἐμβάλωντές τι πόμα καὶ εἰ ἐγένετο μεῖζων ψόφος, ἐδόκουν ὑπὸ τῶν ἐραστῶν ἐρᾶσθαι. Κότταβος δὲ λέγεται τὸ λείμμα τοῦ ποτηρίου ὃ ἐνέβαλλον εἰς τὰς λάταγας. Ἦν δὲ παίγιον παρ' Ἀθηναίοις τοιοῦτον· ράβδος μακρὰ πεπηγμένη ἐν τῇ γῇ καὶ ἑτέρα ἐπάνω αὐτῆς, κινουμένη ὡς ἐπὶ ζυγίου· εἶχε δὲ πλάστιγγας δύο καὶ κρατῆρας δύο ὕδατος, ὑποκάτω τῶν πλαστιγγῶν καὶ ὑπὸ τὸ ὕδωρ ἀνδριάς χαλκοῦς κεχρυσωμένος. Τοῦτο δὲ ἦν ἐν τοῖς συμποσίοις. Καὶ πάντων παιζόντων ἀνίστατο ἔχων φιάλην γέμουσαν ἀκράτου καὶ μήκοθεν στάμενος ἔπεμπεν ὅλον τὸν οἶνον ὑπὸ μίαν σταγόνα εἰς τὴν πλάστιγγα, ἵνα γεμισθεῖσα βαρυνθῇ καὶ κατέλθῃ καὶ κατελθοῦσα κρούσῃ εἰς τὴν κεφαλὴν τοῦ ἀνδριάντος τοῦ ὑπὸ τὸ ὕδωρ κεκρυμμένου καὶ ποιήσῃ ἦχον. Καὶ εἰ μὲν μὴ ἐκχυθῇ ἐκ τοῦ οἴνου, ἐνίκα καὶ ἦδει, ὅτι φιλεῖται αὐτὸς ὑπὸ τῆς ἐρωμένης· εἰ δὲ μὴ, ἦτᾶτο. Ἐλέγετο δὲ ὁ ἀνδριάς ὁ ὑπὸ τὸ ὕδωρ μάνης.

«*Giocare a cottabo*: giocare, gettavano in coppe di bronzo dette *latageia* qualche liquido e, se risultava un rumore alquanto fragoroso, credevano di essere corrisposti dai loro amati. Si dice cottabo il residuo del vaso in cui gettavano i resti del vino. Questo era un gioco in uso presso gli Ateniesi: una bacchetta lunga era piantata a terra ed un'altra al di sopra di questa, che si muoveva come su una bilancia. Aveva, infatti, due piatti della bilancia e due crateri d'acqua, al di sotto dei piatti e sotto l'acqua c'era una statua di bronzo dorata. Questo avveniva nei simposi. E tra tutti i giocatori uno si levava con una coppa piena di vino puro e, stando da lontano, lanciava tutto il vino come se fosse una sola goccia nel piatto della bilancia, affinché si riempisse e fosse troppo pesante e si rovesciasse e rovesciandosi urtasse la testa della statua celata sotto l'acqua, facendo rumore. E se non si versava per il vino, vinceva e sapeva che era corrisposto dalla sua amata; se no, perdeva. La statua sotto l'acqua era detta *mánēs*».

Suid., κ 2154 A.

Κότταβος· λάταξ χαλκή φιάλη, ἦν μεταξὺ τοῦ δείπνου ἐπίθεσαν οἴνου πεπληρωμένην, εἶτα εἰς μικρὰ ποτήρια ἐμβalόντες ἀπὸ ὕψους ἐρρίπτουν, ἐπὶ τῷ ψόφον ἀποτελέσαι, ὃς ἐκαλεῖτο κότταβος· ἐπηνεῖτο δὲ ὁ μείζονα ψόφον ποιῶν· καὶ μεθυσκοτόταβοι οἱ τοῦτο ἐργαζόμενοι.

«*Cottabo*: resto del vino, coppa di bronzo, che aggiungevano piena di vino durante il convito, poi gettandolo in piccole coppe lo scagliavano da una cert'altezza, per produrre il rumore fragoroso, che era detto cottabo; era lodato colui che provocava il rumore più forte; e ubriachi dopo il gioco del cottabo erano detti quelli dediti a questa pratica».

*Schol. Ar., Ach.* 525b

Ἄνδρᾶριον ... ἐνέπτουν ἐν ταῖς πλάστιγξι... μέσον τῆς τραπέζης ζυγὸς ἀπηώρητο.

«*Statuetta*: ... sputavano nei piatti della bilancia ... in mezzo al tavolo era sospesa una bilancia».

*Schol. Ar., Pac.* 343a Holw.

Καὶ ὑπὸ τὸ ὕδωρ ἀνδριάς ἦν χαλκοῦς κεχρυσωμένος. Εἶχε ... καὶ κρατήρας δύο ὕδατος ὑποκάτω τῶν πλαστίγγων.

«E sotto l'acqua c'era una statua di bronzo dorata. Aveva ... anche due crateri d'acqua al di sotto dei piatti della bilancia».

*Schol. Ar., Pac.* 1242b Holw.

Περὶ μὲν οὖν τῆς ράβδου καὶ Ἑρμιππος εἶπεν ἐν *Στρατιώταις*: «ράβδον – κυλινδομένην» [fr. 48,5-7 K.-A.]

«E riguardo alla bacchetta anche Ermippo dice nei *Soldati*: – ».

*Schol. Ar., Pac.* 1244c Holw.

Κότταβος δὲ ἐκαλεῖτο ... καὶ τὸ ἄγγος εἰς ὃ ἐνέβαλλον τὰς λάταγας, ὡς Κρατῖνος ἐν *Νεμέσει* δεικνυσιν [fr. 124 K.-A.], ὅτι δὲ καὶ χαλκοῦν ἦν, Εὐπολις ἐν *Βάπταις* λέγει· «χαλκῶ – κοττάβω». [fr. 95 K.-A.] ... Ἐσπούδασται σφόδρα παρ' αὐτοῖς (*scil. Siculis*) ὁ κότταβος.

«Si chiamava poi cottabo ... anche il bacile in cui lanciavano i resti del vino, come ci mostra Cratino nella *Nemesi*; che fosse un vaso di bronzo, lo dice Eupoli nei *Rammolliti*: – . Il cottabo era in vigore soprattutto presso i Siculi». (tr. Rimedio 2001 modificata)

*Schol. Luc., Lex.* 3, 194, 22-23 Rabe

Μέγα φρονεῖν ἐπὶ τῷ κοτταβίζειν ἢ ἐπὶ τῷ ἀκοντίζειν.

«Essere orgogliosi del gioco del cottabo e del lancio di dardi».

*Schol. Luc., Lex.* 3, 195,5-6,10-11 Rabe

Καὶ πλήσας τὰς γνάθους ἀφήσει διὰ τῶν χειλέων ... κατὰ τῶν πλαστίγγων. ... ἦχον ἀποτελοῦσιν, ὃς εὐφραίνει τὸν ἐρώντα ὡς τῶν παιδικῶν κατευστοχοῦντα.

«E, riempite le mascelle, getta dalle labbra, ... nei piattini del cottabo. ... Producono un rumore, che rallegra l'innamorato per il fatto di cogliere nel segno riguardo ai suoi amori».

*EM, s.v.* κοτταβίζω

Καὶ ἄθλα οἱ νικῶντες ἐλάμβανον πλακουντίσκους, πυραμοῦντας, ἢ σησαμοῦντας, ἅπερ κοτταβεῖα.

«E i vincitori delle gare ricevevano focaccine, pizzette o dolcetti di sesamo che erano i premi del cottabo (*kottabeîa*)».

Eust., *Il.* 1170,54

Τὸν παρὰ τῷ κωμικῷ (Ar., *Nu.* 1073) κότταβον, ὃν ὁ φιλοσίγματος Εὐριπίδης κόσσαβον ἐν δυσὶ σίγμασι γράφει ... <sup>60</sup> χρῆσις δὲ κοσσάβου ἐν τῷ «πολὺς κοσσάβων ἀραγμός». [fr. 631 K.]

«Il cottabo secondo il poeta comico, che Euripide amante del sigma scrive con due sigma ... l'impiego del cottabo nell' "insistente tintinnio dei cottabi"».

*Bibl.*: Brunn 1859; Heydemann 1868; Jahn 1868; Higgins 1888; Böhm 1893; Studniczka 1894; Sartori 1893; Hayley 1894; Milani 1894; Lafaye 1899; Schneider 1922; Karachalios 1924; Mazzarino 1939; Minto 1944; Mingazzini 1951; Mastrelli 1957; Stucchi 1959; Sparkes 1960; Vickers 1974; Lissarague 1990; Paraskevaïdou 1990: 25-28; Csapo-Miller 1991; Luppe 1992; Jacquet-Rimassa 1995; Ead. 2008; Miralles 1995; Musti 2001: 71; Campagner 2002; Lazos 2002: 312-340; Pouyadou – Jacquet-Rimassa 2003; Krause 2004; Carbone 2005: 185-211; Ambrosini 2013.

#### 4. κύβοι, dadi e πεσσοί, pedine (Poll., 7,203-207)

Hom., *Od.* 1,106-108

Εὔρε δ' ἄρα μνηστήρας ἀγήνορας. Οἱ μὲν ἔπειτα  
πεσσοῖσι προπάροιθε θυράων θυμὸν ἔτερπον  
ἦμενοι ἐν ῥινοῖσι βοῶν, οὓς ἔκτανον αὐτοί.

«E trovò i pretendenti superbi: con le pedine / davanti alle porte, si rallegravano il cuore, / seduti su pelli di buoi scannati da loro stessi». (tr. Privitera 1981)

Hdt., 1,62,4-63,1

Ἐνθαῦτα θεΐη πομπῇ χρεώμενος παρίσταται Πεισιστράτῳ Ἀμφίλυτος ὁ Ἀκαρνὰν χρησμολόγος ἀνήρ, ὃς οἱ προσιῶν χρῶ ἐν ἐξαμέτρῳ τόνῳ τάδε λέγων· «ἔρριπται δ' ὁ βόλος, τὸ δὲ δίκτυον ἐκπεπέταται, / θύννοι, δ' οἰμήσουσι σεληναίης διὰ νυκτός».

Ὅ μὲν δὴ οἱ ἐνθεάζων χρῶ τάδε, Πεισιστρατος δὲ συλλαβὸν τὸ χρηστήριον καὶ φὰς δέκεσθαι τὸ χρησθὲν ἐπῆγε τὴν στρατιήν. Ἀθηναῖοι δὲ οἱ ἐκ τοῦ ἄστεος πρὸς ἄριστον τετραμμένοι ἦσαν δὴ τηνικαῦτα καὶ μετὰ τὸ ἄριστον μετεξέτεροι αὐτῶν {οἱ μὲν} πρὸς κύβους, οἱ δὲ πρὸς ὕπνον. Οἱ δὲ ἀμφὶ Πεισιστρατον ἐσπεσόντες τοὺς Ἀθηναίους τρέπουσι.

«Questo è l'oracolo che pronunciò ispirato dagli dei. Pisistrato comprese il senso della profezia, dichiarò di accettare ciò che gli era stato predetto e fece avanzare il suo esercito. Per l'appunto gli Ateniesi nella città erano allora occupati a mangiare; alcuni dopo il pranzo dedicavano il tempo chi al gioco dei dadi, chi al sonno. Pisistrato con i suoi uomini piombò su di loro e li mise in fuga».

Hdt., 1,94,3-4

Ἐπὶ Ἄττος τοῦ Μάνεω βασιλέος σιτοδεῖην ἰσχυρὴν ἀνὰ τὴν Λυδίην πᾶσαν γενέσθαι· καὶ τοὺς Λυδοὺς τέως μὲν διάγειν λιπαρέοντας, μετὰ δέ, ὡς οὐ παύεσθαι, ἄκεα δίξησθαι, ἄλλον δὲ ἄλλο ἐπιμηχανᾶσθαι αὐτῶν. Ἐξευρεθῆναι δὴ ὦν τότε καὶ τῶν κύβων καὶ τῶν ἀστραγάλων καὶ τῆς σφαίρης καὶ τῶν ἀλλέων πασέων παιγνιέων τὰ εἶδεα, πλὴν πεσσῶν·

τούτων γὰρ ὦν τὴν ἐξεύρεσιν οὐκ οἰκηιοῦνται Λυδοί. Ποιέειν δὲ ὦδε πρὸς τὸν λιμὸν ἐξευρόντας.

«Sotto il regno di Atys figlio di Manes una forte carestia si produsse in tutta la Lidia. Durante un certo tempo i Lidi continuarono a condurre la loro esistenza, poi come la carestia non cessava, cercarono rimedi e immaginarono chi una cosa, chi un'altra. Allora avrebbero inventato i giochi di dadi, di astragali, di palla e altri tipi di giochi eccetto quelli di pedine, di cui i Lidi non si attribuiscono l'invenzione».

Hdt., 2,122,1-2

Μετὰ δὲ ταῦτα ἔλεγον τοῦτον τὸν βασιλέα ζῶν καταβῆναι κάτω ἐς τὸν οἶ Ἕλληνας Ἄϊδην νομίζουσι εἶναι, κάκειθι συγκυβεῦν τῇ Δήμητρι, καὶ τὰ μὲν νικᾶν αὐτήν, τὰ δὲ ἐσσοῦσθαι ὑπ' αὐτῆς, καὶ μιν πάλιν ἄνω ἀπικέσθαι δῶρον ἔχοντα παρ' αὐτῆς χειρόμακτρον χρύσειον. / Ἀπὸ δὲ τῆς Ῥαμψινίτου καταβάσιος, ὡς πάλιν ἀπικέτο, ὀρτὴν δὴ ἀνάγειν Αἰγυπτίους ἔφασαν, τὴν καὶ ἐγὼ οἶδα ἔτι καὶ ἐς ἐμὲ ἐπιτελέοντας αὐτοῦς· οὐ μέντοι εἶ γε διὰ ταῦτα ὀρτάζουσι ἔχω λέγειν.

«Di seguito, dicevano i sacerdoti, questo re scese da vivo sotto la terra, nei luoghi che i Greci pensano siano gli Inferi; giocò ai dadi con Demetra, ora vincendo, ora perdendo e tornò sulla terra con un fazzoletto laminato in oro che aveva ricevuto in dono da lei. Secondo quanto mi hanno detto, la discesa di Rampsinito avrebbe dato luogo, una volta che ritornò, ad una festa celebrata dagli Egiziani; questa festa so bene anche io che viene celebrata ancora ai nostri giorni, ma, se è per la ragione indicata, non sono in grado di dirlo».

Hippon., fr. 128 Dg.<sup>2</sup> ap. Eust., Od. 1397,26

τί με σκιδράφοις ἀτιτάλλεις;

«Perché m'inganni coi bussolotti dei dadi?».

A., Ag. 31-33

Αὐτός τ' ἔγωγε φροίμιον χορεύσομαι.

Τὰ δεσποτῶν γὰρ εὖ πεσόντα θήσομαι

τρὶς ἐξ βαλοῦσης τῆσδέ μοι φρυκτωρίας.

«Personalmente bramo dare inizio alle danze, poiché io voglio fare in modo che abbiano a cadere a un esito buono le sorti dei padroni miei, come il bagliore di questo segnale per me ha gettato il colpo di tre volte sei al gioco dei dadi». (tr. Untersteiner 1994)

S., Παλαμήδης, fr. 479 R. ap. Eust. 1397,7

Οὐ λιμὸν οὔτος τῶνδ' ἔπαυσε, σὺν θεῶ

εἰπεῖν, χρόνου τε διατριβὰς σοφωτάτας

ἐφηῦρε φλοίσβου μετὰ κόπον καθημένοις,

πεσσοὺς κύβους τε, τερπνὸν ἀργίας ἄκος;

«Non è forse egli (*scil.* Palamede) che li ha liberati dalla fame, per rispetto degli dèi, / egli che ha concepito le occupazioni più sagge per occupare il tempo / e per quelli seduti con la fatica del fragore della battaglia inventò / pedine e dadi, dolce rimedio dell'ignavia?».

S., fr. 947 R. ap. Stob., 4,44,3; Hsch., κ 4369 L.

Στέργειν δὲ τὰ κπεσόντα καὶ θέσθαι πρέπει

σοφὸν κυβευτήν, ἀλλὰ μὴ στένειν τύχην

«Convien che il saggio giocatore di dadi ami le gettate dei tiri, ma non si lamenti della sorte».



S., fr. 895 P. *ap.* Eust., *Il.* 1397,18

Ἄει γὰρ εὖ πίπτουσιν οἱ Διὸς κύβοι.

«Sempre cadono felicemente i dadi di Zeus».

cf. Macar., 1,37 *CPG* II,138

Ἄει τρὶς ἔξ πίπτουσιν οἱ Διὸς κύβοι.

Sophr., fr. 124 K.-A. *ap.* Eust., 1397,22

Δειπνήσας ὥστίζεται τοῖς τρηματιζόντεσσι.

«Per coloro che scommettono ai dadi al banchetto».

Gorg., 82B,11a 30 D.-K.

Τίς γὰρ ἂν ἐποίησε τὸν ἀνθρώπειον βίον πόριμον ἐξ ἀπόρου καὶ κεκοσμημένον ἐξ ἀκόσμου, τάξεις τε πολεμικὰς εὐρῶν μέγιστον εἰς πλεονεκτήματα, νόμους τε γραπτὸς φύλακας [τε] τοῦ δικαίου, γράμματά τε μνήμης ὄργανον, μέτρα τε καὶ σταθμὰ συναλλαγῶν εὐπόρους διαλλαγᾶς, ἀριθμὸν τε χρημάτων φύλακα, πυρσούς τε κρατίστους καὶ ταχίστους ἀγγέλους, πεσσούς τε σχολῆς ἄλυπον διατριβήν;<sup>9</sup>

«Chi altri avrebbe potuto rendere la vita umana percorribile e ordinata da informi e disordinata che era prima, se non inventando le schiere dell'esercito, il più grande vantaggio, le leggi scritte custodi della giustizia, le lettere strumento della memoria, le misure e i pesi che consentono gli scambi e i commerci, il numero custode delle ricchezze, i segnali luminosi che sono i messaggeri più sicuri e rapidi, quindi i giochi di pedine, un modo per trascorrere il tempo libero senza pena?».

E., *IA* 192-199

Κατεῖδον δὲ δὺ' Αἴαντε συνέδρω,  
τὸν Οἰλέως Τελαμῶνός τε γόνον, τὸν  
Σαλαμῖνος στέφανον· Πρω-  
τεσίλαόν τ' ἐπὶ θάκοις  
πεσσῶν ἠδομένους μορ-  
φαῖσι πολυπλόκοις Παλαμήδεά θ',  
ὄν τέκε παῖς ὁ Ποσει-  
δάνος.

«E vidi i due guerrieri dal nome di Aiace seduti fianco a fianco, uno è il figlio di Oileo, l'altro il figlio di Telamone, la gloria di Salamina, e su dei seggi Protesilao e Palamede, nipote di Posidone, dilettarsi degli aspetti delle pedine complicate».

E., fr. 888 K.= Ar., *Ra.* 1400

Βέβληκ' Ἀχιλλεὺς δύο κύβω καὶ τέτταρα.

«Gettò Achille due dadi e quattro».

Hermipp., fr. 27 K.-A. *ap.* *Schol. Vet* (VΓ) Ar., V. 674c

Καὶ πρὸς κύβους ἔστηκ' ἔχων <τὸ> κήθιον.

«E verso i dadi sta / sto in piedi con in mano <il> bussolotto». (tr. Comentale 2017: 119)

<sup>9</sup> Vd. il catalogo di inventori della scrittura, tra i quali figura Palamede, in Lucian., *Iud. voc.* 5, cfr. Dornseiff 1916: 10; Id. 1925: 8; Kleingünther 1933: 78-84; Frankfurter 1994: 190.

Ar., *Pl.* 242-244

Ἦν δ' ὡς παραπλήγ' ἄνθρωπον εἰσελθὼν τύχῳ,  
πόρναισι καὶ κύβοισι παραβεβλημένος  
γυμνὸς θύραζ' ἐξέπεσον ἐν ἀκαρεῖ χρόνου.

«Se poi càpito da un pazzo, fra puttane e dadì me ne torno fuori nudo, in un attimo». (tr. Paduano 1985)

Ar., *Κώκαλος*, fr. 362 K.-A. *ap.* Phot. 658,14, Suid., ω 14 A. *s.v.* ψηφολογεῖον

Ἐκδότω δέ τις

Καὶ ψηφολογεῖον ὧδε καὶ δίφῳ δῦω.

«Qualcuno portì qui il tavoliere e due scanni». (tr. Carbone 2005: 182)

Pl., *Phdr.* 274c-d

Ἦκουσα τοίνυν περὶ Ναυκρατίν τῆς Αἰγύπτου γενέσθαι τῶν ἐκεῖ παλαιῶν τινα θεῶν, οὗ καὶ τὸ ὄρνεον ἱερὸν ὃ δὴ καλοῦσιν Ἴβιν· αὐτῷ δὲ ὄνομα τῷ δαίμονι εἶναι Θεούθ. Τοῦτον δὴ πρῶτον ἀριθμὸν τε καὶ λογισμὸν εὐρεῖν καὶ <sup>[d]</sup> γεωμετρίαν καὶ ἀστρονομίαν, ἔτι δὲ πεττείας τε καὶ κυβείας, καὶ δὴ καὶ γράμματα.

«Ho sentito narrare che a Naucrati d'Egitto dimorava uno dei vecchi dèi del paese, il dio a cui è sacro l'uccello chiamato ibis, e di nome detto Theuth. Egli fu l'inventore dei numeri, <sup>d</sup> del calcolo, della geometria e dell'astronomia, per non parlare del gioco del tavoliere e dei dadì e finalmente delle lettere dell'alfabeto». (tr. Pucci 1976)

Pl., *R.* 6,487c

Καὶ ὥσπερ ὑπὸ τῶν πεττεῦν δεινῶν οἱ μὴ τελευτῶντες ἀποκλείονται καὶ οὐκ ἔχουσι ὅτι φέρωσι, οὕτω καὶ σφεῖς τελευτῶντες ἀποκλείεσθαι καὶ οὐκ ἔχειν ὅτι λέγωσι ὑπὸ πεττείας αὐ ταύτης τινὸς ἑτέρας, οὐκ ἐν ψήφοις ἀλλ' ἐν λόγοις· ἐπεὶ τό γε ἀληθές οὐδέν τι μᾶλλον ταύτη ἔχειν. Λέγω δ' εἰς τὸ παρὸν ἀποβλήσας.

«E come dagli esperti giocatori di pedine i non esperti vengono infine bloccati e non san più che mossa fare, così anche quelli alla fine credono essere bloccati e non saper più che dire, per effetto di quest'altro genere di gioco con le pedine, non di pietruzze, ma di parole; ché, quanto alla verità, essa non ne ricava per questo nulla di più». (tr. Gabrielli 1981)

Pl., *R.* 10,604c

Τῷ βουλευέσθαι, ἦν δ' ἐγώ, περὶ τὸ γεγονὸς καὶ ὥσπερ ἐν πτώσει κύβων πρὸς τὰ πεπτωκότα τίθεσθαι τὰ αὐτοῦ πράγματα, ὅπη ὁ λόγος αἰρεῖ βέλτιστ' ἂν ἔχειν, ἀλλὰ μὴ προσπταίσαντας καθάπερ παῖδας ἐχομένους τοῦ πληγέντος ἐν τῷ βοᾷ διατρίβειν, ἀλλ' αἰεὶ ἐθίζειν τὴν ψυχὴν ὅτι τάχιστα γίγνεσθαι πρὸς τὸ ἰᾶσθαι τε καὶ ἐπανορθοῦν τὸ πεσόν τε καὶ νοσήσαν, ἰατρικὴ θρηνηῶδιαν ἀφανίζοντα.

«Al deliberare, diss'io, sul fatto compiuto e a disporre le proprie cose, come in un getto di dadì, a seconda dell'accaduto, così come la ragione ritiene sia meglio; e non già, presa una battuta, passare il tempo a gridare come fanciulli con la mano alla parte colpita, bensì abituare sempre l'anima a rivolgersi al più presto a risanare e raddrizzare la parte caduta ed inferma, eliminando con l'arte medica il piagnisteo». (tr. Gabrielli 1981)

Pl., *Lg.* 5,739a

Ἰθνηναῖος· Ἦ δὲ τοῦ μετὰ τοῦτο φορά, καθάπερ πεττῶν ἀφ' ἱεροῦ, τῆς τῶν νόμων κατασκευῆς, ἀήθης οὔσα, ταχ' ἂν θαυμάσαι τὸν ἀκούοντα τὸ πρῶτον ποιήσειεν· οὐ μὴν ἀλλ' ἀναλογιζομένῳ καὶ πειρωμένῳ φανεῖται δευτέρως ἂν πόλις οἰκεῖσθαι πρὸς τὸ βέλτιστον.

*Ateniense*: «A questo punto, dopo di ciò, noi facciamo una deviazione dalla costruzione delle leggi e, inconsueta, forse potrebbe far meravigliare dapprima l'uditore – facciamo come se spostassimo dalla sacra linea di sicurezza le pedine nel gioco del tavoliere – ma a chi rifletterà e valuterà bene in base all'esperienza apparirà che noi stiamo creando uno stato di secondo grado dal punto di vista della perfezione». (tr. Zadro 1971)

Pl., *Lg.* 10,903c-e

*Ἀθηναῖος*: Πᾶς γὰρ ἰατρὸς καὶ πᾶς ἔντεχνος δημιουργὸς παντὸς μὲν ἔνεκα πάντα ἐργάζεται, πρὸς τὸ κοινῇ συντεῖνον βέλτιστον μέρος μὴ ἔνεκα ὅλου καὶ οὐχ <sup>[d]</sup> ὅλον μέρους ἔνεκα ἀπεργάζεται· σὺ δὲ ἀγανακτεῖς, ἀγνοῶν ὅπη τὸ περὶ σὲ ἄριστον τῶ παντὶ συμβαίνει καὶ σοὶ κατὰ δύναμιν τὴν τῆς κοινῆς γενέσεως. Ἐπεὶ δὲ αἰεὶ ψυχὴ συντεταγμένη σώματι τοτὲ μὲν ἄλλω, τοτὲ δὲ ἄλλω, μεταβάλλει παντοίας μεταβολὰς δι' ἑαυτὴν ἢ δι' ἑτέραν ψυχὴν, οὐδὲν ἄλλο ἔργον τῶ πεττευτῇ λείπεται πλὴν μετατιθέναι τὸ μὲν ἄμεινον γιγνόμενον ἦθος εἰς βελτίω τόπον, χεῖρον δὲ εἰς τὸν χεῖρονα, κατὰ τὸ πρέπον αὐτῶν ἕκαστον, ἵνα τῆς προσηκούσης <sup>[e]</sup> μοίρας λαγχάνη.

*Ateniense*: «E infatti ogni medico, ogni esperto artigiano compie ogni sua opera in funzione della totalità, e la parte <sup>[d]</sup> comune, in funzione del tutto, non il tutto in funzione della parte. E tu ti adiri perché ignori in qual modo ciò che ti accade risulta il maggior bene per il tutto e anche l'anima è sempre ordinata ora a questo ora a quel corpo, e a causa di sé o di un'altra muta ogni sorta di mutamento, null'altra opera resta da fare all'ordinatore, che gioca questa partita di pedine, se non trasferire in un luogo migliore uno peggiore, ciascuna secondo ciò che ad essa spetta, <sup>[e]</sup> affinché consegua il suo conveniente destino». (tr. Zadro 1971)

Isoc., *Antid.* 286-287

Καὶ γάρ τοι πεποιήκατε τοὺς μὲν ἐπιεικεστάτους αὐτῶν ἐν πότοις καὶ συνουσίαις καὶ ῥαθυμίαις καὶ παιδιαῖς τὴν ἡλικίαν διάγειν, ἀμελήσαντες τοῦ σπουδάξαι ὅπως ἔσονται βελτίους, τοὺς δὲ χεῖρω τὴν φύσιν ἔχοντας ἐν τοιαύταις ἀκολασίαις ἡμερεῦειν ἐν αἷς πρότερον οὐδ' ἂν οἰκέτης ἐπιεικῆς οὐδεὶς ἐτόλμησεν· ἢ οἱ μὲν γὰρ αὐτῶν ἐπὶ τῆς Ἐνεακρούνου ψύχουσιν οἶνον, οἱ δ' ἐν τοῖς καπῆλοις πίνουσιν, ἔτεροι δ' ἐν τοῖς σκιραφείοις κυβεύουσιν, πολλοὶ δ' ἐν τοῖς τῶν ἀλλητριδῶν διδασκαλείοις διατρίβουσιν.

«Questo è dunque quello che fanno i più onesti tra di voi: passano la loro giovinezza a bere, a riunirsi, a non fare nulla e a divertirsi, senza preoccuparsi di lavorare e diventare migliori, quelli per natura peggiori passano tutto il giorno tra tali disordini ai quali un tempo neppure un servo onesto avrebbe osato dedicarsi, gli uni fanno rinfrescare il vino alle Nove Fontane, gli altri bevono nelle bettole o giocano nelle case d'azzardo, molti sciupano il tempo nelle scuole delle flautiste».

Alcid., *fr.* 2,27 Avezzù

Μέτρα δὲ καὶ σταθμὰ ἐξέϋρε καπῆλοις καὶ ἀγοραίοις ἀνθρώποις ἀπάτας καὶ ἐπορκίας, πεττούς γε μὴν τοῖς ἀργοῖς τῶν ἀνδρῶν ἔριδας καὶ λοιδορίας. Καὶ κύβους αὐτῶν μέγιστον κακὸν κατέδειξε, τοῖς μὲν ἠττηθεῖσι λύπας καὶ ζημίας, τοῖς δὲ νενικηκόσι καταγέλωτα καὶ ὄνειδος· τὰ γὰρ ἀπὸ τῶν κύβων προσγιγνόμενα ἀνόνητα γίγνεται, τὰ δὲ πλεῖστα καταναλίσκεται παραχρήμα.

«Palamede inventò le misure e i pesi per gli osti e i mercanti come forme di inganno e di frode, le pedine poi per gli uomini pigri come causa di contese e oltraggi. E ancora come un male maggiore mostrò i dadi, cagionando danni e castighi agli sconfitti e derisione e biasimo ai vincitori. Il risultato del gioco dei dadi è irrazionale, mentre le più grandi ricchezze sono sperperate».

Aeschin., *In Timarch.*, 60-61

Τῇ δ' ὑστεραία ὑπεραγανακτῆσας τῷ πράγματι ὁ Πιττάλακος, ἔρχεται γυμνὸς εἰς τὴν ἀγορὰν καὶ καθίζει ἐπὶ τὸν βωμὸν τὸν τῆς μητρὸς τῶν θεῶν. Ὅχλου δὲ συνδραμόντος, οἷον εἴωθε γίνεσθαι, φοβηθέντες ὃ τε Ἠγήσανδρος καὶ ὁ Τίμαρχος μὴ ἀνακηρυχθῆ αὐτῶν ἢ βδελυρία εἰς πᾶσαν τὴν πόλιν – ἐπήει δὲ ἐκκλησία – θέουσι πρὸς τὸν βωμὸν καὶ αὐτοὶ τῶν συγκυβευτῶν τινες,<sup>61</sup> καὶ περιστάντες ἐδέοντο τοῦ Πιτταλάκου ἀναστῆναι.

«Il giorno seguente Pittalaco, furioso di quest'oltraggio, viene senza mantello e si siede supplicando presso l'altare della Madre degli dèi. Nella calca formatasi come di costume in simile occasione, Egesandro e Timarco ebbero paura che la loro infamia non fosse proclamata a tutta la città: l'Assemblea del popolo doveva in effetti riunirsi. Corrono dunque all'altare con alcuni dei loro compagni di gioco,<sup>61</sup> fanno cerchio attorno a Pittalaco e lo supplicano di alzarsi».

Arist., *EN* 1171b-1172a

Κοινωνία γὰρ ἡ φιλία, καὶ ὡς πρὸς ἑαυτὸν ἔχει, οὕτω καὶ πρὸς τὸν φίλον· περὶ αὐτὸν δ' ἡ αἰσθησις ὅτι ἔστιν αἰρετή, καὶ περὶ τὸν φίλον δὴ· ἡ δ' ἐνέργεια γίνεται αὐτῆς ἐν τῷ συζῆν, <sup>1172a</sup> ὥστ' εἰκότως τούτου ἐφίενται. καὶ ὃ ποτ' ἔστιν ἐκάστοις τὸ εἶναι ἢ οὐ χάριν αἰροῦνται τὸ ζῆν, ἐν τούτῳ μετὰ τῶν φίλων βούλονται διάγειν διόπερ οἱ μὲν συμπίνουσιν, οἱ δὲ συγκυβεύουσιν, ἄλλοι δὲ συγγυμνάζονται καὶ συγκυνηγοῦσιν ἢ συμφιλοσοφοῦσιν, ἕκαστοι ἐν τούτῳ συνημερεύοντες ὃ τι περ μάλιστ' ἀγαπῶσι τῶν ἐν τῷ βίῳ συζῆν γὰρ βουλόμενοι μετὰ τῶν φίλων, ταῦτα ποιοῦσι καὶ τούτων κοινωνοῦσιν οἷς οἴονται συζῆν.

«Perché l'amicizia è essenzialmente associazione, e uno sta in relazione con se stesso così come con un amico, ma la consapevolezza della propria esistenza è una virtù, e lo stesso per l'esistenza dell'amico, questa consapevolezza riceve forza dal vivere insieme, <sup>1172a</sup> come è naturale che gli amici desiderino stare insieme. E tutto ciò che ne consegue e che rappresenta per ciascuno dei due una vita degna di essere vissuta, desidera dividerlo con i suoi amici, perciò alcuni bevono o giocano ai dadi insieme, altri si allenano o vanno a caccia o si applicano allo studio della filosofia insieme, ciascuno di loro passa il tempo nell'intento di voler condividere con gli amici ciò che ama più di ogni altra cosa nella vita; perseguono queste occupazioni e vi prendono parte in comune come meglio possono».

Theopomp., *FGrH* 115F 12 *ap.* Ath., 10,444e-445a

Τοῦ δὲ Ἠγησιλόχου τὰ μὲν ἀχρείου γεγονότος ὑπὸ οἰνοφυγίας καὶ κύβων καὶ παντάπασιν οὐκ ἔχοντος ἀξίωμα παρὰ τοῖς Ῥοδίοις, ἀλλὰ διαβεβλημένου διὰ τὴν τοῦ βίου καὶ παρὰ τοῖς ἐταίροις καὶ παρὰ τοῖς ἄλλοις πολίταις. Καὶ πολλὰς μὲν γυναικας εὐγενεῖς καὶ τῶν πρότων ἀνδρῶν ἤσχυναν, οὐκ ὀλίγους δὲ παῖδας καὶ νεανίσκους διέφθειραν· εἰς τοῦτο δὲ προέβησαν ἀσελγείας, ὥστε καὶ κυβεύειν ἠξίωσαν πρὸς ἀλλήλους περὶ τῶν γυναικῶν τῶν ἐλευθέρων [...] καὶ ταύτην τὴν κυβείαν ἔπαιζον μὲν καὶ τῶν ἄλλων Ῥοδίων τινές, ἐπιφανέστατα δὲ καὶ πλειστάκις αὐτὸς ὁ Ἠγησίλοχος ὁ προστατεῖν τῆς πόλεως ἀξιῶν.

«Difatti Egesiloco era indegno perché beveva vino, giocava a dadi ed aveva in tutto una pessima reputazione presso i Rodii ed era criticato per la sua condotta anche dai suoi compagni di fazione, non solo dagli altri cittadini. E fecero infamia con molte donne di origine nobile e appartenenti alle famiglie dei cittadini più eminenti e corrupevano non pochi fanciulli e giovinetti; e giunsero a un tal punto di depravazione da considerare giusto giocare a dadi fra di loro per il possesso di donne libere [...] e alcuni altri fra i Rodii praticarono questo gioco di azzardo, ma nel modo più aperto e più spesso lo stesso Egesiloco, il quale pensava di dover governare la città».

Alex., *Βρεττία*, fr. 35 K.-A. *ap.* Stob. 4,41,4

Τοιοῦτο τὸ ζῆν ἔστιν ὥσπερ οἱ κύβοι·  
οὐ ταῦτ' αἰεὶ πίπτουσιν, οὐδὲ τῷ βίῳ  
ταῦτὸν διαμένει σχῆμα, μεταβολὰς δ' ἔχει

«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». (tr. Stama 2018)

Amphis, *Γυναικομανία*, fr. 11 K.-A. *ap.* Hsch., ε 6950 L.

Εὐκυβεῖν· ὅπερ νῦν εὐβολεῖν.

«Essere fortunati con i dadi (*eukybein*), ciò che oggi diciamo “fare un buon tiro coi dadi” (*eubolein*)» (tr. Papachrysostomou 2016)

Euph., fr. 61 Powell *ap.* Eust., *Il.* 1397,7

πεσὰ Ναυπλιάδαο

«pedine del figlio di Nauplio (*scil.* Palamede)».

Polem. *Perieg.*, fr. 32 Preller *ap.* Eust., *Il.* 1,346

Καινὸν δὲ οὐδὲν καὶ τοῦτον ἀναθεῖσθαι λίθον ἐν τοῖς ἐκεῖ· ἐπεὶ τοὶ καὶ Παλαμήδους ἐπινοησαμένου κυβείαν καὶ πεττεῖαν ἐν Ἰλίῳ εἰς παραμύθιον λιμοῦ κατασχόντος τὴν στρατὸν λίθος ἐκεῖ ἐδείκνυτο, κατὰ Πολέμων ἱστορεῖ, ἐφ' οὗ ἐπέσσευον.

«Non è sorprendente che una tale pietra sia stata consacrata in quei luoghi, giacché là viene mostrata la pietra, con cui si giocava, come narra Polemone, dopo che Palamede aveva inventato l'arte dei dadi e delle pedine a Troia come rimedio contro la carestia».

Plb., 1,84,6-10 (*de uirtute Hamilcaris*)

Τότε γὰρ ἦν, ὡς ἔοικε, συνιδεῖν ἐπ' αὐτῆς τῆς ἀληθείας πηλίκην ἔχει διαφορὰν ἐμπειρία μεθοδικῆ καὶ στρατηγικῆ δύναμις ἀπειρίας καὶ τριβῆς ἀλόγου καὶ στρατιωτικῆς.<sup>7</sup> Πολλοὺς μὲν γὰρ αὐτῶν ἐν ταῖς κατὰ μέρος χρεῖαις ἀποτεμνόμενος καὶ συγκλείων ὥσπερ ἀγαθὸς πεττευτῆς ἀμαχεῖ διέφθειρε,<sup>8</sup> πολλοὺς δ' ἐν τοῖς ὀλοσχερέσι κινδύνοις τοὺς μὲν εἰς ἐνέδρας ἀνυπονοήτους ἐπαγόμενος ἀνήρει, τοῖς δ' ἀνεπίστως καὶ παραδόξως ποτὲ μὲν μεθ' ἡμέραν ποτὲ δὲ νύκτωρ ἐπιφαινόμενος ἐξέπληττεν· ὧν ὅσους λάβοι ζωγρία, πάντας παρέβαλλε τοῖς θηρίοις.<sup>9</sup> Τέλος δ' ἐπιστρατοπεδεύσας αὐτοῖς ἀνυπονοήτως ἐν τόποις ἀφύεσι μὲν πρὸς τὴν ἐκείνων χρεῖαν εὐφύεσι δὲ πρὸς τὴν ἑαυτοῦ δύναμιν εἰς τοῦτ' ἤγαγε περιστάσεως ὥστε μήτε διακινδύνειν τολμῶντας μήτ' ἀποδρᾶναι δυναμένους διὰ τὸ τάφρω καὶ χάρακι περιειληφθαι πανταχόθεν τέλος ὑπὸ τῆς λιμοῦ συναγομένους ἐσθίειν ἀλλήλων ἀναγκασθῆναι,<sup>10</sup> τοῦ δαιμονίου τὴν οἰκείαν ἀμοιβὴν αὐτοῖς ἐπιφέροντος τῇ πρὸς τοὺς πέλας ἀσεβείᾳ καὶ παρανομίᾳ.

«Era in effetti un'illustrazione reale e pratica della differenza fra condotta scientifica e non della guerra: fra l'arte di un generale e i movimenti meccanici di un soldato.<sup>7</sup> Come un valente giocatore di pedine, isolandole e circondandole, distrusse molti di loro in dettaglio senza ingaggiare uno scontro generale.<sup>8</sup> E in movimenti di maggiore importanza ne sbaragliò molti senza resistenza tendendo loro un'imboscata, mentre gettò altri nello sgomento profondo, apparendo loro in modo assai inaspettato, talora di giorno, talora, invece, di notte. E tutti quelli che catturò vivi, li gettò agli elefanti.<sup>9</sup> Infine, si comportò in modo imprevedibile per tormentarli su un terreno a loro del tutto sfavorevole e conveniente alle sue forze e li ridusse al culmine dello sconforto cosicché nessuno si arrischiò a dare battaglia e non riuscì a fuggire, perché erano interamente circondati da una trincea e palizzata, alla fine furono costretti dall'inedia a cibarsi gli uni degli altri,<sup>10</sup> un'opportuna pena della Provi-

denza per la violazione di tutte le leggi umane e divine nella condotta verso i loro nemici».

Heges., fr. 20 *FHG* 4,417 *ap.* Ath., 10,444d-e

Κόμβων καὶ Ῥοδοφῶν τῶν ἐν Ῥόδῳ πολιτευσασμένων ὄντες ἦσαν ἔξινοι, καὶ ὁ Κόμβων εἰς κυβευτὴν σκόπτων τὸν Ῥοδοφῶντα ἔλεγεν· «ὦ γέρον, ἦ μάλα δὴ σε νέοι τεύρουσι κυβευταί». Ῥοδοφῶν τε ἐκείνῳ τὴν περὶ τὰς γυναῖκας σπουδὴν καὶ τὴν ἀκρασίαν ὠνείδιζεν οὐδεμιᾶς ἀπεχόμενος λοιδορίας.

«Combone e Rodofonte, i quali erano membri della classe politica a Rodi, erano completamente ubriachi e Combone prese in giro Rodofonte perché era un giocatore di dadi, dicendo: “Vecchio, i giovani giocatori di dadi ti stanno pressando molto”. Rodofonte da parte sua lo irrisse per la sua passione per le donne e la mancanza di ritegno senza astenersi da alcun insulto».

*P. Oxy.* 1794 = Powell, *Coll. Alex.* 78 P., *GLP* 122

Ἔλλοτε γὰρ ἄλλοις ὄλβου λάχος ἀνθρώποισιν·  
οἷη τοι πεσσοῖο δίκη, τοίηδε καὶ ὄλβου·  
πεσσὸς ἀμειβόμενος ποτὲ μὲν τοῖς, ἄλλοτε τοῖσιν  
εἰς ἀγαθὸν πίπτει καὶ ἀφνέον αἴψα τίθησι  
πρόσθεν ἀνολβεῖοντ' εὐηφενέοντα δ' ἄνολβον.

«Ora ad uno, ora ad un altro tocca una porzione di felicità, la giustizia del ciottolo è uguale a quella della felicità, il ciottolo in alternativa cade bene una volta agli uni, una volta agli altri e immantinente fa diventare ricco uno che prima era indigente e povero uno che era ricchissimo».

*P.S.I.* 4,418, ll. 14-17 (archivio di Zenone, lettera a Pyron)

Καὶ εἴ σοι φαίνεται, μὴ ἄποσύνταξον ὥσπερ | τοὺς κυβευτὰς ἐπιτηροῦντας | ὡς ἂν εἰσερχόμεθα ἀποπαιδαριῶν γυμνοὺς ἰστάντας.

«E per favore vieta che ci si prenda gioco di noi quando entreremo come i giocatori di dadi all'erta, perché siamo senza vesti». (tr. Orrioux 1983: 134)

*Str.*, 9,1,9

Ἐκαλεῖτο δ' ἑτέροις ὀνόμασι τὸ παλαιόν· καὶ γὰρ Σκιρὰς καὶ Κύχρεια ἀπὸ τινῶν ἡρώων, ἀφ' οὗ μὲν Ἀθηναῖα τε λέγεται Σκιρὰς καὶ τόπος Σκίρα ἐν τῇ Ἀττικῇ καὶ ἐπὶ Σκίρω ἱεροποιία τις καὶ ὁ μὴν ὁ Σκιροφοριῶν.

«Un tempo era chiamato con altri nomi, anche Scirade e *Kykreia* dal nome di alcuni eroi; pertanto anche Atena è detta Scirade e una località nell'Attica Scira e da Sciro prendono nome una modalità di sacrificio e il mese Sciroforione».

*Plu.*, *Ant.* 33,2-3

Ἦν γὰρ τις ἀνὴρ σὺν αὐτῷ μαντικὸς ἀπ' Αἰγύπτου τῶν τὰς γενέσεις ἐπισκοπούντων [...] <sup>3</sup> Καὶ μέντοι τὰ γινόμενα τῷ Αἰγυπτίῳ ἐδόκει. Λέγεται γὰρ ὅτι κληρουμένων μετὰ παιδιὰς ἐφ' ὅτῳ τύχοιεν ἐκάστοτε καὶ κυβευόντων ἔλαττον ἔχων ὁ Ἀντώνιος ἀπῆει.

«Orbene era con lui (scil. Antonio) un indovino dall'Egitto di quelli che esaminano i gentiliaci. [...] <sup>3</sup> E invero gli eventi sembravano dare ragione all'Egiziano. Difatti si dice che, quando gettavano le sorti per gioco su questioni che li concernevano entrambi o lanciavano i dadi, sempre risultava sconfitto Antonio, traendo il risultato peggiore. Spesso facevano combattere i galli, spesso le quaglie da combattimento e risultavano vincitori gli animali di Cesare».

Plu., *Aet. R. et G.* 35

Ζάκορός τις Ἑρακλέους ὡς ἔοικεν ἀπολαύων σχολῆς ἔθος εἶχεν ἐν πεττοῖς καὶ κύβοις τὰ πολλὰ διημερεύειν· καὶ ποτε, τῶν εἰωθότων παίζειν σὺν αὐτῷ καὶ μετέχειν τῆς τοιαύτης διατριβῆς κατὰ τύχην μηδενὸς παρόντος, ἀδημονῶν τὸν θεὸν προυκαλεῖτο διαβαλέσθαι τοῖς κύβοις πρὸς αὐτὸν ὡσπερ ἐπὶ ῥητοῖς, νικήσας μὲν εὐρέσθαι τι παρὰ τοῦ θεοῦ χρηστόν, ἂν δὲ λειψῆθῃ, δεῖννον αὐτὸς τῷ θεῷ παρασχεῖν καὶ μείρακα καλὴν συναναπαυσομένην. Ἐκ τούτου δὲ τοὺς κύβους προθέμενος τὸν μὲν ὑπὲρ ἑαυτοῦ, τὸν δ' ὑπὲρ τοῦ θεοῦ βαλὼν ἐλείφθη. Ταῖς οὖν προκλήσεσιν ἐμμένων τράπεζάν τε λαμπροτέραν παρεσκεύασε τῷ θεῷ, καὶ τὴν Λαρεντίαν παραβαλὼν ἐμφανῶς εἰσίστιασε καὶ κατέκλινεν ἐν τῷ ἱερῷ καὶ τὰς θύρας ἀπιῶν ἔκλεισε.

«Un intendente del tempio di Eracle, avendo a quanto pare tempo libero, trascorrevva gran parte delle sue giornate a giocare con le pedine e con i dadi, e una volta, in assenza per caso dei suoi abituali compagni di gioco, invocò nell'ira il dio ad attaccarlo con i dadi per così dire; se avesse vinto il dio gli avrebbe offerto un profitto; se avesse perso avrebbe offerto a sue spese al dio un banchetto e una bella ragazza pronta per lui. Dopo di che dispose i dadi davanti a lui, lanciandoli per sé stesso e poi per il dio e fu sconfitto. Secondo i termini in cui si era impegnato apparecchiò una mensa molto fastosa per il dio e predisposta Larenzia che esercitava il meretricio, la fece coricare nel tempio e chiuse le porte, andandosene via».

Plu., *Mult.*, 7,94a

Τὸν δὲ φίλον ἡμεῖς «μῶνον» μὲν οὐκ ἀξιούμεν εἶναι, μετ' ἄλλων δὲ «τηλύγετός» τις καὶ ὀπίγονος ἔστω, τὸν θρυλούμενον ἐκεῖνον χρόνῳ τῶν ἀλῶν συγκατεδηδοκῶς μέδιμον, οὐχ ὡσπερ νῦν πολλοὶ φίλοι λεγόμενοι συμπίοντες ἅπαξ ἢ συσφαιρίσαντες ἢ συγκυβεύσαντες ἢ συγκαταλύσαντες, ἐκ πανδοκείου καὶ παλαίστρας καὶ ἀγορᾶς φιλίαν συλλέγουσιν.

«Non pensiamo, quanto a noi, che l'amico debba essere "unico", ma fra gli altri c'è bisogno di uno che sia il "ragazzo della vecchiaia", uno venuto prima, che abbia avuto il tempo di mangiare con noi il boccone di sale citato così spesso contrariamente alla moda di tante persone di oggi che si dicono amici per aver bevuto una volta insieme o aver giocato a pallone o ai dadi, per aver passato una notte sotto il medesimo tetto, raccogliendo così un'amizizia in un albergo, una palestra o sulla pubblica piazza».

Paus., 1,1,4

Ἐνταῦθα καὶ Σκιράδος Ἀθηνᾶς ναός ἐστι. Καὶ σκιροφόρια ὄνομα ἑορτῆς, παρὰ τὸ φέρειν σκίρα ἐν αὐτῇ τὸν Θησέα ἢ γύψον· ὁ γὰρ Θησεὺς ἀπερχόμενος κατὰ τοῦ Μινωταύρου τὴν Ἀθηνᾶν ποιήσας ἀπὸ γύψου ἐβάστασεν.

«Vi si trova inoltre un tempio di Atena Scirade. E Sciroforie è nome di una festa, dal fatto che durante quella festa Teseo portava dei parasoli (σκίρα) o del gesso. Infatti Teseo partendo per andare a combattere contro il Minotauro portò in processione la statua di Atena che aveva fatto col gesso». (tr. Rizzo 1991)

Paus., 1,36,3-4

Ἰοῦσι δὲ ἐπ' Ἐλευσίνα ἐξ Ἀθηνῶν ἢν Ἀθηναῖοι καλοῦσιν ὁδὸν ἱερὸν, [...] <sup>4</sup> καὶ χωρίον Σκίρον ἐπὶ τοιαύτῃ καλούμενον. Ἐλευσινίοις πολεμοῦσι πρὸς Ἐρεχθέα ἀνὴρ μάντις ἦλθεν ἐκ Δαδώνης ὄνομα Σκίρος, ὃς καὶ τῆς Σκιράδος ἰδρύσατο Ἀθηνᾶς ἐπὶ Φαληρῷ τὸ ἀρχαῖον ἱερὸν· πεσόντα δὲ αὐτὸν ἐν τῇ μάχῃ θάπτουσιν Ἐλευσῖνιοι πλησίον ποταμοῦ χειμάρρου, καὶ τῷ τε χωρίῳ τὸ ὄνομα ἀπὸ τοῦ ἡρώος ἐστι καὶ τῷ ποταμῷ.

«Sulla via detta dagli Ateniesi Sacra che da Atene conduce ad Eleusi, [...] <sup>4</sup> si trova poi una località che è chiamata Sciro per la seguente ragione. Quando quelli di Eleusi combattevano contro Eretteo, un indovino di nome Sciro venne da Dodona alla loro città. Costui fu

quello che fece costruire anche l'antico tempio di Atena Scirade al Falero. Quando egli morì in battaglia, gli Eleusini lo seppellirono presso un corso d'acqua a regime torrentizio e dal nome dell'eroe hanno nome sia la località che il torrente». (tr. Rizzo 1991)

Paus., 2,20,3

Πέραν δὲ τοῦ Νεμείου Διὸς Τύχης ἐστὶν ἐκ παλαιοτάτου ναός, εἰ δὴ Παλαμίδης / κύβους εὐρῶν ἀνέθηκεν ἐς τοῦτον τὸν ναόν.

«Dall'altra parte dello Zeus Nemeo si trova un tempio di Tyche da tempo remotissimo, se è vero che proprio in questo santuario Palamede dedicò i dadi che aveva inventati». (tr. Musti 1986 modificata)

Paus., 10,31,1

Εἰ δὲ ἀπίδοις πάλιν ἐς τὸ ἄνω τῆς γραφῆς, ἔστιν ἐφεξῆς τῷ Ἀκταίῳ Αἴας ὁ ἐκ Σαλαμῖνος καὶ Παλαμίδης τε καὶ Θερσίτης κύβοις χρώμενοι παιδιᾶ, τοῦ Παλαμίδου τῷ εὐρήματι· Αἴας δ' ὁ ἕτερος ἐς αὐτοὺς ὄρᾳ παίζοντας.

«Se guardi di nuovo nella parte alta della pittura, vedi che di seguito ad Atteone c'è Aiace Salaminio e Palamede e Tersite che si divertono a giocare a dadi, invenzione di Palamede; l'altro Aiace li guarda giocare». (tr. Bultrighini 2017)

Artem., 3,1,169-170 H.

Κυβεύειν δοκεῖν φιλονεικῆσαι πρὸς τινα σημαίνει περὶ ἀργυρίου· καὶ γὰρ οἱ κύβοι ἀριθμὸν περιέχουσι καὶ ψῆφοι λέγονται αἷς οἱ κυβεύοντες παίζουνσιν. Ἄει δὲ νικᾶν ἀγαθόν. Εἰ δὲ τις νοσῶν παίζειν ὑπολάβοι ψήφοις ἢ ἄλλον παίζοντα ἴδοι, καλόν». Μάλιστα δὲ «εἰ αὐτὸς εἶη ὁ ταῖς λευκαῖς παίζων «καὶ νικῶν», ἐπειδὴ πλείονας ἔχων ψήφους καταλείπεται ὁ νικώμενος. Αὐτοὶ δὲ οἱ κύβοι ὀρώμενοι στάσεις καὶ ἔχθρας προαγορεύουσιν, ἀπολλύμενοι δὲ λύουσι τὰς ἐν ποσὶ στάσεις καὶ αὐξανόμενοι ἐπιτείνουσι. Παιδίον δὲ παίζον ἰδεῖν κύβοις ἢ ἀστραγάλοις ἢ ψήφοις οὐ πονηρόν.

«Sognare di giocare a dadi significa che si litigherà con qualcuno a proposito di una somma di denaro, poiché i dadi contengono un numero e gli oggetti di cui si serve chi gioca a dadi sono detti anche "pietre". Vincere è sempre positivo. Se un ammalato sogna di giocare con le pietre o vede un altro giocare, è sfavorevole, soprattutto se è lui a perdere, poiché chi viene vinto è lasciato con meno pietre. Sognare i dadi in sé predice dissensi e odi, perdere i dadi risolve i dissensi in corso, mentre, se i dadi diventano più numerosi, rendono i dissensi più violenti. Sognare un fanciullo che gioca con i dadi, con gli astragali o con le pietre non è sfavorevole». (tr. Giardino 2006)

Ath., 1,16-17

Καὶ οἱ μνηστήρες δὲ παρ' αὐτῷ πεσοῖσι προπάροιθε θυράων ἐτέρποντο οὐ παρὰ τοῦ μεγάλου Διοδώρου ἢ θεοδώρου μαθόντες, τὴν πεττεῖαν οὐδὲ τοῦ Μυτιληναίου Λέοντος τοῦ ἀνέκαθεν Ἀθηναίου, ὃς ἀήτητος ἦν κατὰ πεττευτικὴν, ὡς φησι Φαινίας Ἀπίων δὲ ὁ Ἀλεξανδρεὺς καὶ ἀκηκοῆναι φησὶ παρὰ τοῦ Ἰθακησίου Κτήσωνος τὴν τῶν μνηστήρων πεττεῖαν οἷα ἦν. «Ὡκτῷ γάρ, φησί, καὶ ἑκατὸν ὄντες οἱ μνηστήρες διετίθεσαν ψήφους ἐναντίας ἀλλήλαις, ἴσας πρὸς ἴσας τὸν ἀριθμὸν, ὅσοιπερ ἦσαν καὶ αὐτοί. Γίνεσθαι οὖν ἑκατέρωθεν δ' καὶ πεντήκοντα. Τὸ δ' ἀνὰ μέσον τούτων διαλιπεῖν ὀλίγον· ἐν δὲ τῷ μεταίχμιῳ τούτῳ μίαν τιθεῖν ψήφον, ἣν καλεῖν μὲν αὐτὸς Πηνελόπην, σκοπὸν δὲ ποιεῖσθαι εἴ τις βάλλοι ψήφῳ ἑτέρᾳ· καὶ κληρουμένων τὸν λαχόντα στοχάζεσθαι ταύτης. Εἰ δὲ τις τύχοι καὶ ἐκκρούσειε πρόσω τὴν Πηνελόπην, ἀποτιθέσθαι τὴν ἑαυτοῦ εἰς τὴν τῆς βληθείσης καὶ ἐξωσμένης χώραν, ἐν ἣ πρότερον ἦν· καὶ πάλιν στήσαντα τὴν Πηνελόπην ἐν ᾧ τὸ δεύτερον ἐγένετο χωρίῳ ἐντεῦθεν βάλλειν τὴν ἑαυτοῦ. Εἰ δὲ τύχοι ἄνευ τοῦ μηδεμιᾶς



τῶν ἄλλων ψαῦσαι, νικᾶν καὶ ἐλπίδας ἔχειν πολλὰς γαμήσειεν αὐτήν. Τὸν δὲ Εὐρύμαχον πλείστας εἰληφέναι ταύτη τῇ παιδιᾷ καὶ εὐελπιν εἶναι τῷ γάμῳ».

«I Pretendenti si dilettavano ai portici con le pedine non imparando il gioco sul tavoliere non dal grande Diodoro o Teodoro, né da Leone di Atene, che non fu mai sconfitto in quest'arte, Apione di Alessandria dice anche di avere personalmente udito da Ctesone di Itaca in che cosa consistesse il gioco sul tavoliere dei pretendenti: "I Pretendenti che erano 108 – afferma – disponevano le pedine le une di fronte alle altre, di numero uguale per ogni lato, tante quante erano loro stessi. Ce n'erano dunque da un lato e dall'altro cinquantaquattro. In mezzo ad esse lasciavano poco spazio; in questo spazio intermedio mettevano una sola pedina, che chiamavano 'Penelope', e ne facevano un bersaglio, da colpire con un'altra pedina; il prescelto per sorteggio la prendeva di mira. Se uno colpiva quella detta 'Penelope' e la sbalzava in avanti, metteva la sua pedina nel posto in cui si trovava 'Penelope' prima di essere colpita e spostata; e da lì, una volta sistemata di nuovo 'Penelope' nel posto in cui dopo il colpo si era venuta a trovare, gettava la sua pedina. Se la colpiva senza toccare nessuna pedina degli altri giocatori, vinceva, e aveva molte speranze di sposare la regina. Eurimaco era quello che aveva vinto di più a questo gioco e aveva buone speranze per il matrimonio»». (tr. Gambato 2001 modificata)

Ath., 10,444d-445a

Ἠγήσανδρος δὲ ὁ Δελφὸς καὶ ἐξοίνους τινὰς κέκληκε λέγων οὕτως: «Κόμβων – λοιδορίας». [fr. 20 *FHG* 4,417] Θεόπομπος δ' ἐν ἐκκαίδεκάτῃ τῶν ἱστοριῶν περὶ ἄλλου Ῥοδίου διαλεγόμενός φασι: «Τοῦ δὲ Ἠγησιλόχου – πολιταίς». Εἶθ' ἐξῆς λέγων περὶ τῆς ὀλιγαρχίας ἦν κατεστήσατο μετὰ τῶν φίλων ἐπιφέρει: «καὶ πολλὰς – ἀξιῶν». [*FGrH* 115F 121] «Egesandro di Delfi li definisce del tutto ubriachi (*exoinoi*), dicendo così: – . Teopompo nel 16° libro delle *Storie* parlando a proposito di un altro rodio dice: – . Poi immediatamente dopo, discutendo l'oligarchia stabilita da Egesiloco e da altri suoi compagni, soggiunge: – ».

Paus. Gr., τ 46 Erbse p. 214 = Pherecr., 2,315

Τρις ἔξ ἢ τρεῖς κύβοι· οἱ μὲν «τρις ἔξ» νίκην, οἱ δὲ «τρεῖς κύβοι» [κενοὶ] «ἤτταν δηλοῦσιν». Καὶ τὸ παρ' Εὐριπίδῃ τοιοῦτον: «βέβληκ' – τέτταρα». (fr. 888 K.). Τριῶν γὰρ ὄντων τῶν ἀναρριπτομένων βόλων δύο μὲν κενοὺς αὐτόν φησι βαλεῖν, ἓνα δὲ τὸν «τρίτον» τετάρων. Διττὸς οὖν ὁ «κύβος»: ὃ τε ἀναρριπτούμενος, εἴτε κενὸς εἴτε πλήρης εἶη, καὶ ἰδίως ὁ κενός, ὅτι δὲ ὁ τρις ἔξ βαλὼν κατάρθου, καὶ Αἰσχύλος ἐν Ἰαγαμέμνονι (32-33) παρίστησι: «τὰ δεσποτῶν – φρυκτωρίας».

«Tre sei o tre dadi: gli uni indicano la vittoria con "tre sei", altri la sconfitta, pensando a "tre dadi vuoti". E questo è scritto in Euripide: – . Se, infatti, sono tre i lanci dei dadi gettati, dice che due sono vuoti, mentre il terzo vale quattro punti. Dunque, il "dado" ha un doppio senso: quello gettato, sia vuoto, sia pieno ed in particolare quello vuoto, perché è riuscito il colpo di tre e sei punti ed Eschilo introduce nell'*Agamennone*: – ».

Paus. Gr., π 18 Erbse p. 204, cf. Eust., *Il.* 1397,4

Πεσοί: αἱ παιδιὰ ἀπὸ τῶν πεσσῶν, οἵπερ εἰσὶν ἀστράγαλοι.  
«Pedine: i giochi con le pedine, come ad esempio gli astragali».

Harp., 277,5-7 Dindorf = σ 30 Keaney

Σκιδράφια· Δεῖναρχος ἐν τῷ Κατὰ Προξένου. [fr. XLVIII, 7 .C.] Σκιδράφια ἔλεγον τὰ κυβευτήρια, ἐπειδὴ διέτριβον «ἐν» Σκίρω οἱ κυβεύοντες, ὡς Θεόπομπος ἐν τῇ ὕποσημαίνει [*FGrH* 115 F 228].

«*Scirafra*: Dinarco nell'orazione *Contro Prosseno*. Chiamavano *skiráphia* le case da gioco perché i giocatori di dadi trascorrevano il loro tempo a Sciro, come osserva Teopompo nel 50° libro».

Them., *Or.* 7,96d (a Valente 365/366)

Βασιλεῖ δὲ ἐκφανοῦς ὑπαρχούσης καὶ τοῦ βλάπτειν καὶ τοῦ ποιεῖν εὖ τῆς ῥαστώνης, εἰ τὴν ἀμείνω χάραν μεταθετέον ἀεὶ καθάπερ ψῆφον ἐν πεττεία κειμένην ἐν τῇ φαυλοτέρᾳ, καὶ ποιεῖν τοὺς τέως ἐχθροὺς πιστοὺς καὶ οἰκείους τῇ τῶν ἀγαθῶν χορηγία.

«Difatti al *princeps* appare palese il sollievo derivante sia dal recare danno, sia dal comportarsi con benevolenza, giacché deve sempre cambiare la casella migliore come un ciottolo posto nel gioco di poco conto delle pedine e deve rendere gli avversari di un tempo fedeli e dediti alla liberalità dei beni».

Basil., *Or. ad adulescentes*, 5,10

Τὰ μὲν ἄλλα τῶν κτημάτων οὐ μᾶλλον τῶν ἐχόντων ἢ καὶ οὐτινοσοῦν τῶν ἐπιτυχόντων ἐστίν, ὥσπερ ἐν παιδιᾷ κύβων τῆδε κάκεισε μεταβαλλόμενα.

«Mentre gli altri beni non appartengono a chi li possiede più di quanto non siano anche di chiunque altro, passando da questo a quello come nel giuoco dei dadi». (tr. Naldini 1984)

Aristaenet., *Ep.* 1,23 Ἑρωτικός κυβευτής περὶ ἀμφοτέρα δυστυχίας

Μονόχωρος Φιλοκύβω.

Δύο δεινοῖς ἅμα περιπέπτωκα, φίλε, καὶ πρὸς ἓν τούτων μόλις ὀποτερονοῦν διαρκῶν ἐξ ἐπιμέτρου θάτερον ἔχω, καὶ διπλάσια δυστυχῶ. Καὶ τὸ μὲν κακόν, τὸ δὲ οὐκ ἀμεινον. Ἐμὲ γὰρ κατανάλωσαν ἄπληστος ἐταῖρα καὶ πεσσοὶ πίπτοντες ἀτυχῶς μὲν ἐμοί, εὐβολώτερον δὲ τοῖς ἐναντίοις. Ἄλλὰ καὶ τοῖς ἀντερώσιν ἀστραγαλίζων ἢ κυβεύων συγγέομαι τὸν νοῦν, τοῦ ἔρωτος μεμνήτος, κάντεῦθεν περὶ τὰς ποικίλας μεταστάσεις τῶν ψήφων πολλὰ παραλογιζόμενος ἐμαυτὸν καὶ τῶν καταδεεστέρων τὴν παιδιὰν ἠτῶμαι. Πολλάκις γὰρ μετέωρος ἐκ τοῦ πόθου ταῖς ἡμετέραις βολαῖς ἀντὶ τῶν ἐμῶν τὰς ἐκείνων διατίθημι ψήφους. Εἶτα πρὸς τὴν ἐρωμένην ἀπιὼν ἐκεῖ δευτέραν ἦτταν ὑπομένω καὶ χεῖρονα τῆς προτέρας. Οἱ γὰρ εὐτυχεῖς ἀντερασταί, ἅτε δὴ με τὰ τοσαῦτα νενικηκότες, φιλοτιμότερον δωροῦνται τῇ ποθουμένη, καὶ προκρίνονται μοι τοῖς δώροις, κᾶτα τῶν ἐμῶν ἐμὲ πολεμοῦντες μεταπεττεύουσί μοι τῆς φιλίας κύβον. Οὕτω τοίνυν ἐκάτερον τῶν κακῶν διὰ θάτερον γέγονε δυστυχέστερον.

«Un giocatore di dadi innamorato infelice sia al gioco sia in amore.

Monochoros a Philokybos.

Sono precipitato, mio caro, in due passioni terribili e, mentre riuscirei a malapena a soddisfare una delle due, me ne trovo una di più e sono doppiamente infelice. L'una è detestabile, l'altra non è migliore. Sono interamente posseduto da una cortigiana insaziabile e dai dadi che cadono disastrosamente per me, mentre danno colpi più felici per i miei avversari. E poi, quando gioco agli astragali o ai dadi con i miei rivali in amore, sono assediato da questo folle amore e allora mi inganno frequentemente nelle diverse combinazioni di punti e mi faccio battere da persone molto meno forti di me. Sovente, in effetti, la passione mi mette la testa a rovescio e, quando getto i dadi, attribuisco agli altri i punti che ho fatto. In seguito, quando vado dalla mia amata, subisco un nuovo scacco peggiore del primo. I miei avversari in amore, felici al gioco per il fatto che hanno guadagnato tutto ciò che vi ho perduto io, possono fare alla mia amata i regali più brillanti, grazie a questi regali si vedono preferiti a me e, combattendomi con le mie proprie armi, truccano i miei dadi in amore. Così ciascuno di questi mali diviene più grave a causa dell'altro». (tr. Vieillefond 1992)

Stob., 4,41,4

Ἵτι ἀβέβαιος ἡ τῶν ἀνθρώπων εὐπραξία, μεταπιπτούσης ῥαδίως τῆς τύχης, ἸΑλέξιδος ἐκ *Βρεττίας*: «τοιοῦτο – ἔχει». [fr. 35 K.-A.]

«La retta condotta degli uomini è incerta, perché la sorte muta facilmente, come mostra Alessi nella *Bruzia*: – ».

Stob., 4,56,39

Πεττεία τινὶ εἴοικεν ὁ βίος, καὶ δεῖ ὡσπερ ψῆφόν τινα τίθεσθαι τὸ συμβαῖνον.

«La vita è simile a un gioco di pedine, bisogna collocare un evento come un ciottolo».

Hsch., ε 6950 L.

«Εὐκυβεῖν – εὐβολεῖν». ἸΑμφις ἐν *Γυναικομανία*.

«“Fare un buon colpo”, come dice Anfi nella *Pazzia per le donne*».

Hsch., η 957 L.

Πάλαι γὰρ τρισὶν ἐχρῶντο πρὸς τὰς παιδιὰς κύβοις, καὶ οὐχ, ὡς οἱ νῦν, δύο.

«Un tempo per i giochi usavano tre dadi e non due, come oggi».

Hsch., σ 889, 890 H.-C.

Σκεῖρατες· οἱ προύνικοι, καὶ κυβευταί.

Σκειραφεῖν· κακοπραγμανεῖν.

«*Skeirates*: uomini rozzi e giocatori coi dadi. *Skeirapheîn*: agire in modo depravato».

Hsch., τ 1427 H.-C.

Τρὶς ἔξ· νικητήριος βόλος

«Tre sei: il colpo della vittoria».

Agath., *AP* 9,482,5-28

Δῆποτε γὰρ Ζήνωνα πολισοῦχον βασιλῆα,  
παίγνιον ἀφράστων ἐκτελέοντα κύβων,  
τοίη ποικιλότευκτος ἔλεν θέσις, εὐτ' ἀπὸ λευκοῦ,  
τοῦ καὶ ὀπισθιδίην εἰς ὄδον ἐρχομένου,  
ἑπτὰ μὲν ἔκτος ἔχεν, μίαν εἵνατος· αὐτὰρ ὁ σοῦμμος  
δισσὰς ἀμφιέπων ἴσος ἔην δεκάτῳ·  
ὅς τε πέλει μετὰ σοῦμμον ἔχεν δύο, μουνάδα δ' ἄλλην  
ψῆφον τὴν πυμάτην ἀμφιέπεσκε δίβος.  
ἸΑλλὰ μέλας δισσὰς μὲν ἐν ὀγδοάτῳ λίπε χῶρῳ  
καὶ τόσσας ἐτέρας ἐς θέσιν ἐνδεκάτην·  
ἀμφὶ δωδέκατον δὲ διέπρεπον εἴκελοι ἄλλαι,  
καὶ τρισκαιδεκάτῳ ψῆφος ἔκειτο μία·  
δίζυγες ἸΑντίγονον διεκόσμεον· ἄλλὰ καὶ αὐτῶ  
ἴσος ἔμιμνε τύπος πεντεπικαιδεκάτῳ,  
ὀκτωκαιδεκάτῳ πανομοίῳ· εἰσέτι δ' ἄλλας  
εἴχεν διχθαδίας τέτρατος ἐκ πυμάτου.  
Αὐτὰρ ἄναξ λευκοῖο λαχὼν σημήϊα πεσσοῦ,  
καὶ τὴν ἐσσομένην οὐ νοέων παγίδα,  
τριχθαδίας ἀδόκητα βαλὼν ψηφίδας ἀπ' ἠθμοῦ,  
πύργου δουρατέου κλίμακι κευθομένη,

δοιὰ καὶ ἕξ καὶ πέντε κατήγαγεν· αὐτίκα δ' ὀκτώ  
 ἄζυγας εἶχεν ὅλας πρόσθε μεριζομένας.  
 Τάβλην φεύγετε πάντες, ἐπεὶ καὶ κοίρανος αὐτὸς  
 κείνης τὰς ἀλόγους οὐχ ὑπάλυξε τύχας.

«Mentre Zenone, sovrano di questa città, si batteva nel gioco imprevedibile dei dadi, / un'insidiosa mossa lo vinse. Giocava col bianco, / che nel senso retrogrado si sposta: / sette pedine in sesta casella, una in nona; la "somma" / due ne aveva, alla stregua della decima, / due pure quella ch'è dopo la "somma", ed un'altra, isolata, / ch'era l'ultima, stava nella "diva". / Ecco che il nero lasciò due pedine all'ottava casella / e nell'undicesima casella altrettante; / nel dodicesimo, ancora quel numero due di pedine, / ne aveva la tredicesima una sola; / mentre una coppia adornava l'Antigono (= 14) e a questa era pari / la posizione nella quindicesima; / nella diciottesima, uguale; di più nella quarta casella / dall'ultima, giaceva un'altra coppia. / Ora il sovrano, che aveva sortito i colori del bianco, / senza pensare all'incombente trappola, / alla sprovvista lanciando dal bussolotto tre dadi, dal buio / della torretta lignea scanalata / due, sei, cinque cavò, ritrovandosi a un tratto spaiate / otto pedine prima unite a gruppi. / Dal tavoliere guardatevi tutti! neppure il sovrano / alle sue sorti illogiche sfuggì». (tr. Pontani 1978/1981 lievemente modificata)

Agath., AP 9,767

Ἐζόμενος μὲν τῆδε παρ' εὐλαίγγι τραπέζῃ  
 παίγνια κινήσεις τερπνὰ βολοκτυπίης.  
 Μῆτε δὲ νικήσας μεγαλίζεο, μητ' ἀπολειφθεὶς  
 ἄχνυσο τὴν ὀλίγην μεμφόμενος βολίδα.  
 Καὶ γὰρ ἐπὶ σμικροῖσι νόοις διαφαίνεται ἀνδρός,  
 καὶ κύβος ἀγγέλλει βένθος ἐχεφροσύνης.

«Siedi a quel tavolo bello di pietre / per muovere il gioco che ti seduce, al gettito dei dadi. / Niente superbia, se vinci, / né cruccio ti prenda se perdi: / il colpo scarso non lo maledire. / Anche in piccole cose trapela il carattere, e il gioco dà dell'autocontrollo la misura». (tr. Pontani 1978/1981)

Agath., AP 9,768

Παίγνια μὲν τάδε πάντα· Τύχης δ' ἑτερότροπος ὀρμὴ  
 ταῖς ἀλόγοις ταύταις ἐμφέρεται βολίσιν·  
 καὶ βροτέου βιότου σφαλερὸν μίμημα νοήσεις,  
 νῦν μὲν ὑπερβάλλον, νῦν δ' ἀπολειπόμενος.  
 Αἰνέομεν δὴ κείνον ὃς ἐν βιότῳ τε κύβῳ τε  
 χάρματα καὶ λύπη μέτρον ἐφηρμόσατο.

«Altro non è che un gioco. L'abbrivio cangiante del Fato / a questi lanci illogici somiglia. / Tu della vita mortale l'immagine ambigua, precaria, / ora vincendo, ora perdendo, vedi. / Lodo pertanto colui che alla gioia impose e al dolore, / nella vita e nel gioco dei dadi la misura». (tr. Pontani 1978/1981 modificata)

Agath., AP 9,769

Τοῖς μὲν πρηυνόοις τάδε παίγνια, τοῖς δ' ἀκολάστοις  
 λύσσα καὶ ἀμπλακίη καὶ πόνος αὐτόματος.  
 Ἄλλὰ σὺ μὴ λέξης τι θεημάχον ὕστατος ἔρπων,  
 μηδ' ἀναροιβδήσης ῥινοβόλω πατάγῳ.  
 Δεῖ γὰρ μήτε πονεῖν ἐν ἀθύρμασι μήτε τι παίζεω  
 ἐν σπουδῇ, καιρῷ δ' ἴσθι νέμειν τὸ πρέπον.

«Pei moderati non è che un gioco; una furia, / un'insania, un autocruccio per gli intemperanti. / Tu, se ultimo arrivì, non dire bestemmie, non darti a escandescenze mugugnando forte. / Né accoramenti nel gioco, né scherzi nel serio / è la norma. Sappi adeguarti all'opportunità». (tr. Pontani 1978/1981)

AP 14,8

Ἐξ, ἔν, πέντε, δύο, τρία, τέσσαρα κῦβος ἐλαύνει.

«Il dado può recare i valori sei ed uno, cinque e due, tre e quattro».

Phot., σ 337, 341

Σκιραφεῖα· τὰ κυβεῖα· ἢ διότι σκίραφός ἐστιν τὸ ὄργανον τὸ κυβευτικόν· ἢ ἀπὸ Σκίραφου τινὸς κυβευτοῦ, ὃς πρῶτος εὐρηκέναι δοκεῖ τὰ κυβευτικὰ ὄργανα· ἢ ὅτι ἐν τῷ τῆς Σκίραδος Ἀθηνᾶς ἱερῷ ἔπαιζον οἱ κυβευταί.

Σκίρον· τόπος Ἀθήνησιν, ἐφ' οὗ οἱ μάντιες ἐκαθέζοντο· καὶ Σκίραδος Ἀθηνᾶς ἱερόν· καὶ ἡ ἑορτὴ Σκίρα. οὕτως Φερεκράτης [fr. 265 K.-A.].

«*Skirapheia*: sono le case da gioco d'azzardo, sia perché *skiraphos* è lo strumento del gioco dei dadi, sia per Scirafò, il quale per primo avrebbe inventato gli strumenti del gioco dei dadi, o ancora perché nel santuario di Atena Scirade si divertivano i giocatori.

*Sciro*: località ad Atene, in cui sedevano gli indovini e tempio di Atena Scirade, e la festa Sciro, come asserisce Ferecrate».

Schol. Vet (VΓ) Ar., V. 674C

Μήποτε μέντοι καὶ πρὸς τὴν τῶν κύβων παιδιὰν ὁμοίως ἐχρῶντό τινα βάλλοντες ἐξ αὐτοῦ· καὶ γὰρ Ἑρμιππος ἐν Θεοῖς καὶ πρὸς – κήθιον. [fr. 27 K.-A.]

«Forse tuttavia anche nel gioco dei dadi similmente si utilizzava un bussolotto (*kéthion*), quando i giocatori lanciano i dadi da questo bussolotto e, infatti, Ermippo negli *Dèi*: – ». (tr. Comentale 2017: 119 adattata)

Eust., Od. 1397,7 Cullhed = Suet., Lud. 1,1-7 T.

Παλαιότητα ἡ κυβευτικὴ παιδιὰ. Κύβους καὶ πεσσοὺς Παλαμήδης εὗρε ἐν Ἰλίῳ παραμύθιον λιμοῦ κατασχόντος τὴν στρατιάν. Τῆς δὲ τοιαύτης ἐπινοίας τοῦ Παλαμήδους μάρτυς Σοφοκλῆς ὃς ἐν δράματι ὁμόνυμῳ τῷ εὐρετῇ Παλαμήδει φησὶν· «οὐ λιμὸν – ἄκος;» [fr. 479 P.] Καὶ Εὐφορίωνος τὸ «πεσσά Ναυπλιάδου» [fr. 61 Powell]

«Il gioco coi dadi è molto antico. Palamede inventò dadi e pedine a Troia per distrarre l'esercito dalla carestia. Di tale ispirazione di Palamede è testimone Sofocle che nel dramma omonimo fa dire a Palamede: – . Ed Euforione parla di “pedine del figlio di Nauplio”».

Eust., Od. 1397,22-26 Cullhed, cf. Suet., Lud. 1,8-10 T.

Λέγει δὲ ὁ ταῦτα παραδιδούς καὶ ὡς οἱ τῇ παιδιᾷ ταύτῃ χρώμενοι ἀπὸ τῶν ἐν τοῖς κύβοις τρημάτων τρηματῖται ἐλέγοντο, παράγων καὶ χρῆσιν Σώφρονος τὸ «δειπνήσας – τρηματίζοντεσσι» [fr. 124 K.-A.], καὶ ὅτι ἐσπουδάζετο ἡ κυβεῖα οὐ μόνον παρὰ Σικελοῖς, ἀλλὰ καὶ Ἀθηναίοις, οἱ καὶ ἐν ἱεροῖς ἀθροιζάμενοι ἐκύβευον καὶ μάλιστα ἐν τῷ τῆς Σκίραδος Ἀθηνᾶς τῷ ἐπὶ Σκίρω, ἀφ' οὗ καὶ τὰ ἄλλα κυβευτήρια σκίραφεια ὠνομάζετο, ἐξ ὧν καὶ πάντα τὰ πανουργήματα διὰ τὴν ἐν σκιραφείοις ῥαδιουργίαν σκίραφοι ἐκαλοῦντο· Ἰπώνωξ· «τί – ἀτιτάλλεις;» [fr. 128 Dg.<sup>2</sup>].

«Colui che ha tramandato queste notizie afferma che coloro i quali praticavano questo gioco erano chiamati *trēmatitai* dai punti segnati sulle facce dei dadi (*trēmata*) e cita anche la sentenza di Sofrone: – , e afferma che l'arte del gioco dei dadi non era in uso solo presso i Siculi, ma anche presso gli Ateniesi, i quali si radunavano a giocare nei santuari e in modo

particolare in quello di Atena Scirade presso Sciro, dal quale presero nome di *skirápheia* anche le altre case di giochi di dadi, da queste anche tutti gli imbrogli mediante la frode nelle case da gioco d'azzardo furono detti *skíraphoi*; Ipponatte: – ».

Eust., *Od.* 1397,39 = Suet., *De lud.* 1,4 T., p. 64

Πλὴν οἱ ὑπομηματισάμενοι τὸν Πλάτωνα οὐ τὴν παρὰ τοῖς Ἕλλησι πεττεῖαν αὐτὸν σημαίνειν ἐξηγοῦνται, τὴν δὲ τοῦ πεττευτηρίου λεγομένου· καταγράφεσθαι γάρ τι πλινθίον ὥσπερ ἐν τῇ πεττευτικῇ παιδιᾷ δι' οὗ τὰ κινήματα τοῦ τε ἡλίου καὶ τῆς σελήνης, ἔτι δὲ καὶ τὰ ἐκλειπτικά, πραγματεύονται Αἰγύπτιοι.

«D'altronde i commentatori di Platone affermano che egli non si riferisce al medesimo gioco di pedine in voga presso i Greci, ma si tratterebbe di quello che è chiamato *petteutéron*. Difatti gli Egiziani tracciano iscrizioni su una tavola che è come quella della *petteía* ed attraverso questa indicano i moti del sole e della luna e le eclissi».

Paus. Gr., α 28 Erbse p. 154 = Phot. 37,13 R.

«Ἀεὶ γὰρ – κύβοι». [S., fr. 809 N.<sup>2</sup> = 895 P.]· ἐπὶ τῶν εἰς πάντα εὐδαιμονούντων, οἱ δὲ ἐπὶ τῶν ἄξίως τιμωρουμένων.

«“Sempre – i dadi”. Detto di quelli che sono fortunati in tutto, puniti giustamente».

*Schol. A., Ag.* 33

Ἄεὶ γὰρ πίπτουσιν οἱ Διὸς κύβοι.

«Sempre cadono bene i dadi di Zeus».

cf. Plaut., *Asin.* 779-780

*Talos ne cuiquam homini admoueat nisi tibi.*

*Cum iaciat, “te” ne dicat: nomen nominet.*

«Non offra i dadi a nessun uomo salvo che a te e nel lanciarli non dica “a te”, ma pronunci esplicitamente il tuo nome». (tr. Paratore 1972)

Plaut., *Curc.* 354-360

*Curculio:* *Postquam cenati atque adpoti, talos poscit sibi in manum.*

*Prouocat me in aleam, ut ego ludam, pono pallium;*

*ille suum anulum opposiuit, inuocat Planesium.*

*Phedromus:* *Meosne amores?*

*Cu.:* *Tace parumper. Iacit uolturios quattuor.*

*Talos arripio, inuoco almam meam nutricem Herculem,*

*iacto basilicum. Propino magnum poculum. Ille ebibit,*

*caput deponit, condormiscit. Ego ei subduco anulum.*

*Gorgoglione:* «Dopo aver mangiato e bevuto a sazietà, lui chiede i dadi e mi sfida a una partita. Io metto come posta il mantello; lui l'anello con sigillo, e invoca il nome di Planesio...».

*Fedromo:* «L'innamorata mia?!».

*Gorg.:* «Ma sta' un po' zitto! Gli escono quattro avvoltoi! Io afferro i dadi e invoco la mia diletta nutrice Ercole, e mi esce il re! Offro una grossa coppa al mio compagno, lui se la schicchera interamente, piega la testa e s'addormenta. Allora gli sfilo l'anello e rifilo i piedi dal letto, di nascosto, perché lui non se n'accorga». (tr. Paratore 1984)

Ter., *Ad.* 739-741

*Ita uitast hominum quasi cum ludas tesseris*

*si illud quod maxume opus est iactu non cadit,*

*illud quod cecidit forte, id arte ut corrigas.*

«La vita degli uomini è come una partita a dadi: quando, gettandoli, hai assoluta necessità di fare un certo punteggio e non lo fai, devi destreggiarti col punteggio che è saltato fuori». (tr. Bertini 1989, 2)

Ovid., *Ars am.* 3,354-366, 369-370

*Parua monere pudet, talorum dicere iactus  
ut sciat, et uires, tessera missa, tuas,  
et modo tres iactet numeros, modo cogitet apte  
quam subeat partem callida quamque uocet,  
cautaque non stulte latronum proelia ludat;  
unus cum gemino calculus hoste perit,  
bellatorque sua prensus sine compare bellat,  
aemulus et coeptum saepe recurrit iter.  
Reticuloque pilae leues fundantur aperto,  
nec, nisi quam tolles, ulla mouenda pila est;  
est genus in totidem tenui ratione redactum  
scriptula quot menses lubricus annus habet;  
parua tabella capit ternos utrimque lapillos,  
in qua uicisse est continuasse suos. [...]  
Sed minimus labor est sapienter iactibus uti;  
maius opus mores composuisse suos.*

«Ma mi vergogno d'insegnare cose / così semplici in sé: ch'ella conosca / le regole del gioco degli alioffi, / ed il vostro valore, o dadi, quando / v'ha gettato sul tavolo. Che sappia / agitarvi con arte, e con astuzia / chiamare il punto e far venire il suo / e giuochi attenta al gioco dei briganti, / quando è perduta una pedina sola / in mezzo a due avversarie, e il comandante, / se catturato senza la compagna, / può combattere ancora, e avanti e indietro / corre geloso. Oppure dalla rete / sappia cogliere cauta le palline, / toccando solo quella che va tolta. / V'è ancora un altro gioco, suddiviso / in piccole caselle: sono tante / quanti i mesi dell'anno fuggitivo. / La tavoletta porta tre pietruzze / da una parte e dall'altra; vincitore / è chi da un lato unisce le tre sue. [...] Ma che vale sapere usare i dadi accortamente / senza poi mantener fermo contegno?». (tr. Barelli 1958)

Ovid., *Tr.* 2,471-482

*Sunt aliis scriptae, quibus alea luditur, artes:  
hoc est ad nostros non leue crimen auos  
quid ualeant tali, quo possis plurima iactu  
figere, damnosos effugasque canes;  
tessera quos habeat numeros, distante uocato  
mittere quo deceat, quo dare missa modo;  
discolor ut recto grassetur limite miles,  
cum medius gemino calculus hoste perit,  
ut †mare uelle† sequens sciat et reuocare priorem,  
nec tuto fugiens incommitatus eat;  
parua sit ut ternis instructa tabella lapillis,  
in qua uicisse est continuasse suos.*

«Altri hanno composto opere didascaliche sul gioco d'azzardo – colpa non lieve, agli occhi dei nostri antenati; spiegando quanto valgono gli astragali e con quale tiro si mette a segno il massimo dei punti, e come evitare la rovinosa uscita canina; quali sono le combinazioni

dei punti nei dadi, come conviene lasciare dopo che la pedina lontana è stata chiamata, e come conviene muovere le pedine in base al lancio; come procede in linea retta il soldato di colore diverso, quando si perde il pezzo che viene a trovarsi tra due avversari, come possa †...† seguendo e richiamare indietro la prima linea, e non fuggire al sicuro senza scorta; come si dispongono sulla piccola tavola tre sassolini per ciascun giocatore (e vince chi riesce a metterli tutti in successione)». (tr. Lechi 1993)

Suet., *Claud.* 33,2

*Aleam studiosissime lusit, de cuius arte librum quoque emisit, solitus etiam in gestatione ludere, ita essedo aleoque adaptatis ne lusus confunderetur.*

«Giocava accanitamente ai dadi, e scrisse anche un libro su questa arte; se ne diletta anche durante i viaggi, avendo fatto fissare alla carrozzella il tavoliere, in modo che il movimento non disturbasse il gioco». (tr. Dessì 1968)

Macrob., *Sat.* 1,10,12-13 (cf. *Plu. Aet. R. et G.* 35)

*Ferunt enim regnante Anco aedituum Herculis per ferias otiantem deum tesseris prouocasse ipso utriusque manum tuente, adiecta conditione, ut uictus coena scortoque multaretur.* <sup>13</sup> *Victore itaque Hercule illam Accam Larentiam, nobilissimum id temporis scortum, intra aedem inclusisse cum coena, eamque postero die distulisse rumorem, quod post concubitum dei accepisset munus, ne commodum primae occasionis, cum se domum reciperet, offerendae aspernaretur.* «Raccontano che sotto il regno di Anco il preposto del tempo di Ercole durante il tempo di riposo abbia sfidato il dio ai dadi e che, gettati i dadi per entrambi a turno, sia stato sconfitto e sia stato costretto ad offrire un banchetto e una meretrice. <sup>13</sup> Pertanto, dopo la vittoria di Ercole dicono che egli fece entrare nel tempio assieme al banchetto anche la famosa Acca Larenzia, una meretrice molto reputata a quel tempo e che ella il giorno seguente diffuse la voce di avere accettato dopo la notte trascorsa col dio il compito di non ricusare il vantaggio acquisito, una volta tornata a casa».

Isid., *Et.* 18, 60-68

60 *De tabula. Alea, id est lusus tabulae, inuenta a Graecis in otio Troiani belli a quodam milite Alea nomine, a quo et ars et nomen accepit. Tabula luditur pyrgo, calculis tesserisque.*

61 *De pyrgis. Pyrgus dictus quod per eum tesserae pergant, siue quod turris speciem habeat. Nam Graeci turrem purgon uocant.*

62 *De calculis. Calculi uocati quod lenes sint et rotundi. Vnde et calculus dicitur lapis breuis, qui sine molestia sui breuitate calcatur. Item calculi, quod per uias ordinales erant, quasi per calles.*

63 *De tesseris. Tesserae uocatae quia quadrae sunt ex omnibus partibus. Has alii lepusculos uocant, eo quod exiliendo discurrant. Olim autem tesserae iacula appellabantur a iaciendo.*

64 *De figuris aleae. Quidam autem aleatores sibi uidentur physiologicè per allegoriam hanc artem exercere, et sub quarum rerum similitudine fingere. Nam tribus tesseris ludere perhibent propter tria saeculi tempora: praesentia, praeterita, futura: quia non stant, sed decurrunt. Sed et ipsas uias senariis locis distinctas propter aetates hominum ternariis lineis propter tempora argumentantur. Inde et tabulam ternis discriptam dicunt lineis.*

65 *De uocabulis tesserarum. Iactus quisque apud lusores ueteres a numero uocabatur, ut unio, [binio], trinio, quaternio, [quinio], senio. Postea appellatio singulorum mutata est, et unio-nem canem, trinionem suppum, quaternionem planum uocabant.*

66 *De iactu tesserarum. Iactus tesserarum ita a peritis aleatoribus componitur ut adferat quod uoluerit, utpute senionem, qui eis in iactu bonum adfert. Vitant autem canem quia damnosus est; unum enim significat.*



67 *De calculorum motu. Calculi partim ordine mouentur, partim uage: ideo alios ordinarios, alios uagos appellant; at uero qui moueri omnino non possunt, incitos dicunt. Vnde et egentes homines inciti uocantur, quibus spes ultra procedendi nulla restat.*

68 *De interdictione aleae. Ab hac arte fraus et mendacium atque periurium nunquam abest, postremo et odium et damna rerum; unde et aliquando propter haec scelera interdicta legibus fuit.*

«60 Sul gioco da tavolo. L'*alea*, intendo il gioco da tavolo, fu inventato dai Greci durante le ore di ozio della guerra troiana da un soldato di nome Alea, da cui trae le regole e il nome. La tavola si gioca con la torre, con i ciottoli e con i dadi.

61 Sulle torri. La torre (*pyrgus*) si chiama così perché attraverso di essa sono gettati (*pergant*) i dadi o perché ha la forme di una torre. Infatti, i Greci chiamano la torre *pyrgus*.

62 Sui ciottoli. I ciottoli sono detti così perché sono lisci e rotondi. Pertanto, una pietra larga è così denominata, perché per il fatto di essere liscia è calcata senza dolore. Così i *calculi* che erano sulle strade regolari, come su alcuni sentieri.

63 Sui dadi. Sono detti *tesserae*, perché sono quadrangolari da tutti i lati. Altri li chiamano *lepusculi* (leprotti), perché con il lancio corrono da tutti i lati. Un tempo i dadi erano chiamati anche *iacula* (dardi), per il fatto del lancio (*iacio*).

64 Sulle forme dei dadi. A quanto pare, tuttavia, alcuni giocatori con i dadi esercitano quest'arte conformemente alla natura secondo lo schema dell'allegoria e rappresentano alcune cose sotto una qualche affinità. Infatti, asseriscono di giocare con tre dadi per le tre età del tempo: presente, passato e futuro, poiché non rimangono fermi, ma passano via. Ma osservano anche che pure le vie sono divise nelle sei caselle a causa delle età dell'uomo e in tre linee a causa dei tre tempi. Pertanto, dicono che la tavola da gioco è suddivisa in tre linee.

65 Sui nomi dei dadi. Presso gli antichi giocatori ogni tiro era denominato in base al numero, così l'uno, il tre, il quattro, il sei. In seguito è stata cambiata la denominazione dei singoli tiri e l'uno era chiamato cane, il tre *suppus* (cf. gr. ὑπιος), il quattro *planus* (cf. gr. πρᾶνής).

66 Sul tiro dei dadi. Il tiro dei dadi è effettuato dai giocatori esperti in modo che esso apporti quanto desiderano, come ad esempio un sei, perché ciò reca loro un vantaggio con il lancio. Di contro evitano il cane perché è sfavorevole, è contato, infatti, come uno.

67 Sul movimento dei ciottoli. Alcuni ciottoli sono gettati ordinatamente, altri senz'ordine, pertanto chiamano i primi *ordinarii* e gli altri *uagi*; e quelli che non si muovono affatto *inciti* (immobili). Pertanto gli uomini molto poveri, ai quali non rimane alcuna speranza di avanzare, sono detti *inciti*.

68 Sull'interdizione dei dadi. In quest'arte non manca mai l'inganno, la menzogna e lo spergiuro, infine anche l'odio e il danno contro la proprietà, di conseguenza in qualche circostanza furono emanate leggi per vietare questi delitti».

*Anth. Lat.* 70, 1-5 Shackleton-Bailey

*De tabula*

*Has acies bello similes cano, quas Palamedes  
constituit. Caso uario paribusque periclis  
inscius ac sollers sistunt se; namque superbis  
uana superuacuae crescunt mendacia buccis  
et se sollertes punctis fallentibus inflant.*

«Il gioco del tavoliere.

Canto queste schiere simili ad una battaglia istituite da Palamede. Con incerta fortuna e uguali pericoli affrontano il gioco il dilettante e il professionista; difatti i professionisti si riempiono la bocca superba di fanfaronate con vanagloria e si adirano per i punti che non entrano loro».

*Anth. Lat.* 192 R.

*De tabula*

*Discolor ancipiti sub iactu cauculus astat  
decertantque simul candidus atque rubens;  
qui quamuis parili scriptorum tramite currant,  
is capiet palmam quem bona fata iuuant.*

«Il gioco del tavoliere. Le pedine di differenti colori sono sottomesse al lancio incerto dei dadi, / e il bianco e il rosso lottano tra di loro; / benché percorrano un cammino simile nelle caselle, / otterrà la vittoria colui che è aiutato da una sorte favorevole». (tr. Bergasa 2016)

*Anth. Lat.* 193 R.

*In parte alueoli pyrgus uelut urna resedit,  
qui uomit internis tesserulas gradibus,  
sub quarum iactu discordans cauculus exit  
certantesque fouet sors uariata duos.  
Hic proprium faciunt <ars> et fortuna periculum:  
haec cauet aduersis casibus, illa fauet.*

«Su un angolo del tavolo è fissata una torre simile a un'urna, / che vomita i dadi dai gradini all'interno; / le differenti pedine avanzano secondo il lancio dei dadi, e la sorte mutevole favorisce ora l'uno, ora l'altro dei due avversari. / L'abilità e la fortuna fanno i loro rischi su di loro: / la prima protegge dalla sorte avversa, la seconda porta bene». (tr. Bergasa 2016)

*Anth. Lat.* 193a R.

*Composita est tabulae nunc talis formula belli,  
cuius missa facit tesseras principium.  
Ludentes uario exercent proelia talo,  
russeus an nitidus praemia sorte ferat.  
Pascitur a multis auide damnosa uoluptas,  
ne foedet gliscens otia segnities.  
Hoc opus inuentor nimie Palamedes amauit  
et parili excellens Mucius ingenio.*

«Ecco le pedine della guerra disposta sulla tavola / e la gettata del dado dà l'avvio. / I giocatori dirigono la battaglia a seconda le variazioni dei dadi, / per sapere se la sorte darà il premio al bianco o al rosso. / Questo piacere nocivo è nutrito da molti con avidità, / al fine di evitare che una pigrizia crescente non turbi il loro tempo di ozio. / Palamede, il suo inventore, ha amato con passione quest'attività / alla pari di Muzio che vi eccelleva con uguale talento». (tr. Bergasa 2016)

*Anth. Lat.* 194 R.

*Indica materies blandum certamen amicis  
offert, sed belli fert simulacra tamen.  
Namque acie aequali concurrat russeus albo,  
ut grauibus damnis se domet alteruter.  
Contorquet uarios alternans tessera missus  
fataque ludentum collis et ima probant.  
Pax ac pugna simul ludo iunguntur in unum,  
cum uicti spoliis uictor amicus ouat.*

«Il materiale dell'India (*scil.* l'avorio) procura agli amici una lotta piacevole, / apportando

tuttavia un simulacro di guerra. / Perché il rosso marcia contro il bianco con truppe uguali, / di modo che si sottomettono mutuamente dopo pesanti perdite. / I movimenti del dado producono volta a volta cifre differenti e un numero elevato o debole prova la fortuna dei giocatori». (tr. Bergasa 2016)

Luxor., in *Anth. Lat.* 323 R.

*De aleatore in pretio lenocinii ludente*

*Ludis, nec superas, Vltor, ad aleam,  
nec quicquam in tabula das nisi uirginum  
spondens blanditias et coitus simul.  
Hoc cur das aliis quod poteras tibi?  
An tabulae melius proelia grata sunt?  
Aut prodest uitium tale quod imperas?  
Si uincas, ego te non puto uirginem  
in luxum cupere, sed mage uendere.*

«Il giocatore di dadi che poneva il prezzo di un lenocinio: Giochi ai dadi senza vincere, oh Ultore / e non lanci un colpo senza promettere / le carezze e perfino l'unione delle giovinette. / Perché offri a altri ciò che non potresti tenere per te? / Forse le battaglie della tavola da gioco sono più piacevoli? / O il vizio che proponi ti reca guadagno? / Se vinci, non penso che desidererai / la ragazza per il tuo piacere, ma la venderai piuttosto». (tr. Bergasa 2016)

Luxor., in *Anth. Lat.* 333 R.

*De tablista furioso quasi tesseris imperante*

*Ludit cum multis Vatanans sed ludere nescit,  
et putat imperio currere puncta suo.  
Sed male dum numeros contraria tessera mittit,  
clamat et irato pallidus ore fremit.  
Tum uerbis manibusque furens miserandus anhelat,  
de solitis faciens proelia uera iocis.  
Effundit tabulam, mensam, subsellia, pyrgum,  
perditaque Harpyacis aera rapit manibus.  
Hic si forte unam tabulam non arte, sed errans  
uicerit, aut aliam, nil bene dante manu,  
mox inflat uenas et pallida guttura tendit  
plusque furit incens quam superatus erat.  
Non iam huic ludum sapientem calculus aptet*

«Il giocatore di dadi furioso che credeva di comandare ai dadi: Vatanante gioca con molti, ma non sa che cosa vuol dire giocare, / e crede che i punti corrono ai suoi ordini. / Ogni volta che un dado ostile fa uscire cattivi numeri, / grida e urla, il viso freme di collera. / Lanciando parole e gesti furiosi, perde il respiro, lo sciagurato, / e fa una battaglia vera di cose che di solito sono un gioco. / Rovescia il tavolo da gioco, la mensa, le sedie, la torre dei dadi, / e cattura con le sue mani da arpia il denaro perduto. / Se per caso ha guadagnato una partita o un'altra al tavolo non per abilità, / ma per caso, malgrado l'imperizia della sua mano, / gonfia le vene e rizza il collo pallido, / ancora più furioso da vincitore che se fosse stato sconfitto. / Il parere dei saggi non potrebbe giudicarlo adatto al gioco ... ». (tr. Bergasa 2016)

*Bibl.*: Lafaye 1912; Lamer 1927; Pilali Papasteriou 1974; Paraskevaïdou 1990: 30-38; Id. 1993: 25; La-

zos 2002: 174-198; Väterlein 1976; Schädler 1995; Id. 1996; Id. 1999; Id. 2007; Id. 2013b; Körfer 2017.

## 5. πλειστοβολίνδα, gioco del punteggio più alto (Poll. 9,96, 117)

Hsch., π 2517 H.-C.

Πλειστοβολίνδα· παίζειν ἀστραγάλους.  
«*Pleistobolinda*: giocare con gli astragali».

Phot., π 934, 935 Th. 3,237

Πλειστοβολεῖν· διαπαίζειν.  
Πλειστοβολεῖν· λέγουσιν ὡς ἡμεῖς Ἀττικοί.  
«*Pleistoboleîn*: Giocare. Dicono come noi gli Attici».

cf. Plaut., *Asin.* 904-906

*Argurippus*: *Iace, pater, talos, ut porro nos iaciamus.*

*Demaenetus*: *Maxume.*  
*Te, Pilaenium, mihi atque uxoris mortem. Hoc Venerium est.*  
*Pueri, plaudite et mihi ob iactum cantaro mulsum date.*

*Granacavallo*: «Su, papà, getta i dadi, che poi li getteremo noi».

*Coccoditutti*: «Molto volentieri. Te, Chiacchierina, a me e a mia moglie la morte! È il colpo di Venere, questo! Ragazzi, battete le mani, e in premio di questo colpo, versatemi vino al miele, in un bel bicchiere!». (tr. Paratore 1972)

Prop., 3,10,27-28

*Sit sors et nobis talorum interprete iactu*  
*quem grauibus pennis uerberet ille puer.*

«Interpretando il lancio dei dadi, si indaghi sulla nostra sorte / e su chi il dio fanciullo batta le sue pesanti ali». (tr. Canali 1987)

Prop., 4,8,45-46

*Me quoque per talos Venerem quaerente secundos*  
*semper damnosi subsiluerunt canes.*

«Mentre cercavo con i dadi favorevoli il colpo di Venere, / mi balzò fuori sempre la gettata del rovinoso cane». (tr. Canali 1987)

Ovid., *Tr.* 2.471, 473-475a<sup>10</sup>

*Sunt aliis scriptae, quibus alea luditur, artes: [...]*  
*quid ualeant tali, quo possis plurima iactu*  
*figere, damnosos effugasque canes;*  
*tessera quos habeat numeros [...].*

«Altri hanno composto opere didascaliche sul gioco d'azzardo [...] spiegando quanto val-

<sup>10</sup> Sui pericoli della *damnosa alea* in Ovidio, cfr. Väterlein 1976: 7; Schädler 1999.

gono gli astragali e con quale tiro si mette a segno il massimo dei punti, e come evitare la rovinosa uscita canina; quali sono le combinazioni dei punti nei dadi». (tr. Lechi 1993)

Pers., *Sat.* 3,48-51

*Iure; etenim id summum, quid dexter senio ferret  
scire, erat in uoto, damnosa canicula quantum  
raderet, angustae collo non fallier orcae,  
neu quis callidior buxum torquere flagello.*

«E avevo ragione; ch  allora il mio pi  gran desiderio era apprendere quale guadagno procacciasse un fortunato colpo da sei e quanti spiccioli sottraesse quello rovinoso da uno; non fallire la stretta imboccatura del vaso e far ruotare con la frusta la trottola meglio di ogni altro». (tr. Pagliano 1967)

Mart., *Ep.* 14,14

*Cum steterit nullus uultu tibi talus eodem,  
munera me dices magna dedisse tibi.*

«Quando nessun astragalo sar  sulla medesima faccia, potrai dire di ricevere grandi doni da me».

Suet., *Aug.* 71

*Autographa quadam epistula: «Cenauit», ait, «mi Tiberi, cum isdem; accesserunt conuiuiae Vinicius et Silius pater. Inter caenam lusimus geronticos et heri et hodie; talis enim iactatis, ut quisque canem aut senionem miserat, in singulos talos singulos denarios in medium conferebat, quos tollebat uniuersos, qui Venerem iecerat». Et rursus aliis litteris: «Nos, mi Tiberi, Quinquatrus satis iucunde egimus; lusimus enim per omnis dies forumque aleatorum calfecimus. Frater tuus magnis clamoribus rem gessit; ad summam tamen perdidit non multum, sed ex magnis detrimentis praeter spem paulatim retractus est. Ego perdidit uiginti milia nummum meo nomine, sed cum effuse in lusu liberalis fuisset, ut soleo plerumque. Nam si quas manus remisit cuique exegissem aut retinuissem quod cuique donauit, uicissem uel quinquaginta milia. [...]». Scribit ad filiam: «Misi tibi denarios ducentos quinquaginta, quos singulis conuiuus dederam, si uellent inter se inter cenam uel talis uel par impar ludere».*

«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 *canem* o *sei* metteva sul tavolo tante monete quanti dadi vi erano. E se le prendeva tutto chi faceva *Venerem*”. E ancora 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, perch  dopo forti perdite, a poco a poco si   rifatto oltre ogni speranza. Io per conto mio ho perso ventimila sesterzi, ma perch , come al solito, sono stato troppo generoso nel gioco. Infatti, se avessi riscosso le poste che ho condonato a ciascuno e mi fossi tenuto quelle che ho loro regalato ne avrei vinti almeno cinquantamila. [...] e scrisse anche a sua figlia: “Ti ho mandato duecentocinquanta denari, come ne ho mandati a ognuno dei commensali, nel caso che, durante la cena, vogliamo giocare tra di loro ai dadi o a pari e dispari”». (tr. Dessi 1968)

Suet., *Aug.* 83

*Animi laxandi causa modo piscabatur hamo, modo talis aut ocellatis nucibusque ludebat cum pueris minutis, quos facie et garrulitate amabilis undique conquirebat, praecipue Mauros et Syros.*

«Per rilassare la mente, andava a pesca con l'amo, o giocava ai dadi, alle pietruzze o alle noci coi bambini, cercando quelli più amabili per aspetto e vivacità e particolarmente i Mauri e i Siriani». (tr. Dessì 1968)

Suet., *Tib.* 14

*Et mox, cum Illyricum petens iuxta Patauium adisset Geryonis oraculum, sorte tracta, qua monebatur ut de consultationibus in Aponi fontem talos aureos iaceret, euenit ut summum numerum iacti ab eo ostenderent; hodieque sub aqua uisuntur hi tali.*

«Inoltre, mentre era diretto in Illirico e si era fermato vicino a Padova a consultare l'oracolo di Gerione, la sorte estratta gli consigliò di gettare astragali d'oro nella fonte di Abano, per conoscere il futuro; ebbene, gli aliossi lanciati da lui diedero la somma più alta. Ancora oggi si vedono in fondo all'acqua». (tr. Dessì 1968 modificata)

Isid., *Et.* 18,66

*De iactu tesserarum. Iactus tesserarum ita a peritis aleatoribus componitur ut adferat quod uoluerit, utputa senionem, qui eis in iactu bonum adfert. Vitant autem canem quia damnosus est, unum enim significat.*

«Sul lancio dei dadi. Il lancio dei dadi è ottenuto dai giocatori esperti in modo da ottenere ciò che vogliono, come per esempio un sei, che a loro reca un vantaggio per il lancio. Evitano, invece, il cane, perché è dannoso, infatti indica l'uno».

*Bibl.*: Lafaye 1912; Lamer 1927; Jüthner 1932; Väterlein 1976; Paraskevaïdou 1990: 31-32; Id. 1992: 24-28; De Nardi 1991: 79-80; Schädler 1996.

## 6. πέντε γραμμαί, gioco delle cinque linee (Poll. 9,97)

Alc., fr. 351 V. *ap.* Eust., *Il.* 633,59; *in Od.* 1397,30 = Suet., *De lud.* T.: 105-106

Νῦν δ' οὗτος ἐπικρέτει  
κινήσαις τὸν <ἀ>π' ἴρας ἴπυκινὸν ἴ λίθον

ἴρας (*scil.* γράμμας) corr. Bergk: πείρας vel πήρας Eust.

«E ora egli ha il sopravvento dopo avere spostato la pedina che è sulla linea sacra».

Epich., fr. 202 K.-A. *ap.* Paus. Gr., α 176; Phot., α 3354

Ἄφ' ἱερᾶς παροιμία κινήσω τὸν ἀφ' ἱερᾶς. Ἐλλείπει δὲ ἡ παροιμία, τὸ γὰρ ἐντελές: κινήσω τὸν ἀφ' ἱερᾶς πεττὸν. Τάττεται δὲ μετενηγεγμένον ἀπὸ τῶν πεττῶν ἐπὶ τῶν παραβαλλομένων, τινὶ πράγματι. Λέγεται δὲ τις παρὰ τοῖς πεσσεύουσιν ἱερὰ γραμμὴ, οὕτως Ἐπιχάρμος.

«Dalla (linea) sacra, il proverbio è: “la sposterò da quella sacra”, nella sua forma completa: “sposterò la pedina dalla linea sacra”. Si tratta di pedine trasferite sulle linee date secondo qualche regola. Una linea è detta sacra da quelli che giocano con le pedine, come dice Epicharmo».

S., *TrGF* 431 R. *ap.* Hsch., π 2020 H.-C.

Πεσσὰ πεντέγραμμο[τα] καὶ κύβων βολάς  
«Pedine, tavole di cinque linee e tiri di dadi».

Sophr., fr. 122 Hordern *ap.* Eust., *Il.* 633.59 = Suet., *De lud.* 1,14 p. 66 T.

κινήσω δ' ἤδη καὶ τὸν ἀφ' ἱερᾶς.

«Sposterò la pedina dalla (linea) sacra».

Pl., *Lg.* 5,739a

Ἀθηναῖος· Ἡ δὲ τοῦ μετὰ τοῦτο φορά, καθάπερ πεττῶν ἀφ' ἱεροῦ, τῆς τῶν νόμων κατασκευῆς, ἀήθης οὖσα, ταχ' ἂν θαυμάσαι τὸν ἀκούοντα τὸ πρῶτον ποιήσειεν.

*Ateniese:* «A questo punto, dopo di ciò, noi facciamo una deviazione dalla costruzione delle leggi e, inconsueta, forse potrebbe far meravigliare dapprima l'uditore – facciamo come se spostassimo dalla sacra linea di sicurezza le pedine nel gioco del tavoliere». (tr. Zadro 1971)

Men., fr. 205 K.-A. *ap.* Phot., 373, Th. 3,483 = Suid., τ 758; cf. Hsch., τ 1118

Τὸν ἀφ' ἱερᾶς γραμμῆς ἐν τῇ τῶν πεττῶν παιδιᾷ Μένανδρος *Καταγευδομένηω*.

«Nel *Calunniatore* Menandro ha menzionato la pedina dalla linea sacra nel gioco delle pedine».

Theoc., 6,15-19

Ἄ δὲ καὶ αὐτόθε τοι διαθρύπτεται, ὡς ἀπ' ἀκάνθας  
ταῖ καπυραὶ χαῖται, τὸ καλὸν θέρος ἀνίκα φύγει,  
καὶ φεύγει φιλέοντα καὶ οὐ φιλέοντα διώκει  
καὶ τὸν ἀπὸ γραμμᾶς κινεῖ λίθον. Ἡ γὰρ ἔρωτι  
πολλάκις, ὦ Πολύφαμε, τὰ μὴ καλὰ καλὰ πέφανται.

«Anche di laggiiu ella (*scil.* Galatea) civetta con te; come la lanugine / secca che si stacca dal cardo, quando l'inaridisce la bella estate, / fugge chi l'ama e insegue chi non l'ama, / e muove la pietruzza dalla linea; davvero all'amore / spesso, oh Polifemo, le cose non belle appaiono belle». (tr. Palumbo Stracca 1993 modificata)

Clearch., Ἀρκεσίλαος, fr. 11 Wehrly *ap.* Schol. Pl., *Lg.* 739a

Περὶ παροιμίας φησὶ τῆς κινήσω τὸν ἀφ' ἱερᾶς, ἢ τέτακται ἐπὶ τῶν τὴν ἐσχάτην βοήθειαν κινούντων. Μετείληπται δὲ ἀπὸ τῶν πεττευόντων, παρὰ τούτοις γὰρ κεῖται τις ψῆφος οἶον ἱερὰ καὶ ἀκίνητος, θεῶν νομιζομένη, ὡς φησι Κλέαρχος ἐν Ἀρκεσίλῳ.

«Dice secondo il proverbio: “sposterò la pedina dalla linea sacra”, riguardo a quelli che muovono per il soccorso estremo. Deriva dal lessico dei giocatori con le pedine, presso i quali c'è una pedina detta sacra e inamovibile, ritenuta quella degli dèi, come afferma Clearco nell'*Arcesila*».

Clearch., Ἀρκεσίλαος, fr. 12 Wehrly *ap.* Eust., *Od.* 739c

Κλέαρχος τοῖς πέντε φησὶ πλάνησιν ἀναλογεῖν (*scil.* τοὺς πεσσοὺς).

«Clearco dice che (le pedine) sono simili ai cinque pianeti».

Paus.Gr., α 176, Erbse, p. 167

Ἀφ' ἱερᾶς παροιμία· «κινήσω τὸν ἀφ' ἱερᾶς». Λέγεται δὲ τις παρὰ τοῖς πεσσεύουσιν ἱερὰ γραμμῆ, οὕτως Ἐπίχαρμος [fr. 202 K.-A.].

«Dalla (linea) sacra: proverbio: “la sposterò dalla linea sacra”. Nel linguaggio dei giocatori con le pedine una linea è detta sacra, così Epicarmo».

Hsch., π 2020 H.-C.

Πεσσὰ πεντέγραμμα[τα] καὶ κύβων βολάς· Σοφοκλῆς *Ναυπλίω Πυρκαεῖ* [TrgF fr. 429 R.].

Παρ' ὅσον πέντε γραμμαῖς ἔπαιζον, διαφέρει δὲ πετ(τ)εῖα κυβείας. Ἐν ἧ μὲν γὰρ τοὺς κύβους ἀναρρίπτουσιν· ἐν δὲ τῇ πετ(τ)εῖα αὐτὸ μόνον τὰς ψήφους μετακινουσι.

«Il tavolo delle pedine e i tiri dei dadi», come dice Sofocle nel *Nauplio che accende i fuochi*. A parte che giocavano con cinque linee, il gioco di pedine (*petteía*) si distingue da quello dei dadi (*kybeía*), in quest'ultimo lanciano dadi, mentre nel gioco con le pedine spostano solo le pietruzze».

Hsch., τ 1118 H.-C.

Τὸν ἀφ' ἱερᾶς· γραμμῆ τις «ἐν» τῇ τῶν πεσσῶν, ἱερὰ καλουμένη [Men. fr. 205 K.-A.].

«La pedina dalla linea sacra: una linea nel gioco con le pedine è detta sacra».

*Schol.* in Theoc., 6,18-19 Wendel

Μήποτε δὲ ἀπὸ τῶν πεσσῶν ἡ μεταφορά. Μέσην γὰρ τιθέασιν οἱ παίζοντες ψῆφον, ἧς οὐχ ἄπτονται, εἰ μὴ τέλεον ἠττώμενοι αὐτῆς ἄψαιντο· λίθον οὖν τὴν ψῆφον. οἶον· τὸν ἔρωτα εἰς ἔσχατον παριστᾶ κίνδυνον.

«Orbene si tratta di una metafora tratta dal gioco delle pedine. Quelli che giocano con una pedina la collocano sulla linea mediana, dalla quale non la spostano, ammesso che non raggiungano questa linea come estrema misura, quando sono sconfitti. La pietra è la pedina, cioè: spinge la sua passione d'amore fino all'estremo pericolo».

Diogenian., 3,36, CPG I,221

Ἄφ' ἱερᾶς· ἀπὸ τῶν πεττευόντων μετῆκται· ἐν γὰρ τῇ πεττεῖα ἔστι τις κύκλος καλούμενος ἱερός, ὃν κινουῦσιν ὕστατον.

«Dalla (linea) sacra: deriva dai giocatori con le pedine, nel gioco delle pedine sul tavoliere c'è un circolo detto sacro, che muovono in ultima istanza».

Diogenian., 5,41, CPG I,259= Apostol. 9,80

κινήσω τὸν ἀφ' ἱερᾶς ἐπὶ τῶν τὰ ἔσχατα κινδυνευόντων.

«La sposterò dalla (linea) sacra, detto di coloro i quali corrono gravi pericoli».

Sud., τ 758 A.= Phot., τ 373, Th. 3,483

Τὸν ἀφ' ἱερᾶς· γραμμῆ, ἐν τῇ τῶν πεττῶν παιδιᾷ. Μένανδρος *Καταψευδομένω*. [fr. 205 K.-A.]

«La pedina dalla linea sacra. Nel gioco delle pedine. Così Menandro nel *Calunniatore*».

Orion, *Περὶ ἐτυμολογιῶν* π 127

Πεσσοί. Πεσᾶ δὲ ἡ γεγραμμένη, καὶ ἡ ψῆφος ὁμωνύμως. πέντε δὲ ἦσαν οἷς ἐχρῶντο, κατὰ Σοφοκλέα· «καὶ πεσᾶ πεντάγραμμα». [fr. 431 R.] Καὶ τάχα ἡ πεττεῖα, πεντεῖα τις οὔσα. Εὔρε δὲ αὐτὴν Παλαμήδης, ὡς εἴρηται παλαιῶ· εὔρε σοφὸς λιμοῦ παραιφασὶν Παλαμήδης. Καὶ ἐστὶν ὁ στίχος γραμμάτων λς', ἰσάριθμος τοῖς τόποις. ἡ παρὰ τὸ πέτω, οὐ μέλλων πέσω, πεσὸς καὶ πλεονασμὸς πεσὸς, ὁ πίπτων ἐν τῷ βάλλεσθαι.

«Pedine, *peissoi/pessá*, il supporto iscritto e anche *psêphos* come sinonimo. Erano cinque le linee usate secondo Sofocle: "Pedine, tavole di cinque linee". E invero la *petteía*, qualcosa che ha cinque elementi. L'ha inventata Palamede, come dice una tradizione antica. Il sapiente Palamede trovò un modo per ingannare la fame. E il verso è di 36 lettere con lo stesso numero dei luoghi. Oppure deriva da *pétō*, il cui futuro è *pésō*, *pesós* e il pleonasma *pesósos*, che cade quando è lanciato».



EM, 666,17-29

Πεσσοί· βόλια κυβιστῶν. Πέσσα ὁμωνύμως, ἢ τε γραμμὴ καὶ ὁ ψῆφος. Πέντε δὲ ἦσαν οἷς ἐχρῶντο. Καὶ πέσσα πεντάγραμμα· καὶ τάχα ἢ πεττεία οἶονεὶ πεντεία τις οὔσα. Εὗρε δὲ αὐτὴν Παλαμήδης· καὶ δηλοῖ τὸ ἐπίγραμμα τῶν λς̄ πρὸς τοὺς τόπους οὗς ἔχει τὸ Παλαμήδειον ἀβάκιον. Ἔστι πέτω, ὃ σημαίνει τὸ καταπίπτω· ὁ μέλλων, πέσω· ἐξ αὐτοῦ ὄνομα πεσσός, ὃ πίπτων ἐν τῷ βάλλεσθαι· καὶ τροπῆ, πεττός· καὶ πεττεύειν, τὸ μεταφέρειν· ἀπὸ τῶν πετῶν, τουτέστι τῶν κύβων. Πεττεύειν δὲ καὶ τὸ ταβλίζειν· γίνεται δὲ ἀπὸ πεττός, πεττεύω· δηλοῖ δὲ τὸ μετατιθέναι καὶ παίζειν. Ἐπὶ δὲ τῶν πέντε γραμμῶν τὰς ψήφους ἐτίθουν· ὧν ἡ μέση γραμμὴ ἱερὰ ἐκαλεῖτο.

«*Pessoi*: sono le pedine dei giocatori di dadi, *pessá* è un sinonimo, ancora la linea e la pedina. Erano cinque le linee che usavano. Pedine, gioco di cinque linee. Forse il termine *petteia* deriva dal fatto che si tratta di una serie di cinque = *pentéia*. Palamede ha fatto quest'invenzione e ha mostrato l'iscrizione dei 36 segni, per i quali c'è l'abaco detto di Palamede. Si pensa anche a *pétō* che ha lo stesso significato di *katapíptō* = cadere al suolo, il futuro è *pésō*. Da questa parola si avrebbe *pessós*= pedina, cioè la pedina che cade, una volta lanciata e la variante *pettós* e *petteúein*, 'spostare', a partire da *pettoí*, cioè i *kýboi* = dadi. *Petteúein* ha anche il sinonimo *tablízein*; da *pettós* deriva *petteúō*, che significa "spostare" e "giocare". Sulle cinque linee disponevano le pedine, tra queste linee quella mediana era detta la linea "sacra"».

Eust., *in Il.* 633,59 = Suet., *De lud.*, p. 106 T.

Γραμμαῖς ἔπαιζον οἱ κυβεύοντες, ὧν μία τις μέση γραμμὴ ὀνομάζετο ἱερὰ, ἐπειδὴ ὁ ἠτῶμενος ἐπ' ἐσχάτην αὐτὴν ἴετο, ὅθεν καὶ παροιμία, κινεῖν τὸν ἀφ' ἱερᾶς, ἐπὶ τῶν ἐν ἀπογνώσει δεομένων βοηθείας ἐσχάτης. Χρήσις δὲ ταύτης καὶ παρὰ Σώφρωνι [fr. 122 K.-A.] «ἐν τῷ κινήσω δ' ἤδη καὶ τὸν ἀφ' ἱερᾶς», ἔνθα λείπει τὸ πεσσόν ἢ λίθον.

Ἄλκαϊος οὖν ἐκ πληρούς ἔφη τὸ κινήσας τὸν πῆρας πυκινὸν λίθον, κομικευσάμενος ἐκεῖνος καὶ ἀντὶ τοῦ ἱερᾶς, ὡς ἐν παρωδίᾳ, γράψας τὸ πῆρας [fr. 351 V.].

Θεόκριτος δὲ ἐν τῷ «καὶ τὸν ἀπὸ γραμμᾶς κίνει λίθον» [6,18], ιδίως τῇ ἐλλείψει χρῆται, *παραπέμνας, φασὶν ἤγουν σιωπήσας τὴν ἱεράν*.

«Una delle linee al centro è detta sacra, perché il perdente è colui che vi arriva per ultimo, donde il proverbio: spostarla dalla linea sacra, detto di persone in preda alla disperazione che hanno bisogno di tentare la soluzione estrema. Sofrone ne fa menzione quando dice: la sposterò anche dalla linea sacra, là dove non ci sono pedine né ciottoli. Anche Alceo l'ha detto, prendendo in giro qualcuno con un'espressione comica. Teocrito, quando dice: «spinge il ciottolo dalla linea», usa quest'espressione in modo ellittico ed omette che è la linea sacra».

Eust., *Od.* 1397,28 = Suet., *De lud.*, p. 105 T.

Τοὺς δὲ πεσσούς λέγει ὁ τὰ περὶ Ἑλληνικῆς παιδιᾶς γράψας ψήφους εἶναι πέντε, αἷς ἐπὶ πέντε γραμμῶν ἔπαιζον ἐκατέρωθεν, ἵνα ἕκαστος τῶν πεττευόντων ἔχη τὰς καθ' ἑαυτὸν [...] παρατείνεται δὲ φησι δι' αὐτῶν καὶ μέση γραμμὴ, ἣν ἱεράν ὀνόμαζον ὡς ἀνωτέρω δηλοῦνται, ἐπεὶ ὁ νικώμενος ἐπ' ἐσχάτην αὐτὴν ἴεται, ὅθεν καὶ παροιμία κινεῖν τὸν ἀφ' ἱερᾶς, λίθον δηλαδὴ, ἐπὶ τῶν ἀπεγνωσμένων καὶ ἐσχάτης βοηθείας δεομένων.

«Chi ha scritto riguardo al gioco greco dice che ci sono cinque pedine, che i giocatori collocano su cinque linee per ogni lato, affinché ciascun giocatore abbia le sue pedine [...] Aggiunge che tra queste linee ce n'era una mediana detta sacra, come ha detto, perché il perdente va su questa linea come misura estrema, donde il proverbio: spostare la pedina dalla linea sacra, per quelli che sono disperati e hanno bisogno di un estremo soccorso».

Eust., *Od.* 1397,28 = Suet., *De lud.* 1,12 p. 66 T.

Οἱ δὲ πεσσοὶ ψῆφοι ἦσαν πέντε αἴς ἐπὶ πέντε γραμμῶν ἔπαιζον ἑκατέρωθεν, ἵνα ἕκαστος (*sic*) τῶν πεττευόντων ἔχη τὰς καθ' ἑαυτόν. Σοφοκλῆς καὶ πεσσὰ πεντέγραμμα καὶ κύβων βολαί. [*TrGF* 431 R.] Παρετείνεται γὰρ διὰ τῶν πεσσῶν μέση γραμμὴ ἦν ἱερὰν ὀνόμαζον, ἐπειδὴ ὁ ἠττώμενος ἐπ' ἐσχάτην αὐτὴν ἵεται. Ἐντεῦθεν δὲ καὶ ἡ παροιμία τό· κινήσω τὸν ἀφ' ἱερᾶς, ἐπὶ τῶν ἀπεγνωσμένων καὶ ἐσχάτης βοηθείας δεομένων.

«Le pedine erano cinque ciottoli e giocavano con esse su cinque linee da un lato e dall'altro, perché ciascuno dei giocatori avesse le sue pedine sul tavoliere. Sofocle dice: "Pedine, tavole di cinque linee e tiri di dadi". Era prolungata tra le pedine una linea centrale denominata sacra, perché lo sconfitto corre su questa per ultima. Da qui anche il proverbio: "Lo sposterò da quella sacra" riguardo a quelli che sono nello sconforto e hanno bisogno dell'estremo soccorso».

*Bibl.*: Lamer 1927; Colson 1942; Wehrly 1948: 49; Taillardat 1956; Pritchett 1968; Paraskevaïdou 1992: 26; Schädler 2009; Id. 2012; Id. 2013b; Romero Mariscal 2011; Dasen 2015b; Kidd 2017.

## 7. πλινθίον/πόλις, gioco della città (Poll. 9,98-99)

Cratin., *Δραπέτιδες*, fr. 61 K.-A. *ap.* Poll. 9,99

Πανδιόνιδα πόλεως βασιλεῦ  
τῆς ἐριβόλακος, οἶσθ' ἦν λέγομεν,  
καὶ κύνα καὶ πόλιν ἦν παίζουσιν.

«Oh figlio di Pandione, sovrano della città / dal suolo ferace, sai bene quella che intendiamo / e che giocano al "cane" e alla "città"».

Zen. III 16 = *vulg.* V 67, *CPG* I,147

Πόλεις παίζομεν· μέμνηται ταύτης Κρατῖνος ἐν *Δραπέτισιν*. [fr. 61 K.-A.] ἡ δὲ πόλις εἶδος ἐστὶ παιδιᾶς πεττευτικῆς. Καὶ δοκεῖ μετετηνέχθαι ἀπὸ τῶν ταῖς ψῆφοις παίζόντων, ταῖς λεγομέναις νῦν χάραις, τότε δὲ πόλεσιν.

«Giochiamo alle città»: si ricorda di questo gioco Cratino nelle *Fuggitive*: la città è un tipo di gioco con le pedine sul tavoliere. E a quanto pare erano trasferite dai giocatori con le caselle, che un tempo erano dette città, ora, invece, paesi».

Paus.Gr., π 26 E. p. 204 = *Schol.* Pl., *Rp.* 422= Phot., π 1017 Th. 3,246 = Eust., *Od.* 1397,45; 1290,1

Πόλεις παίζειν· τὰς νῦν χάρας καλουμένας ἐν ταῖς ἐξήκοντα ψήφοις.

«Giocare alle città: quelle che sono dette oggi caselle nelle sessanta *psaphoi*».

*Bibl.*: Salmasius 1671: I, 737; Becq: 391-416; Becker-Göll: 371-377; Ridgeway 1896; Lamer 1927: 1970-1976; Austin 1940: 263-271; Kretzschmar-Heinsius 1951: 96-97; Taillardat 1962: 149-154; Hansen 2002; Schädler 2002; Id. 2012; Campagner 2005; Capra 2016; Crist-Dunn-Vaturi-de Voogt 2016: 125-152.

8. διαγραμμισμός, gioco delle “linee incrociate” o “attraverso le linee”  
(Poll. IX 98-99)

Philem., fr. 175 K.-A. *ap.* Eust., *Il.*, 633,64

Μεθύει, διαγραμμίζει, κυβεύει  
«È ubriaco, gioca alle linee incrociate e lancia i dadi».

Hsch., δ 978 C.

Διαγραμμισμός· παιδιά τις ἐξήκοντα ψήφων λευκῶν καὶ μελαινῶν ἐν χώραις ἐλκομένων. Τὸ δὲ αὐτὸ καὶ γραμμὰς ἐκάλει.  
«Diagrammismo: un gioco delle sessanta caselle bianche e nere. È chiamato anche linee (*grammai*)».

Eust., *Il.* 633,1

Παιδιά τις ὁ διαγραμμισμός ἐγένετο δέ φασι, αὕτη κυβείας οὔσα εἶδος διὰ τῶν ἐν πλινθίοις ψήφων ἐξήκοντα λευκῶν τε ἅμα καὶ μελαινῶν, χρήσις τοῦ παιγνίου τοῦδε παρὰ Φιλήμονι ἐν τῷ «μεθύει – κυβεύει» [fr. 175 K.-A.]  
«Un gioco era detto diagrammismo, questo era un tipo di gioco a dadi con sessanta pedine sia bianche sia nere nelle caselle. La pratica di questo gioco è descritta da Filemone: – ».  
*Bibl.*: Mau 1903; Austin 1940; Paraskevaïdou 1992: 28; May 1995; Lazos 2002: 239-244.

9. ἀστράγαλοι / ἀστραγαλίζειν, astragali (Poll. 9,99-101)

Hom., *Il.* 23,83-90

Ἴλλ' ὁμοῦ ὡς ἐτράφημεν ἐν ὑμετέροισι δόμοισιν,  
εὐτέ με τυτθὸν ἐόντα Μενότιος ἐξ Ὀπόεντος  
ἤγαγεν ὑμέτερόν δ' ἀνδροκτασίης ὑπο λυγρῆς  
ἦματι τῷ ὅτε παῖδα κατέκτανον Ἀμφιδάμαντος  
νήπιος οὐκ ἐθέλων ἀμφ' ἀστραγάλοισι χολωθεῖς·  
ἐνθά με δεξάμενος ἐν δώμασιν ἱππότηα Πηλεὺς  
ἔτραφέ τ' ἐνδυκέως καὶ σὸν θεράποντ' ὀνόμημεν.

«Quando Menezio mi condusse bambino venendo da Opunte, perché nella collera avevo ucciso sciaguratamente il figlio di Anfidamante (*scil.* Cleonimo), giocando agli astragali, il cavaliere Peleo mi accolse nelle sue dimore, mi allevò amabilmente e mi scelse come tuo compagno».

Anacr., 388 *PMG* = 82 Gentili *ap.* Ath., 12.533f

Πρὶν μὲν ἔχων βερβέριον, καλύμματ' ἐσφηκωμένα,  
καὶ ξυλίνοὺς ἀστραγάλους ἐν ὧσὶ καὶ ψιλὸν περὶ  
πλευρῆσι «δέρριον» βοός,  
νήπλυτον εἴλυμα κακῆς ἀσπίδος, ἄρτοπάλισιν  
κάθελοπόρνοισιν ὀμιλέων ὁ πονηρὸς Ἀρτέμων,  
κίβδηλον εὐρίσκων βίον.

«Prima portava sul capo un berretto striminzito, astragali di legno agli orecchi, intorno ai fianchi un cingolo di pelle spelata di bue, sudicia fodera d'un vile scudo, e fornaie ed invertiti praticava, rimediando la sua vita con imbrogli il miserabile Artemòne». (tr. Gentili 1958 rivista)

Anacr., 398 PMG = 111 Gentili *ap. Schol. Hom., Il. 23,88*

Ἄστραγάλοι δ' Ἐρωτός εἰσιν  
μανίαι τε καὶ κυδοιμοί

«Gli astragali di Eros sono i tumulti e le follie». (tr. Gentili 1958 modificata)

Ar., *Ra.* 968-970

Διόνυσος Ἰθηραμένης; σοφός γ' ἀνὴρ καὶ δεινὸς εἰς τὰ πάντα,  
ὃς ἦν κακοῖς που περιπέση καὶ πλησίον παραστῆ,  
πέπτωκεν ἔξω τῶν κακῶν, οὐ χεῖρος, ἀλλὰ Κεῖος.

*Dioniso*: «Teramene? Un uomo abile e sapiente in tutto, / che se capita qualche guaio o vi è vicino / ecco che ne salta subito fuori; non è di Chio, ma di Ceo». (tr. Montana-Muzzolon-Perrone 2006: 97)

Ar., *Pl.* 816-817

Στατήρσι δ' οἱ θεράποντες ἀρτιάζομεν  
χρυσοῖς

«E noi servi giochiamo a pari o dispari con soldoni d'oro!». (tr. Paduano 1988)

Pherecr., *Δουλοδιδάσκαλος*, fr. 48 K.-A. *ap. Lex. Bachm.*, 154,20

Ἄντ' ἀστραγάλων κονδύλοισι παίζετε

«Invece che agli astragali voi giocate a cazzotti».

Telecl., *Ἀμφικτύονες*, fr. 1,8-15 K.-A. *ap. Ath.*, 6,268a

Ζωμοῦ δ' ἔρρει παρὰ τὰς κλίνας ποταμὸς κρέα θερμὰ κυλίνδων,  
ὑποτριμματίων δ' ὄχετοὶ τούτων τοῖς βουλομένοισι παρήσαν,  
ὥστ' ἀφθονία τὴν ἔνθεσιν ἦν ἀρδονθ' ἀπαλὴν καταπίνειν.  
Λεκανίσκασιν δ' ἂν ψαιστὰ παρῆν ἡδυσματίοις κατάπαστα.  
Ὅπται δὲ κίχλαι μετ' ἀμητίσκων ἐς τὸν φάρυγ' εἰσεπέτοντο·  
τῶν δὲ πλακούντων ὠστιζομένων περὶ τὴν γνάθον ἦν ἀλαλήτος.  
Μήτρας δὲ τόμοις καὶ χναυματίοις οἱ παῖδες ἂν ἤστραγάλιζον.  
Οἱ δ' ἄνθρωποι πίονες ἦσαν τότε καὶ μέγα χρῆμα γιγάντων

«Un fiume di brodo scorreva intorno ai giacigli trascinando pezzi di carne caldi, ruscelli di intingoli piccanti erano a disposizione di chi ne voleva, cosicché ce n'era in abbondanza per inumidire il boccone e mandarlo giù ben tenero. Sui piattini c'erano focacce coperte di salsette, tordi arrostiti volavano in gola accompagnate da focaccine al latte; intorno alle mascelle vi era uno strepito di gallette che si urtavano tra loro. I bambini giocavano agli astragali con pezzi di vulva porcina e bocconcini di carne. Gli uomini allora erano grassi ed enormi come giganti». (tr. Farioli 2001: 75 modificata)

Pl., *Ly.* 206e-207a

Εἰσελθόντες δὲ κατελάβομεν αὐτόθι τεθυκότας τε τοῦ παιδᾶς καὶ τὰ περὶ τὰ ἱερεῖα σχεδόν τι ἤδη πεποιημένα, ἀστραγαλιζοντάς τε δὴ καὶ κεκοσμημένους ἅπαντας. Οἱ μὲν οὖν

πολλοὶ ἐν τῇ αὐτῇ ἔπαιζον ἕξω, οἱ δὲ τινες τοῦ ἀποδυτηρίου ἐν γωνίᾳ ἠρτίαζον ἀστραγάλους παμπόλλους, ἐκ φορμίσκων τινῶν προαιρούμενοι· τούτους δὲ περιέστασαν ἄλλοι θεωροῦντες. Ὦν δὲ καὶ ὁ Λύσις ἦν, καὶ εἰστήκει ἐν <sup>207a</sup> τοῖς παισὶ τε καὶ νεανίσκοις ἐστεφανώμενος καὶ τὴν ὄψιν διαφέρων, οὐ τὸ καλὸς εἶναι μόνον ἄξιος ἀκοῦσαι, ἀλλ' ὅτι καλὸς τε κάγαθός. Καὶ ἡμεῖς εἰς τὸ καταντικρὺ ἀποχωρήσαντες ἐκαθεζόμεθα – ἦν γὰρ αὐτόθι ἡσυχία – καὶ τι ἀλλήλοις διελεγόμεθα. Περιστρεφόμενος οὖν ὁ Λύσις θαμὰ ἐπεσκοπεῖτο ἡμᾶς, καὶ δῆλος ἦν ἐπιθυμῶν προσελθεῖν.

«Entrati, trovammo che i ragazzi avevano finito il sacrificio e, terminata o quasi la cerimonia, giocavano agli astragali, tutti vestiti da festa. I più giocavano fuori nel cortile, ma altri giocavano a “pari e dispari” in un angolo dello spogliatoio con moltissimi aliossi che prendevano da dei bussolotti. Altri poi facevano cerchio e li osservavano. Fra questi era anche Liside in piedi <sup>207a</sup> in mezzo ai fanciulli e ai giovinetti, ancora con la corona in testa; spiccava su tutti per quell'aspetto degno non solo della sua fama di bello ma anche di eccellente e nobile giovane. Dal canto nostro ci ritirammo a sedere di fronte –il posto era tranquillo – e cominciammo a chiacchierare. Ora Liside si voltava e ci guardava spesso, mostrando chiaramente il desiderio di raggiungerci». (tr. Pucci 1971 modificata)

Antiph., *Ἐπιδαύριος*, fr. 92 K.-A.

ἐπαίζομεν μὲν ἀρτίως τοῖς ἀστρίχοις

«Giocavamo a pari e dispari con gli astragali».

Arist., *HA* 2,1,499b 26-31

Πάντα δὲ τὰ ἔχοντα ἀστραγάλους ἐν τοῖς ὀπισθεν ἔχει σκέλεσιν. Ἔχει δ' ὀρθὸν τὸν ἀστράγαλον ἐν τῇ καμπῇ, τὸ μὲν πρᾶνῆς ἕξω, τὸ δ' ὑπτιον εἴσω, καὶ τὰ μὲν κῶα ἐντὸς ἐστραμμένα πρὸς ἄλληλα, τὰ δὲ χῖα καλούμενα ἕξω, καὶ τὰς κεραίας ἄνω. Ἡ μὲν οὖν θέσις τῶν ἀστραγάλων τοῖς ἔχουσι πᾶσι τοῦτον ἔχει τὸν τρόπον.

«Tutti gli animali che hanno gli astragali li presentano nelle zampe posteriori. Hanno l'astragalo posto verticalmente nell'articolazione, la parte superiore posizionata verso l'esterno, quella inferiore verso l'interno; il lato di Coo è rivolto all'interno uno verso l'altro; i lati che sono detti di Chio verso l'esterno, e le parti con le corna verso l'alto. La posizione degli astragali è dunque di tal sorta in tutti gli animali che ne siano provvisti». (tr. Louis 1964)

Arist., *Cael.* 2,12,292a-292b

Ἔστι δὲ τὸ κατορθοῦν χαλεπὸν ἢ τὸ πολλὰ ἢ τὸ πολλάκις, οἷον μυρίους ἀστραγάλους Χίους βαλεῖν ἀμήχανον, ἀλλ' ἓνα ἢ δύο ῥᾶον. Καὶ πάλιν ὅταν τοδὶ μὲν δέη τοῦδ' ἕνεκα ποιῆσαι, τοῦτο δ' ἄλλου καὶ τοῦτο ἐτέρου, ἐν μὲν ἐνὶ ἡ δυσι ῥάδιον ἐπιτυχεῖν, ὅσα δ' ἂν διὰ πλειόνων, χαλεπώτερον.

«È difficile, peraltro, avere un buon esito in molte cose o di frequente, così per esempio agli astragali non riesce di fare innumerevoli volte il colpo di Chio, mentre è facile farlo una volta o due. E ancora di nuovo, quando si deve fare una tal cosa a un tal fine, la talaltra ad un secondo fine ed un'altra ancora ad un fine ancora differente, è facile riuscirvi in un caso o due, ma ciò è tanto più difficile, quanto più si moltiplicano gli impegni da assolvere». (tr. Moraux 1965)

Stratt., *Ληνομέδα* (?) 220 = *P. Oxy.* XXXV 2743, fr. 1,7 Austin 1973, p. 208 = fr. 24 Orth = Suet., *De lud.* 1,24 T.: 67

Χῖος παραστάς Κῶων οὐκ ἐᾷ λέγειν

«Si rappresenta un Chio, quindi un Coo non prende la parola». (tr. Orth 2009: 137)

Theopomp., *FGrH* 115F 12 *ap.* Ath., 10,444f-445a

Εἰς τοῦτο δὲ προέβησαν ἀσελγείας, ὥστε καὶ κυβεύειν ἤξιωσαν πρὸς ἀλλήλους περὶ τῶν γυναικῶν τῶν ἐλευθέρων καὶ διωμολογοῦντο τοὺς ἐλάττω τοῖς ἀστραγάλους βάλλοντας ἦντινα χρῆ τῶν πολιτῶν τῶ νικῶντι εἰς συνουσίαν ἀγαγεῖν, οὐδεμίαν ὑπεξαιρούμενοι πρόφασιν, ἀλλ' ὅπως ἕκαστος εἴη δυνατὸς πείθων ἢ βιαζόμενος, οὕτω πράττοντες ἄγειν. «E giunsero ad un tal punto di depravazione da ritenere giusto di giocare a dadi tra di loro per il possesso di donne libere e da accordarsi tra di loro che coloro i quali realizzavano i punteggi più bassi nel lancio degli astragali dovessero portare al vincitore qualsiasi cittadina per avere sesso con quest'ultimo e non accettavano scuse di sorta al riguardo, ma ordinavano a ciascuno di portare le donne, usando qualsiasi mezzo di persuasione o di forza che egli fosse capace di esercitare».

Leon., *AP* 7,422

Τί στοχασώμεθά σου, Πεισίστρατε, χίον ὀρῶντες  
 γλυπτὸν ὑπὲρ τύμβου κείμενον ἀστράγαλον;  
 ἼΗ ῥα γενὴν ὅτι Χίος; ἼΕοικε γάρ. ἼΗ ῥ' ὅτι παίκτης  
 ἦσθ' αἱ τις, οὐ λίην δ', ὠγαθέ, πλειστοβόλος;  
 ἼΗ τὰ μὲν οὐδὲ σύνεγγυς, ἐν ἀκρήτῳ δὲ κατέσβης  
 Χίω; Ναὶ δοκέω, τῷδε προσηγίσαμεν.

«Cosa pensare di te, vedendo Pisistrato, un astragalo / sulla tua tomba col punto di Chio? / È perché fosti di Chio? Può darsi. O perché giocatore / fosti, ma lungi, caro, dagli *en plein*? / O la ragione è tutt'altra: ubriaco di Chio tu moristi? / Adesso sì, ci siamo più vicini». (tr. Pontani 1978/1981 modificata)

Asclep., *AP* 6,308,1-2

νικήσας τοὺς παῖδας, ἐπεὶ κατὰ γράμματ' ἔγραψεν,  
 Κόνναρος ὀγδώκοντ' ἀστραγάλους ἔλαβεν.

«Vincitore degli altri scolari per avere scritto bene le sue lettere, Connaro ha ricevuto in premio ottanta astragali».

Call., fr. 676 Pf. *ap. Schol.* Plat., *Ly.* 206e p. 456 Greene

Ζορκὸς τοι, φίλε κοῦρε, Λιβυστίδος αὐτίκα δώσω  
 πέντε νεοσμῆκτους ἄστριας.

«A te, amato ragazzo, darò subito cinque astragali di gazzella libica appena ripuliti».

Leon., *AP* 6,309

Εὐφημόν τοι σφαῖραν ἐϋκρόταλόν τε Φιλοκλῆς  
 Ἑρμείη ταύτην πυξινέην πλατάγην  
 ἀστραγάλας θ' αἷς πόλλ' ἐπεμήνατο, καὶ τὸν ἐλικτὸν  
 ῥόμβον, κουροσύνης παίγνι' ἀνεκρέμασεν.

«Filocle a Hermes appese una palla di buon auspicio, / questa sonora raganella di bosso, / gli astragali per cui andava pazzo / e il rombo, giochi di fanciullezza». (tr. Gigante 1971)

*AP* 6,276

ἼΑρτεμι, σῆ δ' ἰσότητι γάμος θ' ἄμα καὶ γένος εἴη  
 τῇ λυκομηδείδου παιδί φιλαστραγάλη.

«Artemide, con la tua imparzialità concedi le nozze e una famiglia alla ragazza Licomedide, amante degli astragali».

## AP 12,44

Ἦν ὅτε παῖδας ἔπειθε πάλαι ποτὲ δῶρα φιλεῦντας  
 ὄρτυξ καὶ ῥαπτὴ σφαῖρα καὶ ἀστράγαλοι·  
 νῦν δὲ λοπὰς καὶ κέρμα· τὰ παίγνια δ' οὐδὲν ἐκεῖνα  
 ἰσχύει. ζητεῖτ' ἄλλο τι, παιδοφίλοι.

«Una volta per convincere i ragazzi amanti di regali / bastavano una quaglia, una palla cucita e gli astragali; / ora, invece, ci vogliono un piatto e una moneta; quei giocattoli a nulla più / ormai valgono. Cercate qualcos'altro, amanti dei ragazzi».

## AP 12,46

Οὐκ εἶμ' οὐδ' ἐτέων δύο κείκοσι καὶ κοπιῶ ζῶν.  
 ὦρωτες, τί κακὸν τοῦτο; τί με φλέγετε;  
 ἦν γὰρ ἐγὼ τι πάθω, τί ποιήσετε; δῆλον, Ἔρωτες,  
 ὡς τὸ πάρος παίξεσθ' ἄφρονες ἀστραγάλους.

«Non ho ancora neppure ventidue anni e sono stanco della vita. / Oh Amori, perché quest'afflizione? Per quale ragione mi fate ardere? / Cosa farete, se patisco qualche incidente? Chiaramente, Amori, / come in precedenza giocherete agli astragali con noncuranza».

## AP 12,47

Ματρὸς ἔτ' ἐν κόλποισιν ὁ νήπιος ὀρθρινὰ παίζων  
 ἀστραγάλους τοῦμὸν πνεῦμ' ἐκύβευσεν Ἔρω.

«Ancora nel seno della madre l'infante Eros giocava di primo mattino agli astragali, egli che ha infiammato il mio spirito».

## A. R. 3,112b-130, 154-155

Ἡ δὲ καὶ αὐτὴ  
 βῆ ρ' ἵμεν Οὐλύμποιο κατὰ πύχας, εἴ μιν ἐφεύροι.  
 Εὔρε δὲ τὸν γ' ἀπάνευθε, Διὸς θαλερῆ ἐν ἁλώῃ,  
 οὐκ οἶον, μετὰ καὶ Γανυμήδεα, τὸν ρά ποτε Ζεὺς  
 οὐρανῷ ἐγκατένασεν ἐφέστιον ἀθανάτοισι,  
 κάλλεος ἡμερθεῖς. Ἄμφ' ἀστραγάλουσι δὲ τῷ γε  
 χρυσείοις, ἅ τε κοῦροι ὀμήθεες, ἐπιόωντο.  
 Καὶ ρ' ὁ μὲν ἤδη πάμπαν ἐνίπλεον ᾧ ὑπὸ μαζῶ  
 μάργος Ἔρω λαιῆς ὑποῖσχανε χειρὸς ἀγοστόν,  
 ὀρθὸς ἐφεστηώς· γλυκερὸν δέ οἱ ἀμφὶ παρειὰς  
 χροῖης θάλλειν ἔρευθος. Ὁ δ' ἐγγύθεν ὀκλαδὸν ἦστο  
 σίγα κατηφιόων· δοιῶ δ' ἔχεν, ἄλλον ἔτ' αὐτως  
 ἄλλω ἐπιπροιεῖς, κεχόλωτο δὲ καγχαλώωντι.  
 Καὶ μὴν τοὺς γε παράσσον ἐπὶ προτέροισιν ὀλέσσας,  
 βῆ κενεαῖς σὺν χερσὶν ἀμήχανος, οὐδ' ἐνόησε  
 Κύπριν ἐπιπλομένην. Ἡ δ' ἀντίη ἴστατο παιδός,  
 καὶ μιν ἄφαρ γναθμοῖο κατασχομένη προσέειπε·  
 «Τίπτ' ἐπιμειδιάς, ἄφατον κακόν; ἦέ μιν αὐτως  
 ἦπαφες οὐδὲ δίκη περιέπλεο, νῆιν ἐόντα;  
 [...]

Φῆ· ὁ δ' ἄρ' ἀστραγάλους συναμήσατο, κὰδ δὲ φαινωῶ  
 μητρὸς ἐῆς, εὐ πάντας ἀριθμήσας βάλε κόλπῳ.

«Mentre Afrodite andava / per le valli d'Olimpo in cerca del figlio. / Lo trovò in disparte,

nel giardino fiorito di Zeus, / non solo, ma con Ganimede, quello che un tempo / Zeus collocò in cielo, a convivere con gli immortali, / preso dalla sua bellezza. I ragazzi giocavano / con astragali d'oro, come buoni compagni. / Ma l'insaziabile Eros stringeva la mano sinistra / piena degli astragali 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 astragali / 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 sconsolato a mani vuote, senza avvedersi / dell'arrivo di Cipride, che si fermò davanti a suo 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? [...] Così disse (Afrodite), e lui raccolse gli astragali, e dopo averli contati, / li depose nello splendido seno della dea sua madre». (tr. Paduano 1986 modificata)

## Antip.Sid., AP 7,427

Ἄ στάλα, φέρ' ἴδω τίν ἔχει νέκυν. Ἄλλα δέδορκα  
 γράμμα μὲν οὐδέν που τμαθὲν ὑπερθε λίθου,  
 ἐννέα δ' ἀστραγάλους πεπτηότας· ὦν πίσυρες μὲν  
 πρᾶτοι Ἄλεξάνδρου μαρτυρέουσι βόλον,  
 οἱ δὲ τὸ τὰς νεότατος ἐφήλικος ἄνθος, ἔφηβον,  
 εἷς δ' ὅ γε μανύει Χίος ἀφανρότερον.  
 Ἦ ῥα τόδ' ἀγγέλλοντι· «Καὶ ὁ σκάπτροισι μεγαυχῆς  
 χῶ θάλλων ἦβᾶ τέρμα τὸ μηδὲν ἔχει;»  
 Ἦ τὸ μὲν οὐ, δοκέω δὲ ποτὶ σκοπὸν ἰθὺν ἐλάσσειν  
 ἰόν, Κρηταεὺς ὡς τις οἰστοβόλος·  
 ἦς ὁ θανὼν Χίος μὲν, Ἄλεξάνδρου δὲ λελογχῶς  
 οὖνομ' ἐφηβείῃ δ' ὤλετ' ἐν ἀλικίᾳ.  
 Ὡς εὖ τὸν φθίμενον νέον ἄκριτα καὶ τὸ κυβευθὲν  
 πνεῦμα δι' ἀφθέγκτων εἶπέ τις ἀστραγάλων.

«Questa stele, che morto ricopre? Vediamo. Non scorgo / nessuna scritta sulla pietra incisa, / vedo bensì nove astragali caduti: di questi, ben quattro / esibiscono il colpo d'Alessandro, / altri quattro l'efebò – rigoglio d'età giovanile; / uno di Chio, ben più cupo colpo svela. / Questo è il messaggio: “Colui che di scettri si gloria e colui / ch'è in fiore non approdano che a zero?” / Forse no: come arciera di Creta, lanciando uno strale, / a dritto segno, se non sbaglio, miro: / era, il morto, di Chio, si chiamava Alessandro, la morte / nell'età degli efebi lo raggiunse. / Quanta eleganza nel dire, con muti aliossi, l'assurda morte, l'anima giocata agli astragali». (tr. Pontani 1978-1981 modificata)

## Mel., AP 7,428

Ἄ στάλα, σύνθημα τί σοι γοργωπὸς ἀλέκτωρ  
 ἔστα, καλλαῖνα σκαπτοφόρος πτέρυγι,  
 ποσσὶν ὑφαρπάζων νίκας κλάδον; Ἄκρα δ' ἐπ' αὐτᾶς  
 Ἦ ῥα γε νικάεντα μάχα σκαπτοῦχον ἄνακτα  
 κτύπτεις; Ἄλλα τί σοι παίγνιον ἀστράγαλος;  
 Πρὸς δέ, τί λιτὸς ὁ τύμβος; Ἐπιπρέπει ἀνδρὶ πενιχρῶ,  
 ὄρνιθος κλαγγαῖς νυκτὸς ἀνεγρομένῳ.  
 Οὐ δοκέω· σκάπτρον γὰρ ἀναίνεται. Ἄλλα σὺ κεύθεις  
 ἀθλοφόρον, νίκαν ποσσὶν ἀειράμενον;  
 Οὐ ψάω καὶ τῆδε· τί γὰρ ταχὺς εἵκελος ἀνήρ



ἀστραγάλω; Νῦν δὴ τώτρεκὲς ἐφρασάμαν·  
 φοῖνιξ μὲν νίκαν ἐνέπει πάτραν τε μεγαυχή  
 ματέρα Φοινίκων, τὰν πολύπαιδα Τύρον·  
 ὄρνις δ', ὅτι γεγωνὸς ἀνὴρ καὶ που περὶ Κύπριν  
 πρᾶτος κῆν Μούσαις ποικίλος ὕμνοθέτας·  
 σκάπτρα δ' ἔχει σύνθημα λόγου· θνάσκειν δὲ πεσόντα  
 οἰνοβρεχὴ προπετιὴς ἐννέπει ἀστράγαλος.  
 Καὶ δὴ σύμβολα ταῦτα, τὸ δ' οὖνομα πέτρος ἀεΐδει,  
 Ἀντίπατρον, προγόνων φύντ' ἀπ' ἐρισθενέων.

«Stele, che indica il gallo che sta su di te, così truce, / con quello scettro nell'ala turchina / e tra le zampe la palma? Sul margine, là, della base, / un astragalo d'osso, caduto e riverso. / Forse un monarca scettrato che vinse in battaglia nascondi? / Ma che strano giochetto è mai quell'aliosso? / Poi, questa tomba modesta... conviene a un povero, a uno / che nel cuor della notte il gallo sveglia. / No, non credo: s'oppone lo scettro. Tu dunque nascondi / un atleta, che vinse nella corsa? / No, non ci sono ancora: tra un uomo veloce e l'aliosso / qual è il rapporto? Adesso ho indovinato: / dice, la palma, la vittoria, nonché dei Fenici la madre – / patria gloriosa, Tiro ricca d'uomini; / dice il gallo che l'uomo squillante, primo in amore, / poeta vario fra le Muse fu; / reca lo scettro a emblema dell'arte; l'aliosso riverso / dice che cadde ubriaco e morì. / Questi gli emblemi. Il nome, la pietra stessa lo canta: / Antipatro – di gran casato fu». (tr. Pontani 1978/1981 modificata)

Plu., *Alc.* 2,2-3

Ἔτι δὲ μικρὸς ὢν ἔπαιζεν ἀστραγάλοις ἐν τῷ στενωπῷ, τῆς δὲ βολῆς καθηκούσης εἰς αὐτὸν ἄμαξα φορτίων ἐπήει.<sup>3</sup> Πρῶτον μὲν οὖν ἐκέλευε περιμεῖναι τὸν ἄγοντα τὸ ζεύγος· ὑπέπιπτε γὰρ ἡ βολὴ τῇ παρόδῳ τῆς ἀμάξης, μὴ πειθομένου δὲ δι' ἀγροικίαν, ἀλλ' ἐπαγόντος, οἱ μὲν ἄλλοι παῖδες διέσχον, ὁ δ' Ἀλκιβιάδης καταβαλὼν ἐπὶ στόμα πρὸ τοῦ ζεύγους καὶ παρατείνας ἑαυτόν, ἐκέλευεν οὕτως, εἰ βούλεται, διεξελθεῖν, ὥστε τὸν μὲν ἄνθρωπον ἀνακρούσαι τὸ ζεύγος ὀπίσω δεῖσαντα, τοὺς δ' ἰδόντας ἐκπλαγῆναι καὶ μετὰ βοῆς συνδραμεῖν πρὸς αὐτόν.

«Ancora bambino giocava agli astragali in una via stretta, ma, quando toccava a lui il tiro, passava un carro di merci.<sup>3</sup> Dapprima ordinò al conducente di fermarsi; il tiro di astragali in effetti sarebbe finito sotto il carro. Ma poiché quegli non gli diede retta a causa della sua rozzezza, tutti gli altri bambini si spostarono, mentre Alcibiade si lanciò di fronte al carro e si distese completamente a terra, ordinandogli di passare ora, se lo voleva, di modo che l'uomo fermò bruscamente il carro, traendolo indietro per paura, gli altri, vedendo la scena, ne furono colpiti e corsero verso di lui, gridando».

Paus., 6,24,6-7

Ἡλείοις δὲ ἐν τῷ ὑπαίθρῳ τῆς ἀγορᾶς τὰ ἐπιφανέστατα ναὸς ἐστί καὶ ἄγαλμα Ἀπόλλωνος Ἀκεσίου [...] ἐστί δὲ καὶ Χάρισιν ἱεροῦ καὶ ξόανα ἐπίχρυσα τὰ ἐς ἐσθήτα, πρόσωπα δὲ καὶ χεῖρες καὶ πόδες λιθοῦ λευκοῦ· ἔχουσι δὲ ἡμὲν αὐτῶν ῥόδον, ἀστράγαλον δὲ ἡ μέση, καὶ ἡ τρίτη κλῶνα οὐ μέγαν μυρσίνης.<sup>7</sup> Ἔχειν δὲ αὐτὰς ἐπὶ τοιῶδε εἰκάζοι τις ἂν τὰ εἰρημένα, ῥόδον μὲν καὶ μυρσίνης Ἀφροδίτης τε ἱερὰ εἶναι καὶ οἰκεῖα τῷ ἐς Ἀδωνιν λόγῳ, Χάριτας δὲ Ἀφροδίτη μάλιστα φίλας εἶναι θεῶν· ἀστράγαλον δὲ μειρακίων τε καὶ παρθένων, οἷς ἄχαρι οὐδέν πω πρόσεστιν ἐκ γέρωσ, τοῦτον εἶναι τὸν ἀστράγαλον παίγνιον. Τῶν Χαρίτων δὲ ἐν δεξιᾷ ἄγαλμά ἐστιν Ἔρωτος· ἔστηκε δὲ ἐπὶ βάθρου τοῦ αὐτοῦ. «Le attrattive più notevoli che gli Elei hanno nella parte inferiore dell'agorà sono un tempio e una statua di Apollo Salvatore [...] C'è anche un tempio delle Cariti e il simulacro è di le-

gno con le vesti dorate, il volto e le mani e i piedi sono di marmo bianco; una di loro tiene una rosa, quella al centro un astragalo, la terza un ramo di mirto. La ragione per cui tengono in mano questi attributi può essere indovinata nel modo seguente, la rosa e il mirto sono sacri ad Afrodite e connessi alla storia di Adone, e le Cariti sono le divinità più vicine ad Afrodite; quanto all'astragalo è il diletto di ragazzi e giovinette, che non hanno nulla di molesto della vecchiaia. Alla destra delle Cariti vi è la statua di Eros, in piedi sul suo piedistallo». (tr. Maddoli-Nafissi adattata)

Paus., 7,25,10

Καταβάντων δὲ ἐκ Βούρας ὡς ἐπὶ θάλασσαν ποταμός τε Βουραϊκὸς ὀνομαζόμενος καὶ Ἡρακλῆς οὐ μέγας ἐστὶν ἐν σπηλαίῳ· ἐπὶ κλησὶς μὲν καὶ τούτου Βουραϊκός, μαντείας δὲ ἐπὶ πίνακι τε καὶ ἀστραγάλῳ ἐστὶ λαβεῖν. Εὐχεται μὲν γὰρ πρὸ τοῦ ἀγάλματος ὁ τῷ θεῷ χρώμενος, ἐπὶ δὲ τῇ εὐχῇ λαβὼν ἀστραγάλους, οἱ δὲ ἄφθονοι παρὰ τῷ Ἡρακλεῖ κεῖνται, τέσσαρας ἀφήσιν ἐπὶ τῆς τραπέζης· ἐπὶ δὲ παντὶ ἀστραγάλῳ σχήματι γεγραμμένα ἐν πίνακι ἐπίτηδες ἐξήγησιν ἔχει τοῦ σχήματος.

«Se si scende da Bura verso il mare, si trova colà un fiume detto Buraico e una statua non molto grande di Eracle in una grotta; anche questo Eracle ha l'appellativo di Buraico, vi è possibile trarre responsi oracolari per mezzo di una tavola di legno e di astragali. Chi vuole interrogare il dio, prega davanti alla sua statua e oltre ad invocare il dio prende gli astragali, ve ne sono in grandissima quantità presso il simulacro di Eracle e ne getta quattro sulla tavola; per ogni serie di tiri degli astragali l'iscrizione sulla tavola reca la spiegazione conveniente per ciascuna di questa serie di tiri». (tr. Nollé 2007: 15 n. 76)

Artem., 3,1,170 H.

Παιδίον δὲ παῖζον ἰδεῖν κύβοις ἢ ἀστραγάλῳ ἢ ψήφοις οὐ πονηρόν· ἔθος γὰρ τοῖς παιδίοις ἀεὶ παίζειν, ἀνδρὶ δὲ τελείῳ καὶ γυναικὶ πονηρόν τὸ ἀστραγάλῳ δοκεῖν παίζειν, εἰ μὴ ἄρα κληρονομήσαι τινα ἐλπίζων ἴδοι τις τὸ ὄναρ τοῦτο· ἐκ νεκρῶν γὰρ σωμάτων γεγόνασιν οἱ ἀστράγαλοι. Διὸ κινδύνους τοῖς λοιποῖς προαγορεύουσιν.

«Sognare un fanciullo che gioca con i dadi, con gli astragali o con le pietre non è sfavorevole, in quanto giocare sempre è normale per i fanciulli. Invece per un uomo fatto e per una donna sognare di giocare con gli astragali è sfavorevole, a meno che non si faccia questo sogno quando si spera di ereditare da qualcuno, poiché gli astragali derivano da cadaveri; per questo motivo agli altri predicono pericoli». (tr. Giardino 2006)

Ps.-Luc., *Am.* 16

Ἐπειδὴν δὲ καὶ μικρὰ τοῦ πάθους ἑαυτὸν ἀποβουκολῆσαι θελήσειεν, προσειπὼν τῇ δὲ τραπέζῃ τέτταρας ἀστραγάλους Λιβυκῆς δορκὸς ἀπαριθμήσας διεπέττευε τὴν ἐλπίδα, καὶ βαλὼν μὲν ἐπίσκοπα, μάλιστα δ' εἰ ποτε τὴν θεὸν αὐτὴν εὐβολήσειε, μηδενὸς ἀστραγάλου πεσόντος ἴσῳ σχήματι, προσεκύνει τῆς ἐπιθυμίας τεύξεσθαι νομίζων· εἰ δ', ὅποια φιλεῖ, φαύλως κατὰ τῆς τραπέζης ῥίψειεν, οἱ δ' ἐπὶ τὸ δυσσημότερον ἀνασταῖεν, ὅλη Κνίδα καταρώμενος ὡς ἐπ' ἀνηκέστῳ συμφορᾷ [καὶ] κατήφει καὶ δι' ὀλίγου συναρπάσας ἑτέρω βόλῳ τὴν πρὶν ἀστοχίαν ἐθεράπευεν.

«Ogni volta che desiderava stornare un poco il suo dolore, applicava la sua speranza con le pedine e lanciava quattro astragali di gazzella libica sul tavolo e, quindi, guardava il risultato del tiro. Specie, se otteneva il tiro della dea, quando gli astragali cadevano tutti su un lato differente, era al colmo della felicità, pensando di ottenere ciò che voleva. Ma se, come capita, gli astragali cadevano sul tavolo secondo un cattivo schema e si disponevano nel senso di un auspicio infausto, era sfiduciato come a seguito di una grave sventura e in preda alla

collera malediceva tutta Cnido, ma dopo poco riprendeva gli astragali e cercava di rimediare alla sfortuna precedente con un nuovo tiro».

Ael., *VH* 5,6

Ὅτι ἐκ τοῦ τῆς Ἀρτέμιδος στεφάνου πέταλον χρυσοῦν ἐκπεσὼν ἀνείλετο παιδίον, οὐ μὴν ἔλαθεν. Οἱ οὖν δικασταὶ παίγνια καὶ ἀστραγάλους προύθηκαν τῷ παιδί καὶ τὸ πέταλον ὃ δὲ καὶ αὐθὶς ἐπὶ τὸν χρυσὸν κατηνέχθη. Καὶ διὰ ταῦτα ἀπέκτειναν αὐτὸν ὡς θεοσύλην, οὐ δόντες συγγνώμην τῇ ἡλικίᾳ, ἀλλὰ τιμωρησάμενοι διὰ τὴν πράξιν.

«Si vide un bambino piccolo che aveva raccolto una foglia d'oro caduta dalla corona di Artemide. I giudici allora posero davanti al fanciullo giocattoli e astragali, insieme con la foglia. Quegli si precipitò di nuovo sulla foglia. Lo uccisero dunque come ladro sacrilego, punendolo sulla base del suo atto, senza riguardo per la sua età». (tr. Lukinovich-Morand 1991)

Ael., *VH* 7,12

Δεῖ τοὺς παῖδας τοῖς ἀστραγάλοις ἐξαπατᾶν, τοὺς δὲ ἄνδρας τοῖς ὄρκοις. Οἱ μὲν Λυσάνδρου εἶναι λέγουσι τὸν λόγον, οἱ δὲ Φιλίππου τοῦ Μακεδόνο. Ὅποτέρου δ' ἂν ἦ οὐκ ὀρθῶς λέγεται κατὰ γε τὴν ἐμὴν κρίσιν.

«Bisogna ingannare i bambini con gli astragali e gli uomini con i giuramenti». Alcuni dicono che questo motto è di Lisandro, altri di Filippo il Macedone. Che sia dell'uno o dell'altro, non è giusto a mio avviso». (tr. Lukinovich-Morand 1991)

Ath., 10,444d-445a

Θεόπομπος δ' ἐν ἑκκαίδεκάτῃ τῶν ἱστοριῶν περὶ ἄλλου Ῥοδίου διαλεγόμενός φασι [...] Εἶθ' ἐξῆς λέγων περὶ τῆς ὀλιγαρχίας ἦν κατεστήσατο μετὰ τῶν φίλων ἐπιφέρει· «καὶ πολλὰς – ἀξιῶν». [*FGrH* 115F 121]

«Teopompo nel 16° libro delle *Storie* parlando a proposito di un altro rodio dice: – . Poi immediatamente dopo, discutendo l'oligarchia stabilita da Egesiloco e da altri suoi compagni, soggiunge: – ».

Paus. Gr., α 164 Erbse p. 166

Ἀστράγαλος· κυρίως τὸ συνήθως λεγόμενον καὶ ὁ σφόνδυλος τοῦ τραχήλου καὶ ὁ περτικὸς [...]

«Astragalo: propriamente sono indicati abitualmente così la vertebra del collo e lo strumento del gioco con le pedine».

Philostr., *Her.* 22,1

Καὶ ὡς βουκόλοι μειράκια περὶ τὸν τοῦ Ἀχιλλέως βωμὸν ἀστραγαλίζοντες ἀπέκτεινεν ἂν ὁ ἕτερος τῇ καλαύροπι τὸν ἕτερον πλήξας εἰ μὲ ὁ Πάτροκλος αὐτοὺς διεπτόησεν, «Ἄρκει μοι, εἰπὼν, ὑπὲρ ἀστραγάλων αἶμα ἓν».

«E si racconta anche che dei giovani bovari giocavano agli astragali presso l'altare di Achille e che uno avrebbe ucciso l'altro con un colpo di scudo, se Patroclo non li avesse separati, dicendo: «Una vittima è già sufficiente a causa degli astragali!». (tr. Follet 2017)

Philostr., *Her.* 45,2,1-2

Ἐπεὶ δὲ Ἀχιλλεὺς ἐγένετο, ποιοῦνται αὐτοῦ τροφέα τὸν Χεῖρωνά. Ὁ δὲ ἔτρεφεν αὐτὸν κηρίοις τε καὶ μυελοῖς νεβρῶν, ἐς ἡλικίαν τε ἤκοντα ἐν ἧ ἰοὶ παῖδες ἀμαξίδων καὶ ἀστρα-

γάλων δέονται, εἶργε μὲν οὐδὲ τῶν τοιούτων, ἀκοντίους δὲ εἶθιζε καὶ παλτοῖς καὶ δρόμοις.

«Quando Achille nacque, lo affidarono alle cure di Chirone. Questi lo nutrì di raggi di miele e midollo di cerbiatti e quando raggiunse l'età in cui i bambini chiedono carretti e astragali, non lo distolse da questi giochi, ma lo avvezzò anche ai giavellotti e ai salti e alle corse». (tr. Follet 2017)

D. L., 9,3= A1 D.-K.

Ἄναχωρήσας δὲ εἰς τὸ ἱερὸν τῆς Ἀρτέμιδος μετὰ τῶν παίδων ἡστραγάλιζεν· περιστήσαντες δ' αὐτὸν τῶν Ἐφεσίων, «τί, ὦ κάκιστοι, θαυμάζετε;» εἶπεν· «ἢ οὐ κρεῖττον τοῦτο ποιεῖν ἢ μεθ' ὑμῶν πολιτεύεσθαι;».

«Ritiratosi nel tempio di Artemide egli (*scil.* Eraclito) trascorreva il tempo a giocare agli astragali con i fanciulli; agli Efesini che lo attorniavano, replicò: «Oh sciagurati, di che cosa vi meravigliate? Non è forse meglio fare questo che non occuparsi della vita pubblica con voi?».

Aristaenet., 1,23 Ἐρωτικός κυβευτής περὶ ἀμφοτέρα δυστυχίας

Μονόχωρος Φιλοκύβω.

[...] Ἄλλὰ καὶ τοῖς ἀντερώσιν ἀστραγαλίζων ἢ κυβεύων συγγέομαι τὸν νοῦν, τοῦ ἔρωτος μεμνητός, κἀντεῦθεν περὶ τὰς ποικίλας μεταστάσεις τῶν ψήφων πολλὰ παραλογιζόμενος ἑμαυτὸν καὶ τῶν καταδεεστέρων τὴν παιδιὰν ἠτῶμαι.

Monochoros a Philokybos.

[...] «E poi, quando gioco agli astragali o ai dadi coi miei rivali in amore, sono assediato da questo folle amore e allora mi inganno frequentemente nelle diverse combinazioni di punti e mi faccio battere da persone molto meno forti di me». (tr. Vieillefond 1992)

Io. Chrys., *Hom. in Mt.* 47

Παίδων ἀθύρματα τροχούς καὶ ἀστραγάλους καὶ ψηφίδας καὶ σφαίρας.

«Giocattoli dei bambini sono i cerchi, gli astragali, i ciottoli e le palle».

Hsch., κ 194 L.

Κῶος Χίον: ὁ Κῶος ἀστράγαλος, ὁ ἔξ. Ὁ μὲν γὰρ Χίος ἐδύνατο ἔν, ὁ δὲ Κῶος ἔξ.

«Coo, Chio: il Coo è l'astragalo, che dà sei. Il colpo di Chio valeva un punto, quello di Coo sei».

*Schol. Aret. (B) Pl., Ly.* 206e, p. 456 Greene = *Suet., De lud.* 1,103, T., p. 35

Ἄστραγαλίζοντας] ἀστραγαλίζειν τὸ ἀστραγάλους παίζειν, ὅπερ καὶ ἀστρίζειν ἔλεγον, ἐπεὶ καὶ τοὺς ἀστραγάλους ἄστριας ἐκάλουν. Καλλίμαχος: «ζορκός – ἄστριας». [fr. 676 Pf.]

«*Astragalizontas: astragalizein* significa giocare agli astragali, il che è detto pure *astrízein*, perché gli aliossi erano denominati anche *astriai*: Callimaco: – ».

Io. Malal., *Chron.* 13,38,75-81 Thurn 2000: 267

Ὁ δὲ αὐτὸς βασιλεὺς Θεοδόσιος ἐν τῷ αὐτῷ χρόνῳ τοὺς τρεῖς ναοὺς τοὺς ὄντας ἐν Κωνσταντινουπόλει εἰς τὴν πρῶην λεγομένην Ἀκρόπολιν καταλύσας, [...] τὸν δὲ τῆς Ἀρτέμιδος ναὸν ἐποίησε ταβλοπαρόχιον τοῖς κοττίζουσιν· ὅστις τόπος κέκληται ἕως τῆς νῦν ὁ ναός· ἢ δὲ πλησίον ρύμη τὸ ἐλάφιν.

«Il medesimo imperatore Teodosio nello stesso anno dismise i tre templi che si trovavano a Costantinopoli in quella che un tempo era chiamata l'Acropoli, [...] di quello di Artemide fece una sala da gioco per i giocatori con gli astragali, quel luogo si chiama fino ad oggi il "tempio"; la fossa lì vicino il cervo».

Zen., 4,74 CPG I,104

Κῶος Χίω: ὁ Κῶος ἀστράγαλος ἡδύνατο ἔξ. Παροιμία δέ ἐστι Χίος πρὸς Κῶον. Ὁ μὲν γὰρ Χίος ἡδύνατο ἔν, ὁ δὲ Κῶος ἔξ.

«Coo per un Chio: il Coo è l'astragalo, che dà sei. È un proverbio Chio per Coo, Chio valeva un punto, Coo sei».

Diogenian., 5,70, CPG I,265

«Κῶος πρὸς Χίον:» ὅταν ἐλάττονα πρὸς μείζονά τις παραβάλλῃ.

«Coo per Chio: quando qualcuno oppone un risultato inferiore ad uno migliore».

Schol. Ar., Ra. 970

Ὁὐ Χίος, ἀλλὰ Κεῖος; ("Ὅτι δοκεῖ προσγεγράφθαι τῇ πολιτείᾳ, Ἄγνωνος αὐτὸν ποιησαμένου, ὡς Εὐπολις Πόλεσιν [fr. 251 K.-A.]. Ἀρίσταρχος δὲ ὡς γεγραμμένου Κῶος ἐξηγεῖται: ὅτι πρὸς τὸ Κῶος εἰσήγαγε τὸ Χίος. Τὸν γὰρ ἀντίστροφον τῷ Χίῳ λέγεσθαι). Τοῦτο οὖν φησιν, ὅτι οὐδέποτε κακοβολεῖ ὁ Θηραμένης ὡς ἐν ἀστράγαλοις, ἀλλ' ἐπιτυγχάνει. Ἐπιλήτει δὲ αὐτῷ ὁ Δημήτριος, ὡς τελέως ἀγνοοῦντι ὅτι Χίος ἦν. Παραλείπει δὲ ὅμως καὶ αὐτὸς ὅτι οὐδὲν ἦτον παρὰ τὴν ὑπόνοιαν εἶρηται ἀντὶ τοῦ Κῶος Κίος. Δίδυμος δὲ φησιν ὅτι δύναται καὶ τῆς παροιμίας μεμνήσθαι, οὐ Χίος, ἀλλὰ Κίος, παρόσον ποικίλος τις ὢν καὶ ἀγχίστροφος, καθωμίλει τοὺς καιροὺς πρὸς τὸ κρεῖττον μέρος αἰεὶ διδοὺς ἑαυτόν. Κῶος δὲ ἐλέγετο εἶναι.

«Non di Chio, ma di Ceo? (Perché sembra che sia stato inserito nella cittadinanza ateniese, quando Agnone lo adottò, come dice Eupoli nelle *Città*, Aristarco riguardo a Coo spiega che per Coo ha introdotto Chio. Dice che è la faccia opposta a Chio). Lo afferma, perché Teramene non ha mai insuccessi come nel gioco degli astragali, ma ha buona fortuna.<sup>11</sup> Demetrio lo critica, perché non sa affatto che era di Chio. Omette tuttavia anche egli che nondimeno per ipotesi si dice *Kios* invece di *Koos*. Didimo dice che ci si può ricordare del proverbio, non *Chios*, ma *Kios*, in quanto *questo era vario e mutabile, si poteva accomodare alle circostanze, concedendosi sempre alla parte migliore*. Si dice che fosse di Coo».

Schol. Vet. Pi., P. 4 Drachmann: 143

338a Ὅρνιχεσσι καὶ κλάροισι: ταῖς μαντείαις χρησάμενος ὁ Μόψος ἐνεβίβασε τὸν στρατὸν προθύμως. Εἰώθασιν διὰ κλήρων μαντεύεσθαι· οἶον, ἐὰν βάλλοντός μου τόδε ἀναβῆ, ἀποτελεσθήσεται τόδε. Ἐὰν δὲ μή, οὐκ ἀποτελεσθήσεται. Καὶ ἐν τοῖς ἱεροῖς ἀστράγαλοι κεῖνται, οἷς διαμαντεύονται βάλλοντες αὐτούς. [...]

338b Κλάροισιν: ἰστέον ὅτι κλήροις τὸ πρὶν ἐμαντεύοντο, καὶ ἦσαν ἐπὶ τῶν ἱερῶν τραπεζῶν ἀστράγαλοι, οὓς ρίπτοντες ἐμαντεύοντο.

338a: «Uccelli e *sortes*: dopo che Mopso aveva consultato gli oracoli, fece salire a bordo l'e-

<sup>11</sup> Come Aristofane nelle *Rane*, 970: «Teramene il Ceo», Eupoli critica Teramene, accusandolo di *xenia*, cioè di essere un cittadino ateniese illegale, proveniente, invece, da Ceo. Tale attacco dipende pare dal fatto che avesse studiato con Prodico di Ceo, Eupoli allude forse al fatto che questi fosse il vero padre del politico, sottolineandone l'adozione da Agnone, cfr. Storey 2003: 227; Montana-Muzzolon-Perrone 2006: 97.



*Vecchia*: «A che gioco?».

*Giovinetto*: «A indovinare quanti... denti hai».

*Cremilo*: «Ma lo so anch'io: ne avrà tre o quattro, forse».

*Giovinetto*: «Paga: ha soltanto un molare». (tr. Paduano 1988)

Pl., *Ly.* 206e

Οἱ μὲν οὖν πολλοὶ ἐν τῇ αὐλῇ ἔπαιζον ἕξω, οἱ δὲ τινες τοῦ ἀποδυτηρίου ἐν γωνίᾳ ἡρτίαζον ἀστραγάλους παμπόλλους.

«I più giocavano fuori nel cortile; ma altri a pari e dispari in un angolo dello spogliatoio con moltissimi astragali». (tr. Pucci 1971)

Arist., *Rh.* 3,5,1407b

Καὶ διὰ τὸ ὅλως ἔλαττον εἶναι ἀμάρτημα διὰ τῶν γενῶν τοῦ πράγματος λέγουσιν οἱ μάντιες· τύχοι γὰρ ἂν τις μᾶλλον ἐν τοῖς ἀρτιασμοῖς ἄρτια ἢ περισσὰ εἰπὼν μᾶλλον ἢ πόσα ἔχει, καὶ τὸ ὅτι ἔσται ἢ τὸ πότε, διὸ οἱ χρησμολόγοι οὐ προσορίζονται τὸ πότε.

«E poiché vi sono meno possibilità di sbagliare parlando in generale, gli indovini si esprimono col genere al quale appartiene la cosa, perché al gioco di pari e dispari si può restare nel giusto dicendo se il compagno abbia in mano un numero pari o dispari piuttosto di indovinarne il numero». (tr. Chiron 2007)

Luc., *DDeor.* 8,2

Τὸ δὲ Ἰδαῖον τουτὶ παιδίον ἀρπάσας ἀνέπτῃς, ὧ γενναιότατε ἀετῶν, καὶ συνοικεῖ ἡμῖν ἐπὶ κεφαλὴν μοι ἐπαχθέν, οἰνοχοοῦν δὴ τῷ λόγῳ. [...] πρῶν δὲ ὁ βασιλεὺς καὶ ἀπάντων πατὴρ ἀποθέμενος τὴν αἰγίδα καὶ τὸν κεραυνὸν ἐκάθησο ἀστραγαλίζων μετ' αὐτοῦ ὁ πάγωνα τηλικούτον καθειμένος. Ἐπαντα οὖν ὀρῶ ταῦτα, ὥστε μὴ οἴου λανθάνειν.

«Mentre questo fanciullo dell'Ida lo hai rapito, te ne sei volato quassù e me l'hai messo sul collo, o aquila nobilissima, e lui ora abita in mezzo a noi, per mescere il vino, dici tu [...] e l'altro giorno, tu, il re e padre di tutti, messi in un canto l'egida e il fulmine, ti sei seduto a giocare agli astragali con lui, con quella gran barba che ti scende giù. Tutte queste cose io le vedo, non credere che mi sfuggano». (tr. Lami-Maltomini 1986)

*Schol. rec. Aret.* in Pl., *Ly.* 206e = *Suet., Lud.* 1,25 T., p. 67

Ἐπαιζον δὲ ἀστραγάλους καὶ πολλοῖς, καθάπερ καρύοις. Τοῦ δὲ εἶδους τῶν πολλῶν τὸ μὲν ἀρτιασμὸν ἔλεγον, τὸ δὲ τρόπα, τὸ δὲ ὀμιλλαν. Ἀρτιασμός μὲν οὖν ἐστὶ τὸ δρασάμενον ἀστραγάλων ἢ τινῶν ἄλλων ἐξετάζειν τὸν συμπαίζοντα, πότερον ἀρτίους ἢ περισσοὺς κατέχει· Ἀριστοφάνης *Πλούτω* (816): «στατήρσι – ἀρτιάζομεν».

«Giocavano agli astragali e con molti astragali così come con le noci. Tra diversi giochi di questo tipo uno era denominato *artiasmós* (pari e dispari), l'altro *trópa* e un altro ancora *ómilla*. Il gioco di pari e dispari è quando colui che tiene in mano astragali o altri oggetti domanda al suo compagno di gioco se ne tenga in mano in numero pari o dispari; Aristofane nel *Pluto*: –».

Hor., *Serm.* 2,3,247-253a

*Aedificare casas, plostello adiungere muris,  
ludere par impar, equitare in harundine  
longa siquem delectet barbatum, amentia uerset.  
Si puerilius his ratio esse euincet amare  
nec quicquam differre, utrumne in puluere, trimus*

*quale prius, ludas opus, an meretricis amore  
sollicitus plores.*

«Se un uomo dalla barba lunga fino al mento, si diletta di costruire casette, aggiogare topi, giocare a pari e dispari, cavalcare una canna, diremmo che è uscito fuori di senno. Ma la ragione non ci obbliga a dire che è più puerile ancora amare? e non vi è alcuna differenza tra il bambino di tre anni occupato con qualche gioco sulla sabbia e il giovane in lacrime tormentato dall'amore per una prostituta».

Suet. *Aug.* 71

*Scribit ad filiam: «Misi tibi denarios ducentos quinquaginta, quos singulis conuiuis dederam, si uellent inter se inter cenam uel talis uel par impar ludere».*

«Scrisse anche a sua figlia: “Ti ho mandato duecentocinquanta denari, come ne ho mandati a ognuno dei commensali, nel caso che, durante la cena, vogliano giocare tra di loro ai dadi o a pari e dispari”». (tr. Dessì 1968)

Ps.-Acro, *Schol. Vet.* in Hor., *Serm.* 2,3 Keller, p. 155

248. \**«Ludere par impar» Ludus est micantium puerorum* (Γ)

*Ludere par impar* (cζ). *De illo dicit, cum quo pueri soliti sunt ludere inter se, quando premunt copiam nucum uel castanearum manibus, tunc, quando simul ueniunt ad ludendum, laxo sinu ueniunt et girum inter se faciunt et proponunt sibi problema. Tunc cooperta manu quisque ostendit suo compari et infit: «quot insunt?». Si alius augurari potuerit, aufert illi. Sic tam diu hoc certant, ut uter deoneret alium* (cζ

250. § Sic p. h. r. (cζ) *Sic ratio comprobat magis puerile esse amare meretricem, quam ludere ut pueri* (Γ, fV cζ

248 \**«Ludere par impar»* è un gioco di bambini che agitano le dita (*micatio*, gioco della mora).

248. *«Ludere par impar»* «Si parla di questo gioco, quando i bambini giocano spesso tra di loro, quando tengono in mano un gran numero di noci o castagne e allora, quando sono pronti per il gioco, si dispongono in semicerchio e introducono la loro domanda. Allora ciascuno copre la mano e la mostra al suo compagno, chiedendogli: “quante sono?”. Se qualcuno riesce a indovinarlo, questi s'impadronisce delle noci dell'altro. Si sfidano in questa maniera a lungo finché uno di loro non strappi all'altro tutte le noci.

250. Così la ragione mostra che è più puerile amare una prostituta che non giocare come bambini».

*Bibl.*: Becker-Göll: 40; Mau 1896a; Taillardat: 160; Väterlein 1976: 36; Paraskevaïdou 1989: 85-86; De Nardi 1991: 77; Schädler 1996.

## 11. ὠμίλλα, *ómilla* (Poll., 9,98-99, 102)

Eup., *Ταξίαρχοι*, fr. 269 K.-A. *ap.* Poll. 9,102

*Φορμίων* Οὔκουν περιγράψεις ὅσον ἐναριστᾶν κύκλον;

*Διόνυσος* Τί δ' ἔστιν; εἰς ὠμίλλαν ἀριστήσομεν;

ἢ κόψομεν τὴν μᾶζαν ὡσπερ ὄρυγα;

*Formione*: «Vuoi tracciare dunque per terra un cerchio assai grande per mangiare al suo interno?».



*Dioniso*: «Ma come? Giocheremo all'ómilla per mangiare? O batteremo la pasta come si fa con una quaglia?». (tr. Taillardat 1962: 268, n. 1; cf. Storey 2003: 25; Olson 2016: 395)

Eup., *Χρυσούν γένος*, fr. 314 K.-A. ap. Suid., ω 92; *Schol. Aret. (B) Pl., Ly.* 206e, p. 457 Greene

†ἔπειτ' εἴσειμι ἐνθάδε μείνας  
εἰς ὦμιλλαν κᾶν μὴ μετήη

«E poi, restando saldo qui, entro nel circolo, anche se non mi si invita». (tr. Livrea 1994)

Hsch., ω 194

᾽ὦμιλλα· παιδιά τις, ὅταν κύκλον περιγράψαντες βάλῳσιν εἰς αὐτὸν κάρυα, εἴτα ἐν τῷ κύκλῳ †μήνει λαμβάνει. ἢ† ἔπαθλον.

«Ómilla: è un gioco, quando tracciano un cerchio e poi vi lanciano noci ... a gara».

Suid., ω 92

᾽ὦμιλλα· παιδιά τις, ἐν ἣ ὁ εἰς τὸν κύκλον βαλὼν κάρυον, ὥστε ἐμμεῖναι, νικᾷ. Εὐπόλις *Χρυσῶ γένει* «ἔπειτ' – ὦμιλλαν» [fr. 314 K.-A.]. ἐπεισεῖμεθα δὲ μείνας εἰς ὦμιλλαν. ἀπὸ συναίρεσσεως ἢ ὦμιλλα καὶ ὦμιλλα.

«Ómilla: è un gioco, in cui chi lancia una noce nel cerchio e riesce a farla restare all'interno è il vincitore. Eupoli ne *L'età dell'oro*: –. Per effetto della contrazione si può dire ómilla oppure ómilla».

*Schol. Aret. (B) Pl., Ly.* 206e, p. 457 Greene = Suet., *De lud.* 1,27 T., 67-68

Ἡ δὲ ὦμιλλά ἐστὶν ὅταν περιγράψαντες κύκλον ἐπιρρίπτωσιν ἀστραγάλους ἢ τι ἄλλο, ὡς τῇ μὲν ἐντὸς βολῇ νικῶντων, τῇ δὲ ἐκτὸς ἠττωμένων. Εὐπόλις *Χρυσῶ γένει* [fr. 314 K.-A.] μεταφέρων ἐπὶ τὴν ἐν κύκλῳ κατάκλισιν τοῦνομα οὕτω φησὶν· «ἔπειτ' – μετήη».

«L'ómilla è quando tracciano un cerchio e vi lanciano dentro astragali o qualche altro oggetto, di modo che vincono con il colpo caduto all'interno del cerchio e perdono con quello che resta all'esterno. Ne *La razza d'oro* Eupoli impiega questo termine in senso metaforico per quelli che sono distesi sul letto della tavola e dice: –».

*Schol. Vet. Ar., Pac.* 348e = Suid., φ 604

Ἐναγράφεται δὲ ὁ Φορμίων δυσὶ ναυμαχίαις νικῆσαι Λακεδαιμονίους στρατηγῆσας. Λιτὸς δὲ οὗτος καὶ στρατιωτικός. Διὸ καὶ στιβάδας εἶπε Φορμίωνος. Οἱ γὰρ τὰ πολεμικὰ ἐξασκησάμενοι ὑπὸ γυμνασίων καὶ πόνων εἰώθασι χαμαικοιτεῖν καὶ Διόνυσος ἐν *Ταξιάρχαις* [fr. 269 K.-A.] παρ' Εὐπόλιδι μανθάνων παρὰ τῷ Φορμίῳ τὸς τῶν στρατηγῶν καὶ πολέμων νόμους φησὶν· ὡς φύγον.

«Si riporta che Formione abbia vinto i comandanti spartani in due battaglie navali. Costui era frugale e bellicoso. Perciò disse anche i giacigli di Formione. Coloro che si addestrano nella pratica militare negli esercizi del corpo e nelle fatiche sono soliti dormire per terra e Dioniso nei *Comandanti* di Eupoli apprendendo da Formione le leggi dei comandanti e delle guerre dice che fuggirono».

cf. Pers., *Sat.* 1,9-10

*Tunc cum ad canitiem et nostrum istud uiuere triste  
asperi ac nucibus facimus quaecumque relictis.*

«Quando si hanno dinanzi agli occhi questi capi imbiancati e questo nostro vivere tristo e tutte le nostre azioni, non appena smettiamo di giocare con le noci». (tr. Pagliano 1967)

*Bibl.*: Salanitro 1988; Paraskevaïdou 1989: 90; Id. 1993: 30-31; De Nardi 1991: 77; Lazos 2002: 705-707; Campagner 2005; Behling 2012; Ead. 2013.

## 12. τρόπα, *tropa*, gioco della fossetta (Poll. 9,103)

Cratin., fr. 180 K.-A. *ap. Schol. Aret.*, in Pl., *Ly.* 206e = Suet., *De lud.* 1,26 T. p. 67

Οἱ Διονυσίοις

ἀκύλοις ἀεὶ παίζουσ' ἀνειμένοι τρόπα

«E giocano sempre con le ghiande di Dioniso nella *tropa*, lanciandole in alto».

*Schol. Aret.*, in Pl., *Ly.* 206e p. 457 Greene = Suet., *De lud.* 1,26 T. p. 67

Τρόπα δὲ ἐστὶν ἢ εἰς βόθυνον ἐκ διαστήματος βολή.

«La *tropa* è il lancio di qualcosa in un foro a partire da una certa distanza».

Hsch., τ 1485 C., p. 79

Τρόπα: εἶδος παιδιᾶς, καθ' ἣν στρέφουσι τοὺς ἀστραγάλους εἰς τὸ ἕτερον μέρος.

«*Tropa*: un tipo di gioco, in cui roteano gli astragali verso l'altro lato».

Phot., τ 493 Th. 3,500

Τρόπα: διὰ ἀστραγάλων παιδιά.

«*Tropa*: gioco con gli astragali».

Mart., 4,14,6-12 (a Silio Italico)

*Paulum seposita seueritate,  
dum blanda uagus alea December  
incertis sonat hinc et hinc fritillis  
et ludit tropa nequiore talo,  
nostris otia commoda Camenis,  
nec torua lege fronte, sed remissa  
lasciuus madidos iocis libellos.*

«Lascia da parte per un po' la tua severità, mentre dicembre libero da obblighi con il dado invitante fa risuonare qua e là i bussolotti dall'esito incerto e gioca alla fossetta (*tropa*) con l'astragalo fraudolento; accorda alla mia Musa il tuo tempo di svago e leggi non con fronte accigliata, ma distesa i miei libretti che trasudano scherzi lascivi».

*H.A., Ver.* 4,6, Hohl p. 77

*Fertur et nocte perpeti alea lusisse, cum in Syria concepisset id uitium.*

«Si tramanda che anche di notte fosse dedito al gioco dei dadi, avendo assunto in Siria questo vizio».

*Bibl.*: Salanitro 1988; De Nardi 1991: 75-76; Paraskevaïdou 1993: 26-27; Lazos 2002: 705-707; Behling 2012; Ead. 2013.

## 13. ἐπίσχυρος/σχῦρος, gioco con la marca di calce (Poll. 9,104, 107)

Pl., *Thet.* 145e-146a

Σωκράτης· Τοῦτ' αὐτὸ τοίνυν ἐστὶν ὁ ἀπορῶ καὶ οὐ δύναμαι λαβεῖν ἰκανῶς παρ' ἑμαντῶ, ἐπιστήμη ὅτι ποτὲ τυγχάνει ὄν. <sup>146a</sup> Ἄρ' οὖν δὴ ἔχομεν λέγειν αὐτό; τί φατέ; τίς ἂν ἡμῶν πρῶτος εἴποι; ὁ δὲ ἁμαρτῶν, καὶ ὅς ἂν ἀεὶ ἁμαρτάνῃ, καθεδεῖται, ὥσπερ φασὶν οἱ παῖδες οἱ σφαιρίζοντες, ὄνος ὅς δ' ἂν περιγένῃται ἀναμάρτητος, βασιλεύσει ἡμῶν καὶ ἐπιτάξει ὅτι ἂν βούληται ἀποκρίνεσθαι.

*Socrate:* «Ebbene, il punto che mi lascia perplesso, e su cui non riesco da me a farmi un'idea chiara, è precisamente questo: che cosa sia la conoscenza. <sup>146a</sup> Siamo in grado di darne la definizione? Che dite?... Chi di noi parlerà per primo? Ma se sbaglia, e via via chi sbaglierà, si metterà a sedere da asino, come dicono i ragazzi che giocano alla palla; e chi non sbaglierà e vincerà la partita, sarà il nostro re, e avrà diritto di domandare qualunque cosa voglia gli si risponda». (tr. Valgimigli 1975 lievemente modificata)

Damox., *inc. fab.*, fr. 3 K.-A., *ap. Ath. Epit.* 1,15b

× - νεανίας τις ἐσφαιρίζεν εἷς  
 ἐτῶν ἴσως × - - ἑπτακαίδεκα,  
 Κῶος· θεοὺς γὰρ φαίνεθ' ἢ νῆσος φέρειν.  
 Ὅς ἐπεὶ ποτ' ἐμβλέψειε τοῖς καθημένοις,  
 ἢ λαμβάνων τὴν σφαῖραν ἢ διδούς, ἅμα  
 πάντες ἐβοῶμεν - - - × - - -  
 ἢ δ' εὐρυθμία τό τ' ἦθος ἢ τάξις θ' ὄση  
 ἐν τῷ τι πράττειν ἢ λέγειν ἐφαίνετο.  
 Πέρασ ἐστὶ κάλλους, ἄνδρες. Οὐτ' ἀκήκοα  
 ἔμπροσθεν οὐτ' ἐώρακα τοιαύτην χάριν.  
 Κακὸν ἂν τι μείζον ἔλαβον, εἰ πλείω χρόνον  
 ἔμεινα· καὶ νῦν δ' οὐχ ὑγιαίνειν μοι δοκῶ.

«Un giovane giocava a palla, uno forse di sedici o diciassette anni, / di Cos; sembrava proprio che l'isola generasse degli dèi. / Tutte le volte che guardava verso gli spettatori, / nel prendere o nel lanciare la palla, / tutti gridavamo all'unisono: "... che armonia, che carattere, che stile!" - / in tutto quel che faceva o diceva sembrava / un miracolo di bellezza, signori miei; mai ho udito, / né ho visto prima simile grazia. / Mi sarei preso un malanno peggiore, se più a lungo / fossi rimasto; anche ora non credo di stare affatto bene». (tr. Gamba-to 2001)

Hsch., ε 93

Ἐπίσχυρος· ὁ μετὰ πολλῶν σφαιρισμός.  
 «L'*epískyros*: il gioco di pallone con molti partecipanti».

Eust., *Od.* 1601,304

Ὅτι δὲ ἡ ῥηθεῖσα οὐρανία εἶδος ἦν τῆς διὰ σφαίρας παιδιᾶς δηλοῖ ὁ γράψας ὅτι ταύτης ἢ μὲν τις ἐλέγετο οὐρανία, ἢ δὲ ἀπόρραξις, ἢ δὲ ἐπίσχυρος, ἢ δὲ φαινίνδα. [...]

Ἐπίσχυρος δέ, ἢ ἐχρῶντο οἱ παίζοντες κατὰ πλήθη, καλουμένη διὰ τοῦτο καὶ ἐπίκοινος. Ἡ δ' αὐτὴ καὶ ἐφεβική. Ὠνόμαστο δὲ ἐπίσχυρος. Ἐπειδὴ οἱ κατ' αὐτὴν σφαιρίζοντες ἐπὶ λατύπης ἐστῶτες ἦν σκυρόν φαμεν, ὡς καὶ ἀλλαχοῦ δεδήλωται, βολῆ σφαίρας ἀλλήλους ἐξεδιώκον καὶ τοιαύτη μὲν ἢ ἐπίσχυρος.

«Il gioco del pallone lanciato al cielo è un tipo di gioco a palla, come indica l'autore, affer-

mando che un gioco era detto *ouranía*, un altro *apórraxis*, un altro *epískyros* ed infine uno *phainínda*.

L'*epískyros* invero è la specialità che praticavano i giocatori in gran numero, perciò era detto anche *epíkoinos* (comune), o palla degli efebi. Si chiamava anche *epískyros*, poiché quelli che giocavano a palla in questo modo stavano su una marca che è detta *skýros*, com'è indicato anche altrove, si inseguivano con un lancio di palla e questo è l'*epískyros*.

*Bibl.*: McDaniel 1906; Wenkebach 1938: 254-297; Paraskevaidou 1993: 22; Lazos 2002: 258-260; Decker-Thuillier 2004: 170-174.

#### 14. φαινίνδα, gioco della finta e άρπαστόν, *harpastum* (Poll. 9,105)

Antiph., fr. 231 K.-A. *ap. Ath., Epit.* 1,14f-15a

σφαίραν λαβὼν  
 τῷ μὲν διδοὺς ἔχαιρε, τὸν δ' ἔφευγ' ἅμα,  
 τοῦ δ' ἐξέκρουσε, τὸν δ' ἀνέστησεν πάλιν,  
 κλαγκταῖσι φωναῖς --- × -- ×  
 ἔξω, μακράν, παρ' αὐτόν, ὑπὲρ αὐτόν, κάτω  
 ἄνω, βραχείαν, ἀπόδος ἐν καταστροφῇ  
 †ἀπόδοσιν ἐγκαταστρέφει†.

«Prese la palla, si divertiva a passarla ad un compagno, mentre evitava un altro, da uno la respinse, un altro lo fece alzare di nuovo, con grida acute [...]: – Fuori, lunga, vicino a lui, sopra di lui, giù, su, corta, rimandala indietro!». (tr. Gambato 2001)

Antiph., fr. 277 K.-A. *ap. Ath., Epit.* 1,15d

Οἶμοι κακοδαίμων, τὸν τράχηλον ὡς ἔχω.  
 «Come sono sfortunato, ahimé! Come mi fa male il collo!».

Antiph., fr. 278 K.-A. *ap. Ath., Epit.* 1,15d

Φαινίνδα παίζων †ἦεις ἐν Φαινεστίου.  
 «Tu giocherai la *phaininda* nel ginnasio di Phainestios».

Plu., *Alex.* 39,5

Σεραπίωνι δὲ τῶν ἀπὸ σφαίρας τινὶ νεανίσκων οὐδὲν ἐδίδου διὰ τὸ μηδὲν αἰτεῖν. Ὡς οὖν εἰς τὸ σφαιρίζειν παραγενόμενος Σεραπίων, ἄλλοις ἔβαλλε τὴν σφαῖραν, εἰπόντος ἐκ τοῦ βασιλέως: «ἐμοὶ δ' οὐ δίδως;», «οὐ γὰρ αἰτεῖς» εἶπε, τούτῳ μὲν δὴ γελάσας πολλὰ δέδωκε. «Invece a Serapione, uno dei giovani che giocavano con lui a palla, nulla diede perché nulla gli aveva chiesto. Quando, una volta, giocando a palla, Serapione lanciava ad altri il pallone e il re gli chiese: “A me non la passi?”, “Non me la chiedi” rispose lui, e Alessandro rise della battuta e in seguito gli fece molti doni». (tr. Magnino 1987)

Artem., 1,55 p. 62,9-14 H.

Ἄρπαστόν δὲ καὶ σφαῖρα φιλονεικίας ἀπεράντους σημαίνουσι, πολλάκις δὲ καὶ ἐταίρας ἔρωτα: ἔοικε γὰρ ἡ σφαῖρα καὶ τὸ ἄρπαστόν ἐταίρα διὰ τὸ μηδαμοῦ μένειν καὶ πρὸς πολλοὺς φοιτᾶν.

«L'*harpaston* e la palla indicano contese senza fine, ma spesso anche l'amore di un'etera: infatti la palla e l'*harpaston* corrispondono a un'etera, perché non rimangono nello stesso posto, ma passano da una persona all'altra». (tr. Giardino 2006 modificata)

Paus. Gr., φ 1 Erbse, p. 218 = Eust., *Il.* 1554,36

Φαινίνδα· παιδιὰ διὰ σφαίρας, ὅταν ἐτέρῳ προδεικνύντες εἶτα ἄλλῳ ἐφιῶσι τὴν σφαῖραν ὡσπερ φενακίζοντες.

«*Phaininda*: gioco con la palla, quando mostrano la sfera ad uno e la lanciano, invece, ad un altro facendo una finta».

Gal., *Parv. Pil.* 2,6 Wenkenbach

Ὅταν μὲν γὰρ συνιστάμενοι πρὸς ἀλλήλους καὶ ἀποκαλύοντες ὑφάρπασαι τὸν μεταξὺ διαπονώσι, μέγιστον αὐτὸ καὶ σφοδρότατον καθίσταται πολλοῖς μὲν τραχηλισμοῖς, πολλοῖς δ' ἀντιλήψεσι παλαιστικαῖς ἀναμειγμένον, ὥστε κεφαλὴν μὲν καὶ ἀνύχένα διαπονεῖσθαι τοῖς τραχηλισμοῖς, πλευρὰς δὲ καὶ θώρακα καὶ γαστέρα ταῖς τε τῶν ὀφθαλμῶν περιθέσει καὶ ἀπόσει καὶ ἀποστηρίξει καὶ ταῖς ἄλλαις παλαιστικαῖς λαβαῖς.

«Quando una volta disposti gli uni sugli altri si sforzano di impedire a quello del centro di agguantare la palla, ciò costituisce un esercizio molto intenso e assai forte che unisce numerose prese cervicali e vari attachi propri della lotta, in modo che la testa e il collo sopportano lo sforzo delle prese cervicali e i fianchi, il torace e il ventre quello delle azioni che serano con le braccia, spostano e scartano, così come le altre prese della lotta».

Clem. Al., *Paed.* 3,10,50

Ἄνδρῶν δὲ οἱ μὲν γυμνοὶ καὶ πάλης μετεχέτωσαν, οἱ δὲ σφαίρῃ τῇ μικρᾷ παιζόντων τὴν φενίνδα παιδιὰν ἐν ἡλίῳ μάλιστα.

«Degli uomini alcuni nudi si affrontavano nella lotta, altri giocando con un pallone piccolo al gioco della *pheninda*, soprattutto all'aria aperta».

Greg. Nys., *Ep.* 16,1

Οἷόν τι ποιῶσιν οἱ τῇ σφαίρᾳ παίζοντες, ὅταν τριχῆ διαστάντες ἀντιπέμπωσιν ἀλλήλοις ἐν εὐστοχίᾳ τὴν βολὴν ἄλλος παρ' ἄλλου διαδεχόμενοι (διαπαίζουσι δὲ τὸν ἐν τῷ μέσῳ πρὸς αὐτὴν ἀναπηδῶντα, τῇ ἐσχηματισμένῃ τοῦ προσώπου ὀρμῇ καὶ τῇ ποιᾷ τῆς χειρὸς ἐνδείξει κατὰ τὸ δεξιὸν ἢ εὐώνυμον τὴν βολὴν προδείξαντες, ἐφ' ὅπερ <δ> ἂν ἴδωσιν αὐτὸν ὀρμώντα, κατὰ τὸ ἐναντίον ἀποπεμπόμενοι καὶ τὴν ἐλπίδα δι' ἀπάτης ἐψεύσαντο), τοιαῦτα κατῶρθωται καὶ νῦν παρὰ τοῖς πολλοῖς ἡμῶν, οἱ τὸ σπουδάζειν ἀφέντες, ἐν εὐφυῖᾳ τοὺς ἀνθρώπους σφαιρίζομεν, ἀντὶ τῆς δεξιᾶς ἐλπίδος, ἣν προῖσχύμεθα, τῇ σκαιοτήτι τῶν γινομένων τὰς ψυχὰς τῶν ἐπελιζόντων ἡμῖν παρακρούομενοι. <sup>2</sup> Γράμματα καταλακτῆρια, φιλοφροσύναι, σύμβολα, δῶρα, ἀγαπητικαὶ διὰ γραμμῶν περιπλοκαί, ταῦτά ἐστι τῆς σφαίρας ἢ ἐνδείξις ἢ κατὰ τὸ δεξιὸν προδεικνυμένη· ἀλλ' ἀντὶ τῆς ἐλπισθείσης διὰ τούτων εὐφροσύνης κατηγορίαί, συσκευαί, διαβολαί, μέμψεις, ἐγκλήματα, μονομερῶν ἀποφάσεων ὑφάρπαγαί. [...]

«Come fanno quelli che giocano a palla, quando disposti in triangolo, si lanciano mutualmente il pallone, facendo succedere con destrezza i passaggi dall'uno all'altro – si prendono gioco di quello che al centro si lancia verso di essa, indicando con uno slancio finto del volto o un gesto qualsiasi della mano, di lanciarla verso la destra o verso la sinistra, nella direzione in cui l'hanno visto lanciarsi, poi la inviano nella direzione opposta e ingannano la sua aspettativa con quest'astuzia –, così si comportano ora anche la maggior parte tra noi: avendo abbandonato le cose serie, giochiamo a palla in maniera abile con gli uomini, ingannan-

do le anime di quelli che sperano in noi con azioni sinistre, all'inverso della fausta speranza che promettiamo loro. <sup>2</sup> Lettere di riconciliazione, sentimenti d'amicizia, segni di riconoscenza, doni, abbracci affettuosi per lettera, ecco l'indicazione ingannevole che la palla andrà a destra, ma invece della benevolenza attesa, ecco accuse, sospetti, calunnie, rimproveri, biasimi, dichiarazioni parziali e fallaci. [...]». (tr. Maraval 1990)

Ath., *Epit.* 1,14e-15d

Ὅτι τὸ φοῦλλικλον καλούμενον (ἦν δὲ ὡς ἔοικε σφαιρίσκιον τι) εὗρεν Ἀττικὸς Νεαπολίτης παιδοτρίβης γυμνασίας ἔνεκα Πομπηίου Μάγνου. Τὸ δὲ καλούμενον διὰ τῆς σφαίρας ἀρπαστὸν φαίνινδα ἐκαλεῖτο, ὃ ἐγὼ πάντων μάλιστα ἀσπάζομαι. Πολὺ δὲ τὸ σύντονον καὶ καματηρὸν τῆς περὶ τὴν σφαιριστικὴν ἀμίλλης τό τε κατὰ τοὺς τραχηλισμοὺς ῥωμαλέον. Ἀντιφάνης: «οἴμοι – ἔχω». [fr. 277 K.-A.] Διηγεῖται δὲ τὴν φαίνινδα παιδιῶν οὕτως Ἀντιφάνης: «σφαῖραν – καταστροφῆ». [fr. 231 K.-A.]. Ἐκαλεῖτο δὲ φαίνινδα ἀπὸ τῆς ἀφέσεως τῶν σφαιριζόντων, ἢ ὅτι εὐρετῆς αὐτοῦ, ὡς φησιν Ἰόβας ὁ Μαυρούσιος [FrHG III 482], Φαινέστιος ὁ παιδοτρίβης, καὶ Ἀντιφάνης: «φαίνινδα – Φαινεστίου». [fr. 278 K.-A.].

«Si dice che Attico di Napoli, maestro di ginnastica, abbia inventato il gioco detto *phoulliklon* (a quanto pare, sarebbe una palla piccola) per Pompeo Magno. Il gioco con la palla detto *harpastón* era chiamato anche *phaininda* ed è il gioco che prediligo. Sono necessari molto vigore e tanti sforzi per la lotta con la palla e la grande fatica per la torsione del collo all'indietro. Antifane dice: –. Antifane descrive anche il gioco della *phaininda* in questi termini: –. Il gioco era detto *phaininda* dal passaggio della palla (*áphesis*) da parte dei giocatori col pallone o dal suo inventore Phainestios, il maestro di ginnastica, come dicono Giuba di Mauretania ed Antifane: –».

Antyll., *ap. Orib.*, *Syn.* 6,32 ed. Raeder CMG 6,1,1, p. 1

Τὰ ἀπὸ τῆς σφαίρας γυμνάσιον εὐκίνητοτέρους τοὺς χρωμένους ἀπεργάζεται καὶ τὰς ζωτικὰς ἐνεργείας ῥώννυσιν. Διαφοραὶ δ' αὐτοῦ παρὰ τὰς διαφορὰς τῆς σφαίρας: ἡ μὲν γὰρ ἔστι μικρά, ἡ δὲ μεγάλη, ἡ δὲ μέση, ἡ δ' εὐμεγέθης, ἡ δὲ κενή. Τῆς δὲ μικρᾶς ἐν μεγέθει εἶδη τρία: καθ' ἕκαστον δὲ τῶν εἰδῶν ἐν γυμνάσιον. Ἡ μὲν γὰρ ἔστι σφῶδρα μικρά: γυμνάζονται δ' αὐτῇ συνερείσαντες μάλιστα τὰ σώματα τῶν συσφαιριστῶν τὰς τε χεῖρας ταῖς χερσὶ συσφαιριζούσας ἐγγυτάτω καταστήσαντες: καὶ ἔστι τὸ ἀπ' αὐτῆς γυμνάσιον σκέλεσι μὲν ἐπιτηδειότατον, ἅτε μετ' ἐντάσεως γινόμενον τῶν σκελῶν, χρήσιμον δὲ καὶ μεταφρένω καὶ πλευραῖς τεθλυσμέναις καὶ αὐτοῖς βραχίουσιν: ἔστι δὲ καὶ σαρκὸς στερεωτικόν. Ἄλλο δὲ σφαιρίον ὀλίγω τοῦδε μείζον, ᾧ χρώνται τοὺς μὲν πήχεις τοῖς πήχεσι τῶν γυμναζομένων ἐπιβάλλοντες, οὔτε τοῖς σώμασιν ἐγγριμπτόμενοι τοῖς ἀλλήλων οὔτε προσνεύοντες, ποικίλως δὲ καὶ κινούμενοι καὶ μεταβαίνοντες διὰ τοὺς μετασφαιρισμοὺς. Καὶ ἔστι κάλλιστον τῶν ἀπὸ σφαίρας τὸδε τὸ γυμνάσιον, ὅτι καὶ τὸ σῶμα ὑγιὲς καὶ εὐκίνητον μετὰ ῥώμης παρέχεται καὶ τὴν ὄψιν τοιοῦ καὶ οὐδὲ κεφαλὴν συμπληροῖ. Τρίτον δὲ σφαιρίον μείζον τοῦδε, ᾧ σφαιρίζουσιν ἐξ ἀποστήματος διεστώτες. Τοῦτου δὲ τὸ μὲν στάδιον ἔστι, τὸ δὲ δρομικόν. Οἱ μὲν γὰρ ἐστώτες ἀφίαισι τὴν σφαῖραν μετὰ σφοδρότητος καὶ συνεχείας καὶ ὀνίνανται βραχίονάς τε καὶ ὄμματα: τὸ δὲ δρομικόν βραχίονας μὲν καὶ ὄψιν ὁμοίως ὀνίνησι τῷ προειρημένῳ, ὠφελεῖ δὲ καὶ σκέλη διὰ τὸν δρόμον καὶ ῥάχιν διὰ τὰς γινομένας ἐν τῷ δρόμῳ καμπάς. Ταῦτα μὲν περὶ τῆς μικρᾶς σφαίρας.

«Il gioco con la palla facilita i movimenti di quelli che vi si dedicano e fortifica le funzioni vitali. Le sue diverse forme dipendono dalla differenza dei palloni impiegati, perché vi è una palla piccola, una grande, una media, una molto grande e una vuota. Vi sono tre specie di piccole palle che differiscono secondo la taglia e servono ciascuna ad un esercizio specia-

le, vi è anzitutto una palla che è molto piccola, con la quale i giocatori si esercitano, appoggiando forte il corpo gli uni contro gli altri e tenendo le mani molto vicine per lanciare la palla, quest'esercizio è molto utile per le gambe, poiché è accompagnato dalla tensione di queste parti, lo è anche per il dorso e i fianchi e anche per le braccia, quando sono indebolite, infine rende ferma la carne. Vi è un altro tipo di palla un po' più grande della precedente, di cui ci si serve applicando l'avambraccio contro quello degli altri giocatori senza però che i corpi si scontrino o si curvino gli uni verso gli altri, mentre si eseguono movimenti vari e si cambia posizione a causa del passaggio della palla da un giocatore all'altro. Questo tipo di gioco di palla è l'esercizio più bello fra quelli che si fanno con la palla, perché rende il corpo sano, facilita i movimenti, dando nello stesso tempo la vigoria, fortifica la vista e non ottunde la testa. Vi è un terzo tipo di palla piccola che è più grande di codesta e con la quale si gioca ponendosi ad una certa distanza, questo gioco è di due tipi a seconda che lo si faccia restando sul posto o correndo; quando si resta in piedi sul posto, si lancia la palla con forza e la si segue con la mano, traendone vantaggi per braccia e occhi. Il gioco della palla che si fa di corsa è altrettanto proficuo per le braccia e gli occhi del precedente, ma è pure utile per le gambe a causa della corsa. Questo è quanto stabilito sulla palla piccola».

EM 790,24-28

Φεννίς· παιδιὰ διὰ σφαίρας γινομένη· ἔστι καὶ φενίνδα ἀπὸ τοῦ φενακίνδα κατὰ συγκοπὴν, ἀπὸ τῆς ἀφήσεως τῶν σφαιριζόντων ἢ ἀπὸ τοῦ φενακίζειν ἐν τῷ ῥίπτειν ἐκεῖσε, ἀλλ' ἐτέρωσε ἢ ἀπὸ Φενεστίου τοῦ ἐφευρόντος αὐτήν.

«La *phennis* è un gioco praticato con la palla; si dice anche *pheninda* da *phenakinda* per sincope, dal lancio dei giocatori di pallone o dal fare una finta (*phenakízein*) nel lanciarlo, ma diversamente anche da Fenestio che l'ha inventata».

Eust., *Od.* 1601,304-305

Ὅτι δὲ ἡ ῥηθεῖσα οὐρανία εἶδος ἦν τῆς διὰ σφαίρας παιδιᾶς δηλοῖ ὁ γράψας ὅτι ταύτης ἡ μὲν τις ἐλέγετο οὐρανία, ἡ δὲ ἀπόρραξις, ἡ δὲ ἐπίσκυρος, ἡ δὲ φαινίνδα. [...]

Φαινίνδα δέ, ὅταν ἐτέρω φασὶ τὴν σφαῖραν προδεικνύντες ἐτέρω αὐτὴν ἐπιπέμπωσι, ἦν καὶ ἐτυμολογοῦντες οἱ παλαιοὶ λέγουσι γίνεσθαι αὐτὴν ἴσως ἀπὸ τοῦ φενακίζειν, οὐ πάνυ ἀκριβῶς, οὕτως ἐτυμολογήσαντες, ὡς ἐκ τῶν προγραφέντων ἐν τῇ ζήτῃ ἔστι γινῶναι. [...] <sup>305</sup> Ὅτι δὲ παιδιὰ ὀρχεστικὴ καὶ τὸ καλούμενον διὰ τῆς σφαίρας ἀρπαστόν, καὶ ὡς ἡ εἰρεμένη φαινίνδα ἄφασιν εἶχε καὶ φυγὴν.

«Dal momento che l'*ourania* è un tipo di gioco con la palla, lo scrittore indica che di questo gioco uno è detto *ourania*, un altro *apórraxis*, un terzo *epískyros* ed uno infine *phaininda*. [...] La *phaininda*, a quanto dice, è quando mostrano il pallone ad un compagno e lo inviano ad un altro; riguardo all'etimologia gli Antichi dicono che la parola deriva forse da *phenakízein*, ma non è del tutto esatto, se si stabilisce quest'etimologia, come si evince da quanto detto per il VII I. [...] <sup>305</sup> Quanto al gioco di danza e a quello con la palla detto *harpastón*, come anche la suddetta *phaininda* prevedeva un passaggio e una fuga».

cf. Naeu., *Tarentilla*, 74-79 W. ap. Isid. *Or.* 1,26,2:

*Quasi pila*

*in choro ludens datatim dat se et commune facit  
alii adnutat, alii adnictat, alium amat, alium tenet;  
alibi manus est occupata, alii peruellit pedem,  
anulum dat alii spectandum, a labris alium inuocat,  
cum alio cantat, at tamen alii suo dat digito litteras.*

«Come al gioco della palla, si porge dandosi a vicenda e si concede a tutti: a uno fa cenni, a

un altro ammicca; fa l'amore con uno, tiene stretto un altro; ha la mano occupata con uno, un altro stuzzica con il piede; a uno fa ammirare l'anello, a un altro parla col movimento delle labbra; mentre canta a uno, a un altro traccia lettere col dito». (tr. Traglia 1963)

*Bibl.*: Marquardt 1879; Marindin 1890; Mendner 1959; Hessel 1960; Reinmuth 1976; Paraskevaidou 1993: 22; Lazos 2002: 163-167; Perrone 2018.

## 15. οὐρανία, gioco del pallone lanciato in alto (Poll. 9,106)

Hom., *Od.* 6,110-116

Ἄλλ' ὅτε δὴ ἄρ' ἔμελλε πάλιν οἰκόνδε νέεσθαι  
 ζεύξασ' ἡμίονους πτύξασά τε εἵματα καλά,  
 ἔνθ' αὐτ' ἄλλ' ἐνόησε θεὰ γλαυκῶπις Ἀθήνη,  
 ὡς Ὀδυσσεὺς ἐγροίτο, ἴδοι τ' εὐώπιδα κούρην,  
 ἧ οἱ Φαιήκων ἀνδρῶν πόλιν ἠγήσαιτο.  
 Σφαῖραν ἔπειτ' ἔρριψε μετ' ἀμφίπολον βασιλεία·  
 ἀμφιπόλου μὲν ἄμαρτε, βαθεῖη δ' ἔμβαλε δίνη.

«Ma quando (Nausicaa) fu per tornarsene a casa, / aggrigate le mule, piegate le belle vesti, / altro allora pensò la dea Atena occhio azzurro, / perché Odisseo si svegliasse, vedesse la giovinetta begli occhi, / e lei dei Feaci alla città lo guidasse. / La palla dunque lanciò la regina a un'ancella, / fallì l'ancella, scagliò la palla nel gorgo profondo». (tr. Calzecchi Onesti 1963)

Hom., *Od.* 8,370-381

Ἀλκίνοος δ' Ἄλιον καὶ Λαοδάμαντα κέλευσε  
 μουνὰξ ὀρχήσασθαι, ἐπεὶ σφισιν οὐ τις ἔριζεν.  
 Οἱ δ' ἐπεὶ οὖν σφαῖραν καλὴν μετὰ χερσὶν ἔλοντο,  
 πορφυρέην, τὴν σφιν Πόλυβος ποίησε δαΐφρων,  
 τὴν ἕτερος ρίπτασκε ποτὶ νέφεα σκίοεντα  
 ἰδνωθεὶς ὀπίσω· ὁ δ' ἀπὸ χθονὸς ὑψὸς ἄερθεὶς  
 ῥηϊδίως μεθέλεσκε, πάρος ποσὶν οὐδας ἰκέσθαι.  
 Αὐτὰρ ἐπεὶ δὴ σφαῖρην ἀν' ἰθὺν πειρήσαντο,  
 ὀρχείσθην δὴ ἔπειτα ποτὶ χθονὶ πουλυβοτείρῃ  
 ταρφέ' ἀμειβομένω· κούροι δ' ἐπελήκεον ἄλλοι  
 ἐσταότες κατ' ἀγῶνα, πολὺς δ' ὑπὸ κόμπος ὀρώρει.

«Ma Alcinoo volle ch'Alio e Laodàmante / danzassero soli, poiché nessuno gareggiava con loro. / E quelli, dunque, una bella palla si presero in mano, / purpurea, che il saggio Pòlibo aveva fatto per loro, / e uno l'andava lanciando fino alle nuvole ombrose, / piegato all'indietro; l'altro balzando alto da terra, / agilmente le rispondeva, prima di ritoccare il suolo coi piedi. / E dopo che con la palla diedero prova di lancio, / danzarono sulla terra nutrice di molti, / spesso scambiandosi: gli altri giovani battevano il tempo / in piedi nell'arena: strepito grande saliva». (tr. Calzecchi Onesti 1963)

Paus. Gr., o 40 Erbse, p. 202 = Phot., o 676 Th.

Οὐρανίαν· παιδιάν, ὅταν τὴν σφαῖραν εἰς τὸν οὐρανὸν ἀναβάλλωσιν.  
 «*Ourania*: quando lanciano la palla al cielo».



Hsch., o 1830 L.

Οὐρανίαν· ὅταν τὴν σφαῖραν ἀναβάλωσιν. Καὶ τὴν τοιαύτην δὲ καθόλου παιδιὰν οὐρανίαν καλοῦσι καὶ οὐρανιαζέειν παρὰ τὸ τοῦτο οὖν ἔπαιζεν Ἀριστοφάνης (Ve. 1492, 1530).

«*Ourania*: quando lanciano la palla. E questo è chiamato il gioco della palla al cielo (*ourania* e *ouraniazein*) che ha messo in scena Aristofane».

Eust., *Od.* 1601,304 = Suet., *De lud.* 2,5-10 T.

Σφαῖραν καλὴν μετὰ χερσὶν ἔλοντο, ἦν καὶ σεμνύων ὡς ἐξῆν ἐπάγει πορφυρέην. Τοῦτο γάρ ἦν, τὸ σφαῖραν καλὴν, ἦν Πόλυβος ποίησε, δαΐφρων. Ὀνομα δὲ τὸ Πόλυβος οἰκεῖον τοῦτω τεχνίτῃ πολλὰς δηλαδὴ βόας ἔχοντι ὃ ἔστι βύρσας. Ταύτην ἕτερος ῥίπτασκέ φησι ποτὶ νέφεα σκιοέοντα, ἰδνωθεὶς ὀπίσω. [...] Εἰκὸς δὲ καὶ τὴν σφαίρας παιδιὰν τὴν καλουμένην οὐρανίαν τοιαύτην εἶναι. Τοῦτό γε ὑποβάλλει νοεῖν ὑπερβολικῶς ῥηθὲν τό, ἕως καὶ εἰς νέφη ῥίπτεισθαι τὴν σφαῖραν. Σημεῖωσαι δὲ καὶ ὅτι ὀρχήσεως εἶδος ἦν καὶ ἡ τοιαύτη διὰ σφαίρας παιδιὰ, ὡς δηλοῖ καὶ ὁ οὗτω γράψας. Θερμαῦστρίς, ὀρχησις διὰ ποδῶν σύντονος φησὶ γοῦν Κριτίας οὗτω ἀναπηδήσαντες εἰς ὕψος πρὸ τοῦ κατενεχθῆναι ἐπὶ γῆν παραλλαγὰς πολλὰς τοῖς ποσὶν ἐποιοῦν, ὃ δὴ θερμαῦστρίζειν ἔλεγον. Ἐοίκασιν οὖν καὶ οἱ βασιλικοὶ ἐνταῦθα παῖδες ἔλεγον. Ἐοίκασιν οὖν καὶ οἱ βασιλικοὶ ἐνταῦθα παῖδες τοιαυτὰ τινα παίζοντες καὶ τὴν σφαῖραν ἀναρρίπτειν. Ὅτι δὲ ἡ ῥηθείσα οὐρανία εἶδος ἦν τῆς διὰ σφαίρας παιδιᾶς δηλοῖ ὁ γράψας ὅτι ταύτης ἡ μὲν τις ἐλέγετο οὐρανία, ἡ δὲ ἀπόρραξις, ἡ δὲ ἐπίσκυρος, ἡ δὲ φαινίνδα. Οὐρανία μὲν ἡ εἰς οὐρανὸν τῆς σφαίρας ἀναβολή, ἦν ὁ ποιητὴς ἐμφαίνειν δοκεῖ ἐν τῷ οἷ δ' ἐπεὶ νῦν σφαῖραν καλὴν μετὰ χερσὶν ἔλοντο (v. 372) Πορφυρέην καὶ ἐξῆς ὡς προγέγραπται.

«Una bella palla si presero in mano», ed aggiunge di seguito per magnificarla che era di porpora. Questa era la “bella palla” fatta da Polibo, il saggio. Il nome di Polibo è proprio di questo artigiano che ha, infatti, molti buoi, cioè pelli di cuoio. E un altro la lanciava fino alle nuvole ombrose, piegandosi all’indietro. [...] Pare verisimile che questo descritto qui sia il gioco di pallone chiamato *ourania*. Questo spiega che il nome è pensato per iperbole di gettare la palla fino alle nuvole. Considera che vi era anche un tipo di danza oltre a codesto gioco di palla, come indica anche il poeta. La *termastride*, danza febbrile coi piedi, come dice Crizia, dopo essere balzati così in altezza prima di lasciarsi cadere a terra facevano molti movimenti alternati coi piedi, il che era detto *thermaystrízein* (ballare la *termastride*). È verisimile dunque che erano detti invero figli di re. I figli di re ragionevolmente praticavano siffatti giochi e lanciavano il pallone. La cosiddetta *ourania* era un tipo di gioco con la palla, come indica il poeta scrivendo che di questi giochi uno è detto *ourania*, un altro *apórraxis*, un terzo *epískyros* ed uno infine *phainínda*. L’*ourania* è il lancio del pallone fino al cielo, che il poeta sembra rappresentare nel verso: “E quelli, dunque, una bella palla si presero in mano”».

*Schol.* in Pl., *Tht.* 146a3 = 15 Cufalo, Eust., *Od.* 1601,30-48

Οἱ παῖδες οἱ σφαιρίζοντες (...) οὐραν[ία μὲν ἔστιν ἡ] εἰς οὐρανὸν τῆς σφαίρας ἀναβολή, ἦν ὁ ποιητὴς ἐμφαίνειν δοκεῖ ἐν οἷς φησιν· «οἱ – ἰκέσθαι». [*Od.* 8,372-376]

«I ragazzi che giocano a palla (...) l’*ourania* è il lancio della palla verso il cielo, che il poeta sembra descrivere in questi versi».

*Bibl.*: Paraskevaïdou 1993: 22-23; Pace 1996; Pfeijffer 2000.

16. ἀπόρραξις, σφαιρίζειν, σφαιρομαχία, giochi con la palla  
(Poll. 9,107)

Anacr., fr. 358 PMG = 13 G. ap. Ath., 13,599c

Σφαίρη δηῦτέ με πορφυρέη  
βάλλων χρυσοκόμης Ἔρωσ  
νήνι ποικιλοσαμβάλῳ  
συμπαίζειν προκαλεῖται·  
Ἡ δ', ἐστὶν γὰρ ἀπ' εὐκτίτου  
Λέσβου, τὴν μὲν ἐμὴν κόμην,  
λευκὴ γάρ, καταμέμφεται,  
πρὸς δ' ἄλλην τινὰ χάσκει.

«Con una palla variopinta / di nuovo colpendomi, / Eros aureochiomato / m'invita a giocare / con una fanciulla / dal sandalo adorno. / Ella, – è di Lesbo bella – / la mia chioma, ch'è bianca, dispregia, / e verso un'altra s'incanta». (tr. Gentili 1958)

Leon., AP 6.309

Εὐφημόν τοι σφαῖραν ἐυκρόταλόν τε Φιλοκλῆς  
Ἑρμείη ταύτην πυξινέην πλατάγην  
ἀστραγάλας θ' αἷς πόλλ' ἐπεμήνατο, καὶ τὸν ἐλικτὸν  
ρόμβον, κουροσύνης παίγνι' ἀνεκρέμασεν.

«Filocle a Hermes appese una palla di buon auspicio, / questa sonora raganella di bosso, / gli astragali per cui andava pazzo / e il rombo, giochi di fanciullezza». (tr. Gigante 1971)

A. R., 3,131-144a

Εἰ δ' ἄγε μοι πρόφρων τέλεσον χρέος ὅτι κεν εἶπω·  
Καὶ κέν τοι ὀπάσαιμι Διὸς περικαλλῆς ἄθυρμα  
κεῖνο τό οἱ ποίησε φίλη τροφὸς Ἀδρήστεια  
ἄντρῳ ἐν Ἰδαίῳ ἔτι νήπια κουρίζοντι,  
σφαῖραν ἐυτρόχαλον, τῆς οὐ σύ γε μείλιον ἄλλο  
χειρῶν Ἡφαίστοιο κατακτεατίσση ἄρειον.  
Χρύσεια μὲν οἱ κύκλα τετεύχεται, ἀμφὶ δ' ἐκάστω  
διπλοαὶ ἀψίδες περιηγέες εἰλίσσονται·  
κρυπταὶ δὲ ῥαφαί εἰσιν, ἔλιξ δ' ἐπιδέδρομε πάσαις  
κυανῆ· ἀτὰρ εἷ μιν εἰς ἐνὶ χερσὶ βάλοιο,  
ἀστήρ ὡς φλεγέθοντα δι' ἠέρος ὄλκον ἴησι.  
Τὴν τοι ἐγὼν ὀπάσω· σὺ δὲ παρθένον Αἰήταο  
θέλξον οἷστεύσας ἐπ' Ἰήσωνι· μηδέ τις ἔστω  
ἀμβολίη.

«Orsù, sii buono e fammi il favore che ti domando: / 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 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 l'aria un solco 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 senz'indugio». (tr. Paduano 1986)

Mel., *AP* 5,214

Σφαιριστὰν τὸν Ἔρωτα τρέφω· σοὶ δ', Ἠλιοδόρα,  
βάλλει τὰν ἐν ἐμοὶ παλλομένην κραδίαν.  
ἀλλ' ἄγε συμπαίκτην δέξαι Πόθον· εἰ δ' ἀπὸ σεῦ με  
ρίψαις, οὐκ οἶσω τὰν ἀπάλαιστρον ὕβριν.

«Nutro un Eros che gioca a palla; lancia / a te, Eliodora, il mio cuore che sussulta nelle mie viscere. / Orsù, accetta il mio desiderio come un compagno di gioco; e se mi rifiuti /lontano da te, non sopporterò questa violenza al di fuori della palestra».

Ath., 12,548b

Οὐ γὰρ ἔγωγε τοὺς λοιποὺς ὑπεξαιρούμαι, ὁ δὲ Λύκων ὑπ' ἀλαζονείας καὶ ἐν τῷ ἐπιφανεστάτῳ τῆς πόλεως τόπῳ ἐν τῇ Κόνωνος οἰκίᾳ εἶχεν εἰκοσίκλινον οἶκον, ὃς ἦν ἐπιτήδειος αὐτῷ πρὸς τὰς ὑποδοχάς, ἦν δὲ ὁ Λύκων καὶ σφαιριστὴς ἀγαθὸς καὶ ἐπιδέξιος.  
«E io non trascurerò certo gli altri. Licone per soddisfare la sua insolenza aveva nel quartiere più illustre della città, nella casa di Conone una camera abbastanza grande per venti *klinai* e che era adatta per lui per dare banchetti. E Licone era un abile e sapiente giocatore di pallone».

Ath., *Epit.* 1,14e-15d

Ἵρχησεις δ' εἰσὶ παρ' Ὀμήρῳ αἱ μὲν τινες τῶν κυβιστητήρων, αἱ δὲ διὰ τῆς σφαίρας· ἥς τὴν εὐρεσιν Ἀγαλλίς ἢ Κερκυραία γραμματικὴ Ναυσικάα ἀνατίθησιν ὡς πολίτιδι χαριζομένη, Δικαίαρχος δὲ [*FrHG* II 249] Σικωνίοις, Ἴππασος δὲ [*FrHG* IV 430] Λακεδαιμονίοις ταύτην τε καὶ τὰ γυμνάσια πρώτοις. Ταύτην δὲ μόνην τῶν ἠρωίδων Ὀμηρος παράγει σφαιρίζουσαν. Διαβόητοι δὲ ἐπὶ σφαιρικῇ Δημοτέλης ὁ Θεοκρίτου τοῦ Χίου σοφιστοῦ ἀδελφὸς καὶ τις Χαιρέφανης· ὃς ἀσελγεῖ τι νέῳ παρακολουθῶν οὐ διελέγετο μὲν, ἐκώλυε δὲ πράττειν τὸν νεανίσκον. Εἰπόντος δὲ ὅτι «Χαιρέφανες, ἐὰν παύσῃ ἀκολουθῶν, πάντα σοὶ ἔσται παρ' ἡμῶν», «ἐγὼ δ' ἄν, ἔφη, σοὶ διαλεχθεῖν»; «τί οὖν, εἶπε, παρακολουθεῖς;» «χαίρω σε θεωρῶν, ἔφη, τὸ δὲ ἦθος οὐ δοκιμάζω». [...] ἐφρόντιζον δὲ εὐρυθμίας οἱ σφαιρίζοντες. Δαμόξενος γοῦν φησὶ [*IV* 536 M.]: «νεανίας – δοκῶ». Ἐσφαιρίζε δ' οὐκ ἀηδῶς καὶ Κτησίβιος «ὁ» Χαλκιδεὺς φιλόσοφος· καὶ πολλοὶ διὰ τὴν σφαιρικὴν αὐτῷ συναπεδύοντο τῶν Ἀντιγόνου τοῦ βασιλέως φίλων. Συνέγραψε δὲ περὶ σφαιριστικῆς Τιμοκράτης ὁ Λάκων.

«In Omero troviamo danze, quelle degli acrobati e altre con la palla, di cui Agallide, la grammatica di Corcira, attribuisce l'invenzione a Nausicaa, compiacendosi della sua concittadina, mentre Dicearco l'ha assegnata ai Sicioni e Ippaso agli Spartiati, i quali eccellevano in quest'esercizio così come in quelli del ginnasio. Omero ha mostrato soltanto quest'eroina che gioca a palla. Celebri nell'arte del pallone furono Demotele, il fratello del filosofo Teocrito di Chio e un certo Cherefane. Una volta seguiva da vicino un giovane impudente senza rivolgergli la parola e impedendogli di agire. Allorché quegli gli disse: "Cherefane, ti darò tutto quello che ho purché tu smetta di seguirmi", gli rispose: "Potrei parlarti?". Il giovane chiese: "Perché mai mi segui?" e Cherefane a lui: "Mi piace guardarti, ma non approvo il tuo comportamento". [...] I giocatori con la palla avevano una grande preoccupazione di seguire il buon ritmo. Damosseo dice: "Un giovane – credo". Anche il filosofo Ctesibio di Calcide giocava a palla e non era niente male e molti amici del re Antigone giocavano a palla con lui. Timocrate il Laconico ha scritto un trattato *Sul gioco della palla*».

Artem., 4,69, p. 291,7-13 H.

Δοῦλος ἔδοξε μετὰ τοῦ Διὸς σφαιρίζειν. Ἐφιλονείκησε τῷ δεσπότη καὶ ἐλευθερώτερον

προσδιαλεγόμενος ἐμισήθη· ὁ μὲν γὰρ Ζεὺς τὸν δεσπότην ἐσήμαινεν, ὁ δὲ σφαιρισμὸς τὴν ἐξ ἴσου ρῆσιν καὶ φιλονεικίαν· φιλονεικῶς γὰρ οἱ σφαιρίζοντες παίζουσιν, ὁσάκις δ' ἂν λάβῳσι τὴν σφαῖραν, τοσαυτάκις ἀντικρούουσι.

«Uno schiavo sognò di giocare a palla con Zeus: litigò con il suo padrone, divenendo oggetto del suo odio, poiché gli aveva risposto troppo liberamente. Infatti Zeus indicava il padrone, il gioco di palla lo scambio di parole alla pari e la disputa, perché quelli che giocano a palla sono in gara tra di loro e rilanciano la palla tante volte quante la ricevono». (tr. Giardino 2006)

AP, 14,62

Λίην ἔντριχός εἶμι· τὰ φύλλα δέ μου κατακρύπτει  
τὰς τρίχας, ἧ τρύπη φαίνεται οὐδαμόθεν·  
πολλοῖς παιδαρίοις ἐμπαίζομαι· εἰ δέ τις ἐστίν  
εἰς τὸ βαλεῖν ἀφύης, ἴσταται ὡσπερ ὄνος.

«Sono pelosa, ma i crini li celano bene le toppe, / perché di buchi non ce n'è nessuno. / Gioco fra tanti ragazzi. Fra loro c'è uno maldestro / nello scagliare? È l'asino del gruppo». (tr. Pontani 1978/81)

Clem. Al., *Protr.* 2,17,2-18,1

Τὰ γὰρ Διονύσου μυστήρια τέλειον ἀπάνθρωπα· ὃν εἰσέτι παῖδα ὄντα ἐνόπλω κινήσει περιχορευόντων Κουρήτων, δόλω δὲ ὑποδύντων Τιτάνων, ἀπατήσαντες παιδαριώδεσιν ἀθύρμασιν, οὔτοι δὴ οἱ Τιτάνες διέσπασαν, ἔτι νηπίαχον ὄντα, ὡς ὁ τῆς τελετῆς ποιητῆς Ὀρφεύς φησιν ὁ Θράκιος·

«κῶνος καὶ ῥόμβος καὶ παίγνια καμπεσίγυια,  
μῆλ' ἀ τε χρύσεια καλὰ παρ' Ἑσπερίδων λιγυφώνων». [Orph., f. 34 K.]

18.1 Καὶ τῆσδε ὑμῖν τῆς τελετῆς τὰ ἀχρεῖα σύμβολα οὐκ ἀχρεῖον εἰς κατάγωνσιν παραθέσθαι· ἀστράγαλος, σφαῖρα, στρόβιλος, μῆλα, ῥόμβος, ἔσοπτρον, πόκος.

«I misteri di Dioniso sono assolutamente inumani, era ancora bambino e i Cureti lo circondavano in una danza armata, quando i Titani si insinuarono con un'astuzia e, avendolo ingannato per mezzo di giocattoli infantili, lo smembrarono, mentre era ancora un bambino, come racconta il poeta di quest'iniziazione Orfeo il Trace: "una ghianda di pino, una trottole, bambole articolate, / bei pomi d'oro portati dal giardino delle Esperidi dalla voce squillante".<sup>18.1</sup> Di questa iniziazione non è vano presentarvi i vani simboli per condannarli: un astragalo, una palla, una trottole, mele, una ruota, uno specchio, un fiocco di lana». (tr. Mondésert 1976)

Hsch., α 90 L.

Ἀπόρραξις· παιδιὰν διὰ σφαίρας.

«*Aporraxis*: gioco con la palla».

S.E.G. XLVII 2007 (Hamat Gader, V d.C.)

Εἶτε χάρις Ἰορτασίου γλούπτου καὶ σφεροπέκτου

l. σφαιροπαίκτης

*Schol. in Pl., Thet.* 146a3 = 15 Cufalo

Ἀπόρραξις δὲ ἐστίν ὅταν τὴν σφαῖραν μὴ πρὸς τοῖχον ἀλλὰ πρὸς τὸ ἔδαφος σκληρῶς ῥάττωσιν ὥστε ἀποκρουομένην ἄλλεσθαι πάλιν.

«*Ἀπόρραξις* è quando lanciano la palla non al muro, ma al suolo con forza tale da farla rimbalzare di nuovo».

Theodor. Prodr., *Δήμιος ἢ ἰατρός* (148), 13,26-29 Podestà 1947, p. 13

Εἰ γὰρ ἀπλοῦν τὸ ἀνάληπτον, ἄρα τὸ νοσερώτερον συνθετώτερον, οὐτὸ τεράστιόν τι ζῶον ἐγὼ καὶ ἄλλαις ἐξ ἄλλων ταῖς πονηρίαις τοῦ σώματος, ὡς σφαῖρα μειρακίων παιζόντων περικρουόμενος.

«Se è semplice ciò che non soffre, quanto più uno è composto, tanto più è cagionevole di salute, e così io sono un animale composto e straordinario, e soggetto alle malattie del corpo, come una palla in un giuoco di fanciulli». (tr. Romano 1999: 313)

Eust., *Od.* 1553,63

Ἐν τούτοις δὲ ῥητέον ὡς καὶ πάλαι ποτὲ τὸ σφαιρίζειν διὰ σπουδῆς ἴγητο.

«Bisogna dire inoltre che in passato il gioco con la palla era praticato con impegno».

Eust., *Od.* 1601,304

Ἀπόρραξις δέ, ὅτ' ἂν τὴν σφαῖραν μὴ πρὸς τοῖχον ἀλλὰ πρὸς ἔδαφος σκληρῶς φασιν ἀράττωσιν ὥστε ἀποκρουομένην ἄλλεσθαι πάλιν. Ὅτι δὲ τὸ σφαιρίζειν οὐκ ὀλίγη μοῖρα ἐνομιζέτο φασὶ αὐτῇ σὺν ἑτέροις τισὶ γυμναστικοῖς ὀργανοῖς καὶ σφαῖρα. Τοῦ δὲ ἀξίαν λόγου καὶ τὴν σφαιριστικὴν εἶναι πίστις καὶ Ἀθηναῖοι, πολίτην ποιησάμενοι Ἀλέξανδρον τὸν Καρύστιον σφαιριστὴν, καὶ ἀνδριάντας ἐκεῖνω ἀναστήσαντες.

Μιλῆσιοι μέντοι τὴν γυμνασίαν ταύτην παρητήσαντο. Αἴτιον δέ φασιν, ὅτι περιττῶς ἐξασκήσαντες τὰ ἀθλητικὰ καὶ πολλὰς ἐκ τῶν στεφανιτῶν ἀγῶνων ἀπενεγκάμενοι νίκας, τὴν σφαῖραν οὐδὲν τούτων χρησίμην ἔγνωσαν. Διὸ καὶ παραιτητέαν αὐτὴν ἔκριναν. [...]

Ὅτι δὲ τῶν αὐτῆν παιζόντων τοὺς μὲν νικῶντας βασιλεῖς ἐκάλουσαν ὡς ἐπὶ σεμνῶματι τοῦ ἔργου, ὄνους δὲ τοὺς ἠττωμένους, δηλοῦσι καὶ αὐτὸ οἱ παλαιοὶ, παραφέροντες καὶ χρήσεις τὴν μὲν ἐκ τοῦ κατὰ Πλάτων *Θεαίτητου* (146) τοιαύτην: ὁ δ' ἁμαρτῶν καθεδεῖται, ὡσπερ φασὶν οἱ σφαιρίζοντες ὄνος. Ὅς δ' ἂν παραγένηται ἀναμάρτητος, βασιλεὺς ἡμῶν. Τὴν δέ, ἀπὸ Κρατίνου, οἶον ὄνοι ἀπωτέρω κάθηνται τῆς λύρας. Τοὺς γὰρ ἠττωμένους ὄνους καθῆσθαι ἔλεγον. [...] <sup>305</sup> Ὅτι δὲ παιδιὰ ὀρχεστικὴ [...] καὶ ὡς ἔμελλεν εὐρυθμίας τοῖς σφαιρίζουσι, καὶ ὡς διαβόητοι ἐπὶ σφαιρικῇ Δημοτέλης ὁ Χῖος καὶ τις Χαϊριφάνης ἐσφαιρίξε δ' οὐκ ἀηδῶς καὶ Κησιβίος ὁ Χαλκιδεὺς φιλόσοφος, ὁ Ἀθηναῖος λέγει, ἀλλὰ τούτων μὲν ἄλις.

«L'*apórraxis* è quando lanciano con forza la palla non contro il muro, ma al suolo per farla rimbalzare di nuovo. Il palleggio non era considerato una cosa da poco, come mostra il fatto che la palla è annoverata tra altri strumenti ginnici. L'arte del palleggio era degna di considerazione, come attestano gli Ateniesi, i quali diedero la cittadinanza al giocatore di pallone Alessandro di Caristo ed elevarono statue in suo onore. I Milesi, invece, rifiutarono questa pratica ginnica. Dicono una storia, che, dopo essersi esercitati negli esercizi atletici ed avendo conseguito molte vittorie nei giochi degli agoni, compresero che il pallone invece non era per nulla utile a tal riguardo. Perciò, giudicarono che fosse da ricusare [...] Tra quelli che giocavano a palla chiamavano re i vincitori a sottolineare la grande dignità di tale azione ed asini gli sconfitti, come indicano anche gli Antichi, adducendo anche la famosa sentenza del *Teeteto* di Platone: "chi sbaglia si metterà a sedere come un asino, come dicono i ragazzi che giocano a palla. Chi invece riuscirà a non commettere errori sarà il nostro re". E quella da Cratino: come asini che siedono sulla lira. Gli sconfitti erano detti asini postisi a sedere. [...] <sup>305</sup> Il gioco della danza [...] e concedeva giuste movenze ai palleggianti e sono ben noti riguardo al gioco del pallone Demotele di Chio e un certo Cherifane giocato-

re non mediocre e il filosofo Ctesibio di Calcide, come dice Ateneo, ma di questo si è detto abbastanza».

cf. Plin., *H.N.* 7,205

(...) *pilam lusoriam Gyges Lydus.*

«Gige della Lidia inventò il gioco della palla».

Ovid., *Tr.* 2,485-486

*Ecce canit formas alius iactusque pilarum,  
hic artem nandi praecipit, ille trochi.*

«C'è un altro, invece che fa poesia sui diversi tipi di pallone e sul modo di giocarlo; / c'è chi compone un'opera didascalica sul nuoto e chi sul cerchio». (tr. Lechi 1993)

Suet., *Aug.* 83

*Exercitationes campestris equorum et armorum statim post ciuilia bella omisit et ad pilam primo folliculumque transiit, mox nihil aliud quam uectabatur et deambulabat.*

«Immediatamente dopo le guerre civili smise le esercitazioni sul campo, a cavallo e in armi; prima passò alla palla e al pallone, poi andò soltanto a passeggio in lettiga o a piedi». (tr. Dessì 1968)

Macrob., *Sat.* 2,6,5

*L. Caecilius, cum C. Caesar aliis, qui secum pila lusitabant, centena sestertia, illi uni quinquaginta dari iussisset, «quid? ego – inquit – una manu ludo?».*

«Cecilio Metello, quando Cesare fece dare cento sesterzi a tutti quelli che giocavano con lui a pallone, ma a lui solo cinquanta: “Come – disse egli – gioco io forse con una sola mano?».

Isid., *Et.* 18,69 *De Pila*

1 *Pila proprie dicitur quod sit pilis plena. Haec est sfera a ferendo uel feriendo dicta. De quarum genere et pondere Dorcatus sic tradit:*

*«Neu, tu parce pilos uiuacis condere cerui,  
Vncia donec erit geminam super addita libram.*

2. *Inter species pilarum sunt trigonaria et arenata. Trigonaria est qu[i]a inter tres luditur. Arenata, qua in grege, dum ex a circulo adstantium spectantiumque emissa, ultra iustum spatium pilam excipere lusumque inire consueuerunt. Cubitalem lusum appellant quum duo comminus ex proximo ac pene coniunctis cubitis pilam feriunt. Suram dicitur dare qui pilam crure prolato feriendam conlusoribus praebeant.*

«Sul gioco del pallone.

1 Si chiama *pila* (palla) perché è piena di peli (*pili*). È detta anche *sphaera* (sfera) da *ferere* o *ferire*. Sul tipo e il peso dei palloni Dorcazio riferisce: «E tu non risparmiare in grande copia i peli del cervo vivace, / finché non ti sarà aggiunta di un'oncia oltre una doppia libbra».

2 Tra i tipi di pallone vi è la *trigonaria* (palla del gioco del triangolo) e l'*arenaria* (palla del gioco della sabbia). È detta *trigonaria* perché si gioca in tre. Nel gioco della sabbia, che si pratica in tanti, se uno è gettato fuori dal cerchio degli astanti e degli spettatori oltre la giusta distanza, si usa afferrare la palla e ricominciare il gioco. Il gioco è chiamato del gomito, se due contro due a distanza molto ravvicinata e con i gomiti quasi congiunti colpiscono la palla. “Dare la *sura*” è detto, quando passano la palla con la gamba protesa in avanti ai compagni che sono attorno».

*Bibl.*: Marindin 1890; Mendner 1953; Hessel 1960; Paraskevaidou 1993: 18-24; Boudon-Millot 2015.

17. ὄρτυγοκοπία / ὄρτυγοκοπεῖν, gioco della quaglia colpita  
(Poll. 9,108-109)

Ar., *Pax* 783-789

Χορός Ἦν δέ σε Καρκίνος ἐλθῶν  
ἀντιβολῆ μετὰ τῶν παίδων χορευσαί,  
μήθ' ὑπάκουε μήτ' ἔλθῃς  
συνέριθος αὐτοῖς,  
ἀλλὰ νόμιζε πάντα  
ὄρτυγας οἰκογενεῖς γυλιαύκενας ὄρχηστὰς  
ναννοφυεῖς σφυράδων ἀποκνίσματα μηχανοδίφας.

*Coro:* «E se Carcino dovesse implorarti, (oh Musa), di essere ammesso alle danze coi suoi figli, rifiutagli di venire e non ti accompagnare a costoro, ma ricorda che sono tutti simili a quaglie, danzatori dal collo di cicogna, nanerottoli alti quanto sterco di capra, poetastri che trovano artifici».

Ar., *Av.* 1290-1291, 1297-1299

Ὀρνιθομάνουν δ' οὕτω περιφανῶς ὥστε καὶ  
πολλοῖσιν ὄρνιθων ὀνόματ' ἦν κείμενα. [...]  
Μειδίας δέ τοι

Ὄρτυξ ἐκαλεῖτο· καὶ γὰρ ἦκεν ὄρτυγι  
ὑπὸ στυφοκόπου τὴν κεφαλὴν πεπληγμένῳ.

«La mania degli uccelli è diventata così appariscente che molti ora portano nomi di uccelli [...] Midia lo chiamano quaglia; e infatti assomiglia a una quaglia che ha ricevuto una bastonata in testa». (tr. Paduano 1979)

Eur., *Ταξίαρχοι* fr. 269 K.-A.

ἢ κόψομεν τὴν μᾶζαν ὥσπερ ὄρτυγα;

«O battiamo la pasta come si fa con una quaglia?». (tr. Taillardat 1962: 268 n. 1)

Phryn.Com., *Ποάστριαι* fr. 43 K.-A. *ap. Schol.* VEG Ar. *Av.* 1297

Λέγει δὲ ἐν *Ποαστρίαις* ὁ αὐτὸς ὡς καὶ περὶ ἀλέκτορας αὐτοῦ ἐσπουδακότος.  
«Dice invero nelle *Sarchiatrici* che il medesimo era anche un patito dei galli».

Pl. Com., *Περίαλγης*, fr. 116 K.-A. *ap. Schol.* VEG Ar., *Av.* 1297

Χρηστὸν μὴ κατὰ Μειδίαν ὄρτυγοκόπον

«Buono non come Midia l'abbattitore di quaglie».

[Plat.], *Alc.* 1,120a-b

Οὐκ ἀλλὰ πρὸς Μειδίαν δεῖ σε ἀποβλέποντα τὸν ὄρτυγοκόπον καὶ τοιοῦτους ἄλλους.  
«Bisogna che tu tenga l'occhio su Midia, l'abbattitore di quaglie e su altri di tale risma». (tr. Pucci 1971 modificata)

Chrysipp. Stoic., fr. 667 *SVF* 3,167 *ap. Ath.*, 11,464d-e

Τὴν δὲ μανίαν τοὺς πολλοὺς φησιν ὁ Χρῦσιππος ἐν τῇ εἰσαγωγικῇ *Περὶ Ἀγαθῶν καὶ Κακῶν* πραγματεία τοῖς πλείστοις προσάπτειν. Καλεῖσθαι γοῦν τὴν μὲν γυναικομανίαν, τὴν δ' ὄρτυγομανίαν· τινὲς δὲ καὶ δοξομανεῖς καλοῦσι τοὺς φιλοδόξους, καθάπερ τοὺς

φιλογύνας γυναικομανεῖς καὶ τοὺς φιλόρνιας ὀρνιθομανεῖς, τὸ αὐτὸ σημαινόντων τῶν ὀνομάτων τούτων, ὥστε καὶ τὰ λοιπὰ μὴ ἀλλοτρίως καλεῖσθαι τὸν τρόπον τούτον. Καὶ γὰρ ὁ φιλόψος καὶ ὁ ὀψοφάγος οἶον ὀψομανής ἐστὶ καὶ ὁ φίλοινος οἶνομανής καὶ ὠσαύτως περὶ τῶν ὁμοίων, οὐκ ἀλλοτρίως τῆς μανίας κειμένης ἐπ' αὐτοῖς ὡς ἀμαρτάνουσι μανικῶς καὶ τῆς ἀληθείας ἐπὶ πλείστον ἀπαρτωμένοις.

«Crisippo nel trattato introduttorio *Sui beni e sui mali* dice che i più attaccano molti significati al termine *mania* (follia, insania), parlano per esempio di *gynaikomania* (pazzia per le donne), *ortygomania* (pazzia per le quaglie), alcuni definiscono quelli che sono ansiosi di avere una buona fama come *doxomaneis*, così come *gynaikomaneis* quelli che amano le donne ed *ornithomaneis* quelli a cui piacciono gli uccelli, dal momento che questi termini hanno lo stesso significato, pertanto anche gli altri lemmi sono formati non diversamente allo stesso modo. E di fatti uno che ama il pesce e ne mangia avidamente è pazzo del pesce (*opsomanês*) e chi beve vino del vino (*oinomanês*) e similmente per casi uguali, e così parimenti il termine *mania* è applicato a quelli che commettono errori in preda alla follia e deviano largamente dalla verità».

Plu., *Ant.* 33,2-3

Ἦν γὰρ τις ἀνὴρ σὺν αὐτῷ μαντικὸς ἀπ' Αἰγύπτου τῶν τὰς γενέσεις ἐπισκοπούτων [...] <sup>3</sup> Καὶ μέντοι τὰ γινόμενα τῷ Αἰγυπτίῳ ἐδόκει. Λέγεται γὰρ ὅτι κληρουμένων μετὰ παιδίας ἐφ' ὅτῳ τύχοιεν ἐκάστοτε καὶ κυβερύοντων ἔλαττον ἔχων ὁ Ἀντώνιος ἀπῆει. Πολλάκις δὲ συμβαλόντων ἀλεκτρυόνας, πολλάκις δὲ μαχίμους ὄρνυγας, ἐνίκων οἱ Καίσαρος.

«Orbene era con lui (*scil.* Antonio) un indovino dall'Egitto di quelli che esaminano i gentiliaci. [...] <sup>3</sup> E invero gli eventi sembravano dare ragione all'Egiziano. Difatti si dice che, quando gettavano le sorti per gioco su questioni che li concernevano entrambi o lanciavano i dadi, sempre risultava sconfitto Antonio, traendo il risultato peggiore. Spesso facevano combattere i galli, spesso le quaglie da combattimento e risultavano vincitori gli animali di Cesare».

Luc., *Anach.* 37

Σόλων Καίτοι τί ἂν πάθοις, εἰ θεάσαιο καὶ ὀρτύγων καὶ ἀλεκτρυόνων ἀγῶνας παρ' ἡμῖν καὶ σπουδὴν ἐπὶ τούτοις οὐ μικράν; ἢ γελάση δῆλον ὅτι καὶ μάλιστα ἦν μάθης ὡς ὑπὸ νόμῳ αὐτὸ δρῶμεν καὶ προστέτακται πᾶσι τοῖς ἐν ἡλικία παρῆναι καὶ ὄραν τὰ ὄρνεα διαπυκτεύοντα μέχρι τῆς ἐσχάτης ἀπαγορεύσεως; ἀλλ' οὐδὲ τοῦτο γελοῖον; Ὑποδύεται γὰρ τις ἡρέμα ταῖς ψυχαῖς ὀρμὴ εἰς τοὺς κινδύνους, ὡς μὴ ἀγεννέστεροι καὶ ἀτολμότεροι φαίνονται τῶν ἀλεκτρυόνων μηδὲ προαπαγορεύοιεν ὑπὸ τραυμάτων ἢ καμάτου ἢ τοῦ ἄλλου δυσχεροῦς. Τὸ δὲ δὴ ἐν ὄπλοις πειρᾶσθαι αὐτῶν καὶ ὄραν τιρωσκομένους – ἀπαγε· θηριῶδες γὰρ καὶ δεινῶς σκαιὸν καὶ προσέτι γε ἀλυσιτελὲς ἀποσφάττειν τοὺς ἀρίστους καὶ οἷς ἂν τις ἄμεινον. Χρήσαιτο κατὰ τῶν δυσμενῶν.

Solone: «Ma che diresti, se vedessi da noi i combattimenti delle quaglie e dei galli e il grande impegno che si profonde in queste cose? Ne rideresti, son sicuro e ancor più se tu sapessi che agiamo così in ragione di una legge ed è ordinato a tutti i giovani di assistere e di guardare questi combattimenti di uccelli fino all'ultimo sforzo. Tuttavia non vi è alcunché di ridicolo. Si insinua gentilmente nei loro animi un ardore di vincere i pericoli, perché non vorrebbero sembrare più codardi e meno arditi dei galli nel sopportare ferite, fatiche ed ogni altra difficoltà. Quanto poi a far combattere in armi i nostri giovani e a esibirli coperti di ferite, lasciamo stare. Sarebbe selvaggio e crudele a vedersi e inoltre senza alcun vantaggio di fare uccidere quei valenti che potrebbero essere più utilmente impiegati. E potrebbero servirci in futuro contro i nostri avversari».



Marc. Aur., 1,6,1

Παρά Διογνήτου τὸ ἀκενόσπουδον· καὶ τὸ ἀντιστητικὸν τοῖς ὑπὸ τῶν τερατευομένων καὶ γοήτων περὶ ἐπιδῶν καὶ περὶ δαιμόνων ἀποπομπῆς καὶ τῶν τοιούτων λεγομένοις καὶ τὸ μὴ ὀρτυγοτροφεῖν μηδὲ περὶ τὰ τοιαῦτα ἐπτοῆσθαι.

«Debbo a Diogneto di non applicarmi a cose futili, di non credere mai agli incantesimi e scongiuri dei demoni dei ciarlatani e degli stregoni e a invenzioni di tal sorta e di non avere la passione di allevare quaglie da combattimento e simili idiozie».

Artem., 3,5

Ὅρτυγες τοῖς μὴ φιλοτροφοῦσιν ἀγγελίας σημαίνουσι διαποντίους ἀκούσεσθαι ἀηδεῖς καὶ πονηράς· διαποντίους μὲν, ἐπεὶ καὶ αὐτοὶ [μὲν ἐγχώριοι εἰσιν ἀλλὰ] διαπόντιοι παραγίνονται, ἀηδεῖς δέ, ὅτι μάχιμοί εἰσι καὶ ὀλιγόψυχοι. Καὶ ἐν ταῖς κοινωνίαις καὶ φιλίαις καὶ γάμοις καὶ τοῖς βιωτικοῖς συμβολαίοις πᾶσι στάσεών εἰσι καὶ φιλονεικῶν σημαντικοί, καὶ τοὺς νοσοῦντας εἰ μὲν μετακομισθεῖεν ἀποθανεῖσθαι σημαίνουσι διὰ τὸ ὀλιγόψυχον, μὴ μετακομισθέντας δὲ ἦττον κινδυνεύουσιν. Καὶ πρὸς ἀποδημίαν εἰσὶ πονηροί· δόλους γὰρ καὶ ἐνέδρας καὶ ληστείας προαγορεύουσι· καὶ γὰρ αὐτοὶ τῆς οἰκείας μετανιστάμενοι περιπίπτουσι· τοῖς θηρῶν αὐτοὺς βουλομένοις.

«Le quaglie, per chi non ama allevarle, indicano che si riceveranno notizie d'oltremare, spiacevoli e tristi: d'oltremare, spiacevoli, perché si tratta di uccelli bellucosi e vili. Inoltre indicano discordie e contese in tutte le società, le amicizie, i matrimoni e i trattati d'affari della vita quotidiana. Se le quaglie vengono ritirate, per via della loro viltà indicano che i malati moriranno, mentre, se non vengono ritirate, indicano che i malati correranno un pericolo minore. Questi uccelli sono sfavorevoli anche per un viaggio, in quanto predicano inganni, agguati e scorrerie: infatti, quando si spostano dal loro luogo d'origine, cadono nelle mani di chi li vuole cacciare». (tr. Giardino 2006)

Ath., 10,506d

Καὶ τὸν ἀδελφὸν δὲ τοῦ Ἀλκιβιάδου Κλεινίαν μαινόμενόν τε ἀποκαλεῖ καὶ τοὺς υἱοὺς αὐτοῦ ἡλιθίους Μειδίαν τε ὀρτυγοκόπον. [Pl. Alc. 1,120b]

«E accusa Clinia il fratello di Alcibiade di essere folle e i suoi figli stolti e Midia un abbattitore di quaglie».

Schol. Ar., Av. 788

Διὰ τὴν μικρότητα τῶν σωμάτων ὀρτυγες ἐκαλοῦντο, [...] ὡς μάχιμους διαβάλλει τοὺς παῖδας τοῦ Καρκίνου· φιλεριστική γὰρ τῶν ἀρρένων ὀρτύγων ἡ φύσις.

«Per la piccola dimensione dei loro corpi erano chiamati quaglie, [...] accusa i figli di Carcino di essere bellicosi: la natura delle quaglie di sesso maschile è amante delle contese».

Schol. (VΔ) Luc., JTr. 48

Ὁ δὲ Μειδίας ὀρτυγοκόπος ἦν, ὡς Πλάτων Περιάλγει [fr. 116 K.-A.] καὶ περὶ τὰ ὅμοια δεινός· καὶ ὡς πονηρὸν δὲ καὶ κόβαλον<sup>13</sup> καὶ τῶν δημοσίων σοφιστῆν Φρύνιχος [fr. 43 K.-A.] καὶ Πλάτων [Alc. 1, 120a-b] διαβάλλουσιν.

«Midia giocava a battere la quaglia, come Platone Comico dice nel *Sofferente* ed era abile in simili diletti; anche Frinico e il filosofo Platone lo ritraggono come un cattivo soggetto, un asino e un demagogo».

<sup>13</sup> Su questo epiteto, cfr. le osservazioni di Grégoire 1938.

Phot., ο 532, 534 Th. 3,109 = Suid., ο 642 A. III,563

Ὀρτυγοκόπος· παιδιά τις, ἐν ἧ ὄρτυγας ἰστάσιν ἐν γύρω, οὓς τύπτουσιν εἰς τὴν κεφαλὴν· καὶ ὁ μὲν ἐν τῷ γύρω καταβαλὼν τὸν ὄρτυγα λαμβάνει ἐξῆς οὓς ἂν δύναται· ὁ δὲ ἀποτυχὼν παρέχει θατέρω τοὺς ὄρτυγας τύπτειν· καὶ τοῦτο ἀνά<sup>14</sup> μέρος ποιοῦσιν· λέγει οὖν ἐν Ἄλκιβιάδῃ (1,120a)· «οὐκ – ἄλλους». Ἐν Φαίδωνι ὅτι οὐ πρὸς τοὺς τυχόντας ὁ ἀγὼν ἐστὶ, πρὸς δὲ τοὺς ἀρίστους· διόπερ οὐ ραθυμητέον, μηδὲ ὄρτυγοκοπεῖν μηδὲ περὶ τὰ τοιαῦτα ἐπτοῆσθαι.

Ὀρτυγοκοπεῖν· ἐν γύρω τιθέντες ὄρτυγα εἰώθασιν ἐπ' αὐτὸν βαδίζειν· ἔπειτ' ἐὰν μὲν πληγεῖς ὁ ὄρτυξ ἔλθοι πτερουσόμενος, περὶ τὸν πατάξαντα γίνεται τὸ βραβεῖον καὶ ἀποφέρει τὸν ὄρτυγα· ἐὰν δὲ μείνη περὶ τὸν ἄντικρυς, καὶ ἀποφέρει τοῦτον τε αὐτὸν καὶ ἕτερον παρὰ τοῦ λειψθέντος.

«*Ortygokópos* (Battitore di quaglie): un gioco, in cui pongono in circolo le quaglie e le percuotono sul capo; uno cala nel cerchio la quaglia e ne prende poi il più possibile, l'altro non riesce e fa in modo di colpire le quaglie all'altro. E questo fanno a turno. Dice dunque nell'*Alcibiade*: «non – altris». Nel *Fedone* che la gara non è questione dei primi venuti, ma dei migliori, pertanto, non si deve essere oziosi né per percuotere le quaglie né per dedicarsi a pratiche di tal genere.

*Ortygokopeîn* (battere le quaglie): Sono soliti porre la quaglia in un circolo sul quale camminano. In seguito, se la quaglia percossa viene a spiccare il volo, il premio viene conferito a colui che l'ha colpita e questi ottiene la quaglia; se invece essa permane dirimpetto, ottiene questa stessa ed un'altra da quella che è stata abbandonata».

cf. Ovid., *Am.* 2,6,25-28

*Raptus es invidia: non tu fera bella mouebas;  
garrulus et placidae pacis amator eras.  
Ecce, coturnices inter sua proelia uiuunt,  
forsitan et fiant inde frequenter anus.*

«Ti ha rapito l'invidia: non guerreggiavi feroce, ma eri ciarliero e amante della tranquilla pace. Ecco, le quaglie vivono tra le loro battaglie, e forse perciò raggiungono spesso la vecchiaia». (tr. Canali 1985)

*Bibl.*: Taillardat 1962: 268; Arnott 2007: 271-273 s.v. *ortyx*, *ortygion*.

## 18. βασιλίνδα, gioco del re (Poll. 9,110)

Hdt., 1,114-115, 120

114 Καὶ ὅτε δὴ ἦν δεκαέτης ὁ παῖς, πρῆγμα ἐς αὐτὸν τοιόνδε γενόμενον ἐξέφηγέ μιν. Ἔπαιζε ἐν τῇ κόμῃ ταύτῃ ἐν τῇ ἦσαν καὶ αἱ βουκολίαι [αὐται], ἔπαιζε δὲ μετ' ἄλλων ἡλίκων ἐν ὄδῳ. Καὶ οἱ παῖδες παίζοντες εἴλουντο ἑαυτῶν βασιλέα εἶναι τοῦτον δὴ τὸν τοῦ βουκόλου ἐπὶ κλησὶν παῖδα. Ὁ δὲ αὐτῶν διέταξε τοὺς μὲν οἰκίας οἰκοδομέειν, τοὺς δὲ δορυφόρους εἶναι, τὸν δὲ κού τινα αὐτῶν ὀφθαλμὸν βασιλέως εἶναι, τῷ δὲ τινα τὰς ἀγγελίας ἐσφένειν ἐδίδου γέρας, ὡς ἐκάστῳ ἔργον προστάσσω. Εἷς δὴ τούτων τῶν παίδων συμπαίζων, ἐὼν Ἀρτεμβάρεος παῖς, ἀνδρὸς δοκίμου ἐν Μήδοισι, οὐ γὰρ δὴ ἐποίησε τὸ

<sup>14</sup> τοῦτ' ἀνά *ap.* Suid.

προσταχθὲν ἐκ τοῦ Κύρου, ἐκέλευε αὐτὸν τοὺς ἄλλους παῖδας διαλαβεῖν, πειθομένων δὲ τῶν παίδων ὁ Κύρος τὸν παῖδα τρηγέως ὡς γε δὴ ἀνάξια ἑωυτοῦ παθῶν μᾶλλον τι περιημέκτεε, κατελθὼν δὲ ἐς πόλιν πρὸς τὸν πατέρα ἀποικτιζέτο τῶν ὑπὸ Κύρου ἤντησε, λέγων [δὲ] οὐ Κύρου (οὐ γὰρ κω ἦν τοῦτο τοῦνομα), ἀλλὰ πρὸς τοῦ βουκόλου τοῦ Ἀστυάγεος παιδός. Ὁ δὲ Ἀρτεμβάρης ὀργῇ ὡς εἶχε ἐλθὼν παρὰ τὸν Ἀστυάγεα καὶ ἅμα ἀγόμενος τὸν παῖδα ἀνάρσια πρήγματα ἔφη πεπονθέναι, λέγων· «᾽Ω βασιλεῦ, ὑπὸ τοῦ σοῦ δούλου, βουκόλου δὲ παιδός, ὧδε περιυβρίσμεθα», δεικνὺς τοῦ παιδός τοὺς ὤμους.

115 [...] Ὁ δὲ ἀμείβετο ὧδε· «᾽Ω δέσποτα, ἐγὼ δὴ ταῦτα τοῦτον ἐποίησα σὺν δίκῃ. Οἱ γάρ με ἐκ τῆς κόμης παῖδες, τῶν καὶ ὧδε ἦν, παίζοντες σφέων αὐτῶν ἐστήσαντο βασιλέα· ἐδόκεον γάρ σφι εἶναι ἐς τοῦτο ἐπιτηδεότατος. Οἱ μὲν οὖν ἄλλοι παῖδες τὰ ἐπιτασσόμενα ἐπετέλεον, οὗτος δὲ ἀνηκούστεέ τε καὶ λόγον εἶχε οὐδένα, ἐς ὃ ἔλαβε τὴν δίκην. Εἰ ὧν δὴ τούτου εἶνεκεν ἄξιός τεο κακοῦ εἰμι, ὧδε τοι πάρειμι».

120 [...] Ὁ δὲ ἀμείβεται αὐτοὺς τοῖσδε· «Ἔστι τε ὁ παῖς καὶ περίεστι. Καί μιν ἐπ' ἀγροῦ διαιτώμενον οἱ ἐκ τῆς κόμης παῖδες ἐστήσαντο βασιλέα· ὁ δὲ πάντα ὅσα περ οἱ ἀληθείῃ λόγῳ βασιλέες ἐτελέωσε ποιήσας· καὶ γὰρ δορυφόρους καὶ θυρωρούς καὶ ἀγγελιηφόρους καὶ τὰ λοιπὰ πάντα διατάξας ἤρχε. Καὶ νῦν ἐς τί ὑμῖν ταῦτα φαίνεται φέρειν;». Εἶπαν οἱ μάγοι· «Εἰ μὲν περίεστί τε καὶ ἐβασίλευσε ὁ παῖς μὴ ἐκ προνοίης τινός, θάρσεέ τε τοῦτου εἶνεκα καὶ θυμὸν ἔχε ἀγαθόν· οὐ γὰρ ἔτι τὸ δεῦτερον ἄρξει. [...]».

«<sup>114</sup> Quando il bambino raggiunse i dieci anni, ecco ciò che gli accadde e ne determinò l'agnizione. Giocava nel villaggio dove si trovavano anche le stalle dei buoi, di cui abbiamo parlato; giocava con altri ragazzi della sua età sulla strada. Nel gioco questi bambini avevano scelto come loro re colui che era detto il figlio del bovaro. Egli designò alcuni di loro per costruire un palazzo, altri come sue guardie, uno come l'occhio del re, a un altro diede il compito di portargli messaggi; a ciascuno assegnò il suo compito. Uno dei bambini che giocava con loro – era il figlio di Artembare, uomo insigne presso i Medi – non fece ciò che gli era stato assegnato da Ciro, il quale ordinò agli altri fanciulli di catturarlo; questi obbedirono e Ciro lo trattò molto rudemente a colpi di frusta. Appena rilasciato, il bambino provò un'indignazione tanto maggiore dal momento che pensava di essere stato trattato in maniera indegna di lui; scese in città e si lamentò con suo padre del trattamento inflittogli da Ciro; non diceva da Ciro perché questo nome non era ancora corrente, ma dal figlio del bovaro di Astiage. Artembare in preda alla collera andò da Astiage, conducendo con sé suo figlio e dichiarò che era stato oltraggiato: “Oh re – disse – ecco in qual modo siamo stati offesi dal tuo schiavo, dal figlio di un bovaro” e mostrò le spalle di suo figlio.

<sup>115</sup> [...] Ciro rispose così: “Sire, l'ho trattato in questo modo a ragione. I bambini del villaggio, tra i quali era anche egli, m'avevano nominato il loro re per gioco; sembravo loro, infatti, il più idoneo a tal fine. Mentre gli altri eseguivano i miei ordini, egli non prestava ascolto e non li teneva in alcun conto, finché ha ricevuto la sua pena. Se invero a causa di ciò merito un castigo, sono a tua disposizione”.

<sup>120</sup> [...] Astiage replicò così: “Il bambino esiste, è in vita, abitava in campagna; i bimbi del villaggio l'hanno nominato re; ha compiuto tutto ciò che fanno i veri re; ha designato guardie del corpo e della porta, messaggeri, ha disposto tutte le altre cariche, ha esercitato il potere. Ora che cosa vi sembra presagire?” “Se il bambino vive – dissero i magi –, se è stato re non per un disegno, non avere pena per lui, abbi fiducia; non regnerà una seconda volta [...]».

Pl., *Tht.* 146a

*Σωκράτης*: ὁ δὲ ἀμαρτῶν, καθεδεῖται, ὡσπερ φασὶν οἱ παῖδες οἱ σφαιρίζοντες, ὄνος· ὃς δ' ἂν περιγένηται ἀναμάρτητος, βασιλεῦει ἡμῶν καὶ ἐπιτάξει ὅτι ἂν βούληται ἀποκρίνεσθαι. *Σοκράτης*: «Ma se sbaglia, e via via chi sbaglierà, si metterà a sedere da asino, come dicono i ragazzi che giocano alla palla; e chi non sbaglierà e vincerà la partita, sarà il nostro re, e avrà

diritto di domandare qualunque cosa voglia gli si risponda». (tr. Valgimigli 1975 lievemente modificata)

*Adespota Novae Comoediae*, fr. 1022, 3-11 K.-A. = *P. Oxy.* VI 862<sup>15</sup>

3 οὐ]τοσί  
 4 παιδίων,  
 5 ].[.]-ους ὄνον .  
 6 θερά]ποντα τουτονὶ  
 7 ]ν. - π[ο]ῦ, Φειδία;  
 8 ]οκος ἐστίν γ' ὄμω[ς  
 9 τ]ὸ παιδίον)  
 10 ἦ]γεγκ' ἐν ε[.].[  
 11 ἐλ]ήλυθ' ὕ[σ]τε[ρο

5 -ους ὄνον *distinxerunt* Grenfell-Hunt 1908: [ἄ]κουσον, ὄν *prop.* Sudhaus *ap.* Schroeder 1915  
 6 θερά]ποντα *suppl.* Sudhaus *ibid.* 7 π[ο]ῦ *ex παυε* *corr.* Austin 1973 8 ὀ τ]όκος *suppl.* Sudhaus 10 ἔ]γεγκε Koerte 1913: ἦ]γεγκ' ἐν ε[ Sudhaus 11 ὕ[σ]τε[ρος Grenfell-Hunt: ὕ[σ]τε[ρον] *e.g.* Schroeder 1915.

Hdn. 7,8,10

Ἄλλὰ γὰρ – μή τι ἄρα καὶ καταγέλαστον εἰπεῖν – Καρχηδόνιοι μεμήνασι, καὶ πρεσβύτην ἄθλιον, ἐν ἐκάστῳ γῆραι παραφρονούντα, πείσαντες ἢ βιασάμενοι ὥσπερ ἐν πομπαῖς παίζουσι βασιλείαν, τίτι θαρρύντες στρατῶ, παρ' οἷς ἐς τὴν τοῦ ἡγουμένου ὑπερησίαν ἀρκοῦσι ραβδοῦχοι, ποῖα φέροντες ὅπλα, παρ' οἷς οὐδὲν πλὴν δορατίων οἷς πρὸς θηρία μονομαχοῦσι; Τὰ πολεμικὰ αὐτοῖς γυμνάσια χοροὶ καὶ σκώμματα καὶ ῥυθμοί.

«Ma i Cartaginesi (non è ridicolo dirlo?) colpiti da follia improvvisa sia se persuasi, sia se forzati hanno convinto un vecchio infelice precipitato nella senescenza a fare con loro il gioco del re come nelle processioni: su quale esercito confidano? Su quali armi si appoggia la loro rivolta, mentre da loro alcuni littori bastano all'ufficio di proconsole? Quali armi possiedono essi che non hanno lance per combattere le fiere? I loro esercizi bellici sono le danze, le facezie e i canti».

Hsch., β 284 C.

βασιλίνδα· παιδιᾶς εἶδος, ἣ βασιλέας καὶ στρατιώτας ἀπομιμούμενοι ἐχρῶντο.  
 «*Basilinda*: un tipo di gioco, in cui erano soliti imitare re e soldati».

Hor., *Ep.* 1,1,59

*At pueri ludentes : «Rex eris» aiunt,  
 «si recte facies»*

Tuttavia i bambini nei loro giochi dicono: «Tu sarai re, se farai bene».

Suet., *Nero* 35

*Priuinum Rufrium Crispinum Poppaea natum, impuberem adhuc, quia ferebatur ducatus et imperia ludere, mergendum mari, dum piscaretur, seruis ipsis demandavit.*

«Informato che il suo figliastro Rufrio Crispino, figlio di Poppea, essendo ancora bambino,

<sup>15</sup> = Pack<sup>2</sup> 1685, sec. III<sup>p</sup>, *ed. pr.* Grenfell-Hunt 1908; *alt.* Schroeder 1915, fr. 110F; Edmonds 1961, III, 358; *cfr.* Koerte 1913: 232; Wüst 1919: 247.

giocava a fare il generale e l'imperatore, ordinò ai suoi servi di affogarlo in mare, mentre stava pescando». (tr. Dessì 1968)

Tacit., *Ann.* 13,15,1-2

*Turbatus his Nero et propinquo die, quo quartum decimum aetatis annum Britannicus explebat, uolutare secum modo matris uolentiam, modo ipsius indolem, «lexui quidem experimento nuper cognitam, quo tamen fauorem late quaesiuisset. 2 Festis Saturno diebus inter alia aequalium ludicra regnum lusu sortientium euenerat ea sors Neroni. Igitur ceteris diuersa nec ruborem adlatura: ubi Britannico iussit exsurgeret progressusque in medium cantum aliquem inciperet, inrisum nedum temulentos ignorantis, ille constanter exorsus est carmen, quo euolutum eum sede patria rebusque summis significabatur, unde orta miseratio, manifestior quia dissimulationem nox et lasciuiam exemerat.*

«Sotto lo choc di queste minacce e nell'imminenza del giorno in cui Britannico completava il suo quattordicesimo anno, Nerone si mise a considerare tra sé sia la violenza di sua madre, sia il carattere del giovane, che rivelava un indice, lieve senza dubbio, ma sufficiente per avergli attirato una larga simpatia. 2 Durante i Saturnali, fra altri divertimenti della loro età, i giovani giocavano a tirare a sorte la regalità e questa era toccata a Nerone. Di conseguenza, dopo aver imposto agli altri diverse prescrizioni che non potevano farli arrossire, quando diede l'ordine a Britannico di alzarsi, di avanzare al centro e intonare qualche canzone, sperando così di far ridere alle spese di un ragazzo, estraneo anche ai banchetti sobri e ancor più alle bevute, l'altro intonò risolutamente un poema, donde si traeva il significato che era stato scalzato giù dal trono paterno e dal rango supremo».

Theognost., *Can.* II, p. 164 Cramer

λρθ. Τὰ διὰ τοῦ ἰνδα ἐπιρρήματα παροξύνονται, καὶ διὰ τοῦ ι γράφονται, καὶ ἐπὶ παιδίων λαμβάνονται, καὶ πρὸς αἰτιατικὴν συντάσσεται· οἷον βασιλίνδα παιδιάν· χυτρίνδα· δραπετίνδα· ποσίνδα· ἐπαιτίνδα· ξιφίνδα· δαληκίνδα· μυῖνδα, ἀπὸ τοῦ μύειν τοὺς ὀφθαλμούς, καὶ ἐρωτώμενον λέγειν τινὰ τάδε, καὶ πόσα τάδε, ἐάν τις ἐπιτύχη· φυγίνδα· χυτρίνδα· ὄστρακίνδα, καὶ εἴτι ἕτερον.

«999. Gli avverbi in *-inda* hanno un accento acuto sulla penultima, hanno uno *iota* e si usano a proposito dei bambini e si accordano con l'accusativo, come il gioco della *basilinda*, *chytrinda*, *drapetinda*, *posinda*, *epaitinda*, *xiphinda*, *dalekinda*, *muynda* per il fatto di chiudere gli occhi (*mýein*) e quanto alla questione di enumerare questi avverbi ed il loro numero, si registrano anche *phyginda*, *chytrinda*, *ostrakinda* ed altri ancora».

Eust., *Il.* 1425,41= Suet., *De lud.* 18, p. 72

Βασιλίνδα· παιδιὰ τις βασιλέας τινὰς ἀποδεικνύουσα.

«*Basilinda*: un gioco che mette in scena i re».

*Bibl.*: Becker-Göll: 39-40; Väterlein 1976: 24-27; Paraskevaïdou 1990: 20; Id. 1992: 33-34; Lazos 2002: 224-226.

## 19. ὄστρακίνδα, gioco del coccio (Poll. 9,111-112)

Ar., *Eq.* 853-857

Ἄλλαντοπώλης Ὅραξ γὰρ αὐτῷ στίφος οἷόν ἐστι βυρσοπολῶν

νεανιῶν· τούτους δὲ περιοικουσι μελιτοπῶλαι  
καὶ τυροπῶλαι· τοῦτο δ' εἰς ἓν ἐστι συγκεκυφὸς  
ὥστ' εἰ σὺ βριμήσαιο καὶ βλέψειας ὀστρακίνδα,  
νύκτωρ καθαρπάσαντες ἂν τὰς ἀσπίδας θεόντες  
τὰς ἐσβολὰς τῶν ἀλφίτων ἂν καταλάβοιεν ἡμῶν.

*Salsicciaio*: «Tu vedi infatti qual ressa egli ha intorno di giovani mercanti di cuoio; e attorno a costoro stanno i mercanti di miele e formaggio. E tutti sono d'accordo su un punto, cosicché, se tu brontolassi e meditassi di giocare «al coccio», di notte correrebbero a rubare gli scudi e a bloccare l'entrata del nostro frumento». (tr. Cantarella 1954, II)

Pl., *Phdr.* 241b

Φυγὰς δὲ γίγνεται ἐκ τούτων, καὶ ἀπεστερηκῶς ὑπ' ἀνάγκης ὁ πρὶν ἐραστής, ὀστράκου μεταπεσόντος, ἔεται φυγῇ μεταβαλῶν· ὁ δὲ ἀναγκάζεται διώκειν ἀγανακτῶν καὶ ἐπιθεάζων, ἡγνοηκῶς τὸ ἅπαν ἐξ ἀρχῆς, ὅτι οὐκ ἄρα ἔδει ποτὲ ἐρώντι καὶ ὑπ' ἀνάγκης ἀνοήτῳ χαρίζεσθαι.

«Per questi motivi diventa disertore e ridottosi necessariamente traditore l'amante d'un tempo, capovoltosi il coccio e mutate le parti si dà alla fuga. Ma l'amato è costretto a corrergli dietro, imprecaando tutto indignato, perché dal principio alla fine non ha mai compreso che non doveva concedersi ad un innamorato destinato com'è ad essere privo di senno». (tr. Pucci 1976 adattata)

Pl., *R.* 7.521c

Τοῦτο δὴ, ὡς ἔοικεν, οὐκ ὀστράκου ἂν εἶη περιστροφή, ἀλλὰ ψυχῆς περιαγωγή ἐκ νυκτερινῆς τινος ἡμέρας εἰς ἀληθινήν, τοῦ ὄντος οὐσαν ἐπάνοδον, ἣν δὴ φιλοσοφίαν ἀληθῆ φησομεν εἶναι.

«E questo, come pare, non sarà già il voltar d'un coccio, bensì una conversione dell'anima da un certo qual giorno crepuscolare a uno vero, alla vera ascesa al reale, che noi diremo essere la vera filosofia». (tr. Ferrari 1985)

Pl., *Tht.* 145e-146a

Τοῦτ' αὐτὸ τοίνυν ἐστὶν ὁ ἀπορῶ καὶ οὐ δύναμαι λαβεῖν ἱκανῶς παρ' ἐμαντῶ, ἐπιστήμη ὅτι ποτὲ τυγχάνει ὄν. <sup>146a</sup> Ἄρ' οὖν δὴ ἔχομεν λέγειν αὐτό; τί φατέ; τίς ἂν ἡμῶν πρῶτος εἴποι; ὁ δὲ ἀμαρτῶν, καὶ ὅς ἂν ἀεὶ ἀμαρτάνη, καθεδεῖται, ὥσπερ φασὶν οἱ παῖδες οἱ σφαιρίζοντες, ὄνος ὅς δ' ἂν περιγένηται ἀναμάρτητος, βασιλεύσει ἡμῶν καὶ ἐπιτάξει ὅτι ἂν βούληται ἀποκρίνεσθαι.

*Socrate*: «È precisamente ciò che causa il mio imbarazzo e non arrivo a concepire da me stesso assai chiaramente che cosa possa essere la scienza. <sup>146a</sup> Sapremmo dire in che consista? Che ne pensate? Chi di noi lo dirà per primo? Chi s'ingannerà e tutti quelli che s'inganneranno a loro volta si siederanno e saranno gli asini, come dicono i bambini che giocano a palla; ma chi vincerà gli altri senza fare errori sarà il nostro re e ci ordinerà di rispondere a tutte le domande che vorrà». (tr. Valgimigli 1975)

Pl. Com., *Συμμαχία*, fr. 168 K.-A. ap. Herm., in *Phdr.* 241b; Eust., *Il.* 1161,38

Εἶξασιν γὰρ τοῖς παιδαρίοις τούτοις, οἱ ἐκάστοτε γραμμὴν ἐν ταῖσιν ὁδοῖς διαγράψαντες, διανειμάμενοι διχ' ἑαυτούς, ἐστᾶσ' αὐτῶν οἱ μὲν ἐκεῖθεν τῆς γραμμῆς, οἱ δ' αὖ ἐκεῖθεν· εἷς δ' ἀμφοτέρων ὀστρακὸν αὐτοῖσιν ἀνίησ' εἰς μέσον ἐστώς, κὰν μὲν πίπτῃσι τὰ λεύκ' ἐπάνω, φεύγειν ταχὺ τοὺς ἐτέρους δεῖ, τοὺς δὲ διώκειν.

«Saranno simili a questi ragazzini, i quali in ogni circostanza tracciano una linea nelle vie e si distribuiscono in due squadre, alcuni di loro stanno al di qua della linea, gli altri aldilà; uno delle due squadre posto al centro tira in alto per loro un cocchio, se cade il lato bianco al di sopra, subito gli uni debbono fuggire e gli altri inseguire».

D.Chr., *Or.* 15,455 R.

Κάνθαντα ἤδη, φασίν, ὀστράκου μεταπέσοντος ἅπαν γίνεται τὸναντίον τῶν πρότερον.  
«E frattanto già, dice, con la rotazione di un cocchio tutto avviene all'opposto della situazione precedente».

Eun., *V.S.* 10,35

Καὶ ὁ μὲν (*scil. Proairhesius*) οὕτω βασιλέως ἐπιτρέψαντος καὶ μεταπέσοντος ὀστράκου, κατήει [τὸ δεύτερον] εἰς τὰς Ἀθήνας, οἱ δὲ ἐχθροί, τὸ δεύτερον αὐθις ἐλιχθέντες καὶ συσπειρασάμενοι καθ' ἑαυτοῦς, ἀνίσταντο καὶ πρὸς τὸ μέλλον ἐτέρας ἐξηρτύοντο μηχανάς.  
«E (Proeresio), avendolo autorizzato l'imperatore ed essendosi capovolto il cocchio, era ritornato ad Atene, mentre i suoi nemici una nuova volta, dopo avere fatto un voltafaccia e serrato i ranghi, si muovevano e preparavano per il futuro altre macchinazioni». (tr. Goulet 2014)

Eun., *Hist. fr.* 16,1 Blockley

Τοῦτο ἐγένετο τὸ εὐτύχημα καὶ πάντα ὥσπερ ὀστράκου μεταπέσοντος ἐπὶ τὸ βέλτιον ἐχώρεσε Ῥωμαίους.  
«Avvenne questo successo e tutto si volse per i Romani al meglio come un cocchio capovolto».

Marin., *Procl.* 16

Ἦν δὲ καὶ θυμοειδής, οὐδὲ τοῦτο ἀναιρῶ, ἀλλ' ἅμα καὶ πρᾶος· καὶ γὰρ ἐπαύετο ραδίως καὶ ὀστράκου περιστροφή κήρινον ἀπεδείκνυ τὸν θυμόν.  
«Che fosse collerico, non posso negarlo, ma nel contempo era dolce, perché si calmava facilmente e per rendere la sua ira tenera come la cera non gli occorreva più tempo che la rotazione di un cocchio». (tr. Saffrey-Segonds 2001 rivista)

Suid., o 719 = Phot., o 571 Th. 3,113

Ἵστράκου περιστροφή· παροιμία ἐπὶ τῶν ταχέως τι ποιούντων λεγομένη.  
«Rotazione del cocchio: è un proverbio impiegato per coloro che fanno qualcosa in maniera repentina».

Phot., o 570 Th. 3,113

Ἵστρακίνδα· παιδιὰ ἢ ἐπ' ὀστράκων.  
«*Ostrakinda*: un gioco con i cocci».

Diogenian. (Coisl.) 6,95 = Paus. Gr., o 26, Erbse, p. 202, cf. *Schol. Pl., Phdr.* 241b

Ἵστράκου περιστροφή· παροιμία ἐπὶ τῶν ταχέως τι ποιούντων λεγομένη. Εἴρηται δὲ ἀπὸ παιδιᾶς τοιαύτης. Διελόντες ἑαυτοῦς οἱ παῖδες ὡς ἰσαρίθμους ἑκατέρους γενέσθαι, οἱ μὲν πρὸς ἀνατολήν ἴσαντο, οἱ δὲ εἰς δυσμάς, ἄλλος δὲ τις μεταξὺ ἐκατέρων καθήμενος ὀστρακὸν εἶχεν, ἓκ μὲν τοῦ ἐνὸς μέρους κεχρισμένον λεύκη, ἓκ δὲ θατέρου μέλανι. Καὶ ἔρριπτε τοῦτο ὀρθόν, καὶ εἰ μὲν κατεφέρετο τὸ λευκὸν μέρος ἄνω, οἱ πρὸς ἀνατολὰς ἐστῶτες ἐδίωκον τοὺς πρὸς δύσμας. Εἰ δὲ τὸ μέλαν, οἱ ἐκ δυσμῶν ἐδίωκον, ἕως καταλά-

βοιεν. Καταλαβόντες δὲ ἐβαστάζοντο ὑπ' αὐτῶν, ἕως οὐ ἐπανέλθωσιν ἐπὶ τὸν τόπον, ἀφ' οὗ τὴν ἀρχὴν ἔφυγον.

«Rotazione del coccio: proverbio detto di coloro che fanno qualcosa in maniera repentina. Si dice dal gioco seguente: una volta che i fanciulli si erano ripartiti in due squadre di numero pari, gli uni si ponevano ad oriente, gli altri ad occidente, poi un altro si sedeva tra le due squadre e aveva un coccio, di cui un lato era unto di bianco e quello opposto di nero e la gettava in alto. E se era estratto in alto il lato bianco, quelli posti ad oriente inseguivano gli altri ad occidente, se invece usciva in alto il lato nero, quelli ad occidente inseguivano, finché non acciuffassero gli altri. Avendoli acciuffati erano portati da loro fino ad arrivare al luogo da cui avevano preso la fuga all'inizio».

EM, 402,39

Ἵως γὰρ Ἀριστοφάνης φησὶ τὸ ὄστρακίνδα παρὰ τὸ ὄστρακον ἀναπλάσας [Eq. 853-857], αἰνιττόμενος τὸν ἐξοστρακισμόν [...]

«Come Aristofane cita il gioco dell'*ostrakinda*, un termine che deriva dal coccio (*ostrakon*), facendo allusione all'ostracismo [...]».

Eust., II. 1161,38

Ἔτι ἐκεῖθεν καὶ παροιμία ἐπὶ τῶν ὅποι τύχη μεταβαλλομένων, τὸ ὄστράκου περιστροφή, ἢ ὄστράκου περιστραφέντος ἢ μεταπεσόντος, ταῦτ' οὐδ' εἰπεῖν, τῶν πραγμάτων ἐξαλλαγέντων, ὡς ἔτυχεν, ἐλέχθη δὲ καὶ αὐτὴ ἐκ παιδιᾶς τοιαύτης. Παῖδες δύο γραμμῆ τι μεσολαβούση διεστηκότες ἀλλήλων ὄστρακον ἀνερρίπτουν, οὐ θάτερον μὲν μέρος πεπισσάμενον ἦν, τὸ ἐντὸς δηλαδή, τὸ δὲ ἐκτὸς ἀπίσσωτον. Διώριστο δὲ τοῖς συμπαίζουσι, τίνων μὲν ἦν τὸ τὴν πίσσαν ἔχον, τίνων δὲ τὸ λοιπόν. Καὶ ὅτε, φασίν, ἀναβλήθην τὸ ὄστρακον πέσοι, ὧν μὲν ἦν τὸ κάτω τοῦ ὄστράκου ἔφευγον, οἱ δὲ λοιποὶ ἐδίωκον. Καὶ ἐλέγετο τοῦτο περιστροφή ὄστράκου. Καὶ ἡ παιδιὰ ὄστρακίνδα ἐκαλεῖτο. Χρήσις τῆς λέξεως ἐν τῇ κωμῳδίᾳ πρὸς αἰνίγμα τοῦ ῥηθέντος ἐξοστρακισμοῦ. Πλάτων δέ, φασίν, ὁ Κωμικὸς φράζει αὐτὴν οὕτως [fr. 168 K.-A.]: «εἴξασι – διώκειν». Ὁ δὲ ἀναρρίπτων τὸ ὄστρακον ἐπιλέγει: «νῦξ ἢ ἡμέρα», τουτέστι τὸ λευκὸν ἐπιφαίνεται τοῦ ὄστράκου ἢ τὸ πισσηρὸν σκοτεινόν.

«Poi invero il proverbio su quanti subiscono i rovesci della sorte quello della rotazione del coccio o il coccio rovesciato o caduto, dicono la medesima cosa e si riferiscono a vicende mutate a seconda della sorte, è stato formulato dal gioco seguente. Due fanciulli si pongono su una linea tracciata nel mezzo e lanciano a turno un coccio, di cui un lato, cioè quello interno, è annerito con la pece, l'altro non è coperto di pece. Il lato era assegnato ai compagni di squadra, gli uni avevano quello con la pece, gli altri il restante. E lo chiamavano la rotazione del coccio. E il gioco era detto *ostrakinda*. L'uso della parola nella commedia riguarda l'enigma dell'ostracismo. Platone Comico lo descrive così: – . Chi lancia il coccio soggiunge: "Notte o giorno", cioè se appaia il lato bianco del coccio oppure quello scuro, coperto di pece».

Greg.Cypr., 2,93, CPG II,84

Ἵστράκου περιστροφή: ἐπὶ τῶν διὰ τάχους εἰς φυγὴν ὀρμώντων, ἢ ἐπὶ τῶν εὐμεταβόλων. «Rotazione del coccio: detto per coloro che si slanciano in fuga velocemente o cambiano rapidamente».

Apostol., 13,3, CPG II,570

Ἵστράκου μεταστροφή: ἐπὶ τῶν ῥαδίως εἰς φυγὴν ὀρμωμένων· καὶ Πλάτων [Phdr.



241b]· «Ὀστράκου – μεταβαλόν». Ἄλλοι δὲ ἐπὶ τῶν ἐκ κρειπτόνων εἰς τοῦναντίον μεταπεσόντων· ἐκ μεταφορᾶς τῶν κυβευόντων· ὄστρακίνοις γὰρ τὸ πάλαι χρώμενοι βάλους, τῇ μεταβολῇ τούτων πολλακίς ἠτῶντο ἢ ἐνίκων.

«Il rivolgimento del cocchio:» Detto di quelli che si slanciano in fuga facilmente. E Platone dice: del cocchio. Altri lo usano per quelli che precipitano da una condizione favorevole ad una contraria dalla metafora dei giocatori di dadi: un tempo usavano lanciare cocci, in base al lancio dei quali spesso perdevano o vincevano».

Diogenian. (Vind.), 6,95, CPG I,285

Ὀστράκων περιστροφῆ: ἐπὶ τῶν ἐκ κρειπτόνων εἰς τὸ ἐναντίον μεταπιπτόνων, ἐκ μεταφορᾶς τῶν κυβευόντων. Ὀστρακίνοις γὰρ τὸ πάλαι χρώμενοι βάλους τῇ μεταβολῇ τούτων πολλακίς ἠτῶντο ἢ ἐνίκων.

«Rotazione del cocchio: per coloro che precipitano da una condizione migliore in quella contraria, viene dal paragone dei giocatori di dadi. Usavano un tempo i cocci, col lancio di questi oggetti sovente perdevano o vincevano».

Herm., in *Phdr.* 241b = Prov. Coisl. 380,59,18-60,6 Couvr.

Τὸ δὲ ὀστράκου μεταπεσόντος ἵεται φυγῇ μεταβαλόν [καὶ] ἀντὶ τοῦ ἀκολάστου ἔρωτος τὸν σῶφρονα κτησάμενος· – Τὸ δὲ ἴεται φυγῇ ἐπειδὴ κάκει οἱ νικῶντες φεύγουσιν ἵνα πλεῖον διάστημα βασταχθῶσι. Τοῦτο δὲ ἐστὶν ἐκεῖνο ὃ κατὰ τὴν ὄστρακίνδα καλουμένην παιδιὰν γινόμενόν ἐστιν, ἣν Πλάτων ὁ κωμικὸς ἐν τῇ *Συμμαχίᾳ* σαφῶς συνίστησι διὰ τούτων· «εἰζασιν – διώκειν». [fr. 168 K.-A.] Ὁ δὲ ἀναρρίπτων τὸ ὄστρακον ἐπιλέγει «νυξ ἢ ἡμέρα» διὰ <τὸ> τὸ μὲν ἐντὸς αὐτοῦ μέρος πεπισσῶσθαι, τὸ δὲ ἐκτὸς ἀπίσσωτον εἶναι. Ἰὼν οὖν ἦν τὸ κάτω τοῦ ὀστράκου, οὗτοι ἔφευγον, οἱ δὲ ἐδίωκον.

«Caduto il cocchio, si dà alla fuga precipitevolmente»: possiede la saggezza invece dell'amore sfrenato, «si dà alla fuga», poiché anche lì i vincitori fuggono per essere sollevati a maggior distanza. Questo è quello che viene chiamato il gioco dell'*ostrakinda*, che Platone Comico descrive abilmente nell'*Alleanza*. Chi lancia il cocchio soggiunge: “Notte o giorno” per il fatto che il lato interno di esso è coperto di pece, mentre quello esterno senza pece. Quelli che avevano il lato inferiore del cocchio fuggivano, gli altri si davano all'inseguimento».

*Schol.* ad Luc., *Apol.* 1 ad D. Chr. p. 19 Morell.

Παροιμία ἐπὶ τῶν ἀθρόως καὶ ἀνελπίστως ὑφισταμένων.

«Proverbio per coloro che si trovano insieme in una condizione disperata».

Suet., *De lud.* 8, p. 70,168-169 T.

Παροιμία Ὀστράκου περιστροφῆ «ἢ ὄστράκου περιστραφέντος ἢ μεταπεσόντος», ἐπὶ τῶν ἀθρόων μεταβαλλομένων, ἐκ μεταφορᾶς παιδιᾶς τοιάσδε· παῖδες δίχα διηρημένοι, γραμμῆς μέσον κεχαραγμένης, ὄστρακον ἐδίδουν ἐνί, ἐν ἑτέρῳ μέρει πεπισσωμένον· ὅπερ ἀναρρίπτων ὁ παῖς ἐπέλεγε· «νυξ ἢ ἡμέρα», τουτέστι «τὸ λευκὸν ἐπιφαίνεται τοῦ ὀστράκου ἢ τὸ πισσηρὸν σκοτεινόν», καὶ εἰ τὸ πεπισσωμένον κάτω συνέβη πεσεῖν, ἔφευγον οἱ τοῦτο τὸ μέρος ἔχοντες, οἱ δ' ἕτεροι ἐδίωκον. Διώριστο δὲ τοῖς παίζουσιν ὧν ἔδει εἶναι τὸ πεπισσωμένον. Καὶ ἡ παιδιὰ ὄστρακίνδα ἐκαλεῖτο.

«Il proverbio rotazione del cocchio «o cocchio rovesciato o caduto giù» è detto di quelli che hanno in complesso mutazioni della sorte e viene dalla metafora di questo gioco: i fanciulli si ripartivano in due squadre dopo aver tracciato una linea al centro e davano ad un compagno un cocchio coperto di pece su un lato. Il ragazzo lo lanciava in alto, aggiungendo: “notte o giorno”, cioè “appare in alto il lato bianco del cocchio oppure quello nero coperto di pe-

ce". E se capitava che cadesse il lato impeciato, fuggivano quelli che avevano tale lato, mentre gli altri si davano all'inseguimento. Era assegnato ai giocatori quale squadra avesse il lato coperto di pece. E il gioco era detto *ostrakinda*».

*Schol. Ar., Eq. Koster, p. 206*

*Vet. 855a* ὥστε εἰ σὺ βριμήσαιο: εἰ βουληθείης αὐτὸν ἐξοστρακίσαι, τουτέστιν ἐξορίσαι. Παροξῦναι δὲ δεῖ τὸ ὄστρακίνδα καὶ πάντα τὰ τοιαῦτα ἐπὶ παιδιᾶς τασσόμενα. ΓΘ

*Vet. Tr. 855b* ὄστρακίνδα: ἔστι μὲν ὄνομα παιδιᾶς. Θέλει δὲ εἰπεῖν, εἰ θελήσειας αὐτὸν ἐξοστρακισθῆναι. Ὁ δὲ τρόπος τοιοῦτος τοῦ ἐξοστρακισμοῦ. Προεχειροτόνει ὁ δῆμος ὄστρακον εἰσφέρειν, καὶ ὅταν δόξη, ἐφράττετο σάνισιν ἢ ἀγορὰ καὶ κατελείποντο εἴσοδοι δέκα, δι' ὧν οἱ εἰσιόντες κατὰ φυλὰς ἐτίθεσαν ὄστρακον, ἐντιθέντες τὴν ἐπιγραφὴν. Ἐπεστάτου δὲ οἱ τε ἐννέα ἄρχοντες καὶ ἡ βουλή. Ἀριθμηθέντων δέ, ᾧ πλεῖστα γένοιτο καὶ μὴ ἐλάττω ἐξακισχιλίων, τοῦτον ἔδει ἐν δέκα ἡμέραις μεταστῆναι τῆς πόλεως. Εἰ δὲ μὴ γένοιτο ἐξακισχίλια, οὐ μεθίστατο. Οὐ μόνον δὲ Ἀθηναῖοι ὄστρακοφόρου, ἀλλὰ καὶ Ἀργεῖοι καὶ Μιλήσιοι καὶ Μεγαρεῖς. Σχεδὸν δὲ οἱ χαριέστατοι πάντες ὄστρακίσθησαν, Ἀριστείδης, Κίμων, Θεμιστοκλῆς, Θουκυδίδης, Ἀλκιβιάδης. Μέχρι δὲ Ὑπερβόλου ὁ ὄστρακισμὸς προελθὼν ἐπ' αὐτοῦ κατελύθη, μὴ ὑπακούσαντος τῷ νόμῳ διὰ τὴν ἀσθένειαν τὴν γεγεννημένην τοῖς Ἀθηναίων πράγμασιν ὕστερον. VEGΘMLh

*Tr. 855e.* ὄστρακίνδα] ὄνομα παιδιᾶς. Lh

«*Vet. 855a* ὥστε εἰ σὺ βριμήσαιο: se volevi ostracizzarlo, cioè esiliarlo. Bisogna fare riferimento all'*ostrakinda* e a tutte queste cose stabilite per il gioco. ΓΘ

*Vet. Tr. 855b* *Ostrakinda*: è il nome di un gioco. Vuol dire, se intendesse che fosse ostracizzato. Questo era il modo dell'ostracismo. Il popolo votava in via preliminare di presentare un *ostrakon* e, se si decideva, l'agorà presentava una tavola ed erano lasciati dieci ingressi attraverso i quali coloro che entravano a seconda delle tribù ponevano un *ostrakon* dopo avervi apposto un'iscrizione. Presiedevano i novi arconti e la boulé. Poi si contavano gli *ostraka*, colui che avesse ricevuto il maggior numero di voti e non meno di seimila era costretto ad allontanarsi dalla città entro dieci giorni. Se non ne aveva seimila, non era bandito. Non usavano l'ostracismo solo gli Ateniesi, ma anche Argivi, Milesi e Megaresi. Quasi tutti i più intelligenti furono ostracizzati: Aristide, Cimone, Temistocle, Tucidide, Alcibiade. Finché l'ostracismo proposto per Iperbolo fu abolito, dal momento che non obbediva più alla legge per la debolezza subentrata in seguito nelle vicende degli Ateniesi. VEGΘMLh

*Tr. 855e.* *ostrakinda*] nome di un gioco». Lh

*Bibl.:* Grasberger 1866: 57; Becq; 79; Becker-Göll 1878: II, 37; Forbes 1942; Taillardat 1956; Paraskevaidou 1992: 22-23; Siewert 2002a: 223-226; Lazos 2002: 436-439; Pirrotta 2009: 306-308.

## 20. διελκυστίνδα gioco di tiro alla fune (Poll. 9,112)

Pl., *Tht.* 180e-181a

Τούτοις οὖν, ᾧ ἐταῖρε, πᾶσι τί χρῆσόμεθα; Κατὰ σμικρὸν γὰρ προϊόντες λελήθαμεν ἀμφοτέρων εἰς τὸ μέσον πεπτωκότες, καὶ ἂν μὴ <sup>181</sup> πῃ ἀμυνόμενοι διαφύγωμεν, δίκην δώσομεν ὥσπερ οἱ ἐν ταῖς παλαίστραις διὰ γραμμῆς παίζοντες, ὅταν ὑπ' ἀμφοτέρων ληφθέντες ἔλκωνται εἰς τανατία.

«Ebbene, amico mio, come ci regoliamo con tutti questi filosofi? Perché, procedendo così,

a poco a poco siamo caduti, senza avvedercene, nel mezzo tra gli uni e gli altri; e se non ci<sup>181a</sup> salviamo scappando da qualche parte, ne pagheremo la pena come quei tali che giocando nelle palestre attraverso la linea son presi e tirati in senso contrario dagli uni e dagli altri». (tr. Valgimigli 1975)

Eust., *Il.* 1111,22-23 = Suet. *Lud.* 7 T.: 70

Ἐνταῦθα δὲ σπουδαιοτάτῳ ἔλκυσμῷ παραπηκτέον, εἰ δοκεῖ καὶ τινα ἑτεροῖον μὲν, ἀρχῆθεν δὲ παραδεδόμενον, ὃς ἦν ἡ ἔλκυστίνδα λεγομένη παιδιὰ, ἧς μέρος καὶ τὸ σκαπέρδαν ἔλκειν, ὑπὲρ τοιοῦτον, φασίν, ἦν. Δοκὸς ἀνδρομήκης ἴστατο τετρημένη κατὰ μέσον, διήρητο δὲ δι' αὐτῆς σχοίνιον τι, οὗ ἑκατέρωθεν ἐξημμένοι νεανίσκοι ἀνθεῖλκον, ἐντρέψαντες ἀλλήλους τὰ νῶτα. Ὁ δὲ βιασάμενος καὶ προαγαγὼν αὐτὸ τῆς δοκοῦ ἐνίκα τὸν ἕτερον. Ἐκ τούτου δὲ καὶ τὰ δυσχερῆ πάντα σκαπέρδαν ἔλεγον παροιμιακῶς διὰ τὸ ἐπιπονὸν τῆς ὀλκῆς καὶ ἀνθολκῆς.

«Allora si deve conficcare con la trazione più rapida il palo consegnato in principio, se pare che sia insolito, questo era il gioco denominato *helkystinda*, di cui una parte era anche il tiro alla fune, oltre a questo. Si poneva una trave dell'altezza di un uomo, perforata al mezzo, si faceva passare attraverso questa trave una fune, alla quale erano legati i giovinetti, che la tiravano da entrambi i lati in senso contrario, dandosi le spalle. Quello che agiva con forza e si portava avanti alla trave vinceva l'avversario. Di conseguenza, tutte le avversità erano designate proverbialmente come il tiro alla fune a causa della fatica eccessiva della trazione in un senso e in quello contrario».

*Bibl.*: Grasberger 1866: 101-105; Mau 1903; Paraskevaïdou 1990: 21; Lazos 2002: 244-246.

## 21. μυῖνδα, mosca-cieca (Poll. 9,113)

Herod., fr. 12,1 *mim. inc. ap.* Stob., 4,24d,51 *Περὶ νηπίων*, 5, p. 617 Hense = 78,6 Mein.

ἢ καλκῆν μοι μυῖαν ἢ κύθρην παίζει

«... gioca per me alla mosca di bronzo o al calderone».

Hsch., μ 1815 L., p. 683

Μυῖνδα· παιδιὰ τις οὕτω καλουμένη ἀπὸ τοῦ συμβαίνοντος· καταμύων γάρ τις τὸ ἐρωτώμενον ἀποφαίνεται σχεδιάζων, ἕως ἂν ἐπιτύχη, ἐὰν δὲ ἀμαρτῶν ἀναβλέψη, πάλιν καταμύει

«La *myinda* è un gioco così denominato per le modalità di svolgimento: qualcuno chiude gli occhi e fa ciò che gli si domanda all'improvviso, fintantoché non riesca a riconoscere uno dei suoi compagni, ma se s'inganna e riapre gli occhi, li deve chiudere di nuovo».

Theognost., *Can.* II, p. 164 Cramer

θζρηθ. Τὰ διὰ τοῦ ἰνδα ἐπιρρήματα παροξύνονται, [...] μυῖνδα, ἀπὸ τοῦ μύειν τοὺς ὀφθαλμούς.

«999. Gli avverbi in *-inda* [...] *myynda* per il fatto di chiudere gli occhi (*myein*)».

*Bibl.*: Becq: 84-85, 88; Thompson 1923: 56; Fernández 1959: 20-21; Lambin 1975: 168-177; Id. 1977: 108-113; Davies-Kathirithamby 1986: 150-155, 160; Connor 2006: 84-87.

## 22. χυτρίνδα, gioco del calderone (Poll. 9,113-114)

Pl., *Tht.* 145e-146a

Τοῦτ' αὐτὸ τοίνυν ἐστὶν ὁ ἀπορῶ καὶ οὐ δύναμαι λαβεῖν ἰκανῶς παρ' ἐμαυτῶ, ἐπιστήμη ὅτι ποτὲ τυγχάνει ὄν. <sup>146a</sup> Ἄρ' οὖν δὴ ἔχομεν λέγειν αὐτό; τί φατέ; τίς ἂν ἡμῶν πρῶτος εἴποι; ὁ δὲ ἁμαρτῶν, καὶ ὃς ἂν αἰεὶ ἁμαρτάνῃ, καθεδεῖται, ὥσπερ φασὶν οἱ παῖδες οἱ σφαιρίζοντες, ὄνος ὃς δ' ἂν περιγένηται ἀναμάρτητος, βασιλεύσει ἡμῶν καὶ ἐπιτάξει ὅτι ἂν βούληται ἀποκρίνεσθαι.

*Socrate:* «È precisamente ciò che causa il mio imbarazzo e non arrivo a concepire da me stesso assai chiaramente che cosa possa essere la scienza. <sup>146a</sup> Sapremmo dire in che consista? Che ne chiesate? Chi di noi lo dirà per primo? Chi s'ingannerà e tutti quelli che s'inganneranno a loro volta si siederanno e saranno gli asini, come dicono i bambini che giocano a palla; ma chi vincerà gli altri senza fare errori sarà il nostro re e ci ordinerà di rispondere a tutte le domande che vorrà». (tr. Valgimigli 1975)

Zeno Cit., *Test. 2 SVF* I,3,24-4,2 ap. D.L., 7,3

Ἐντεῦθεν ἤκουε τοῦ Κράτητος, ἄλλως μὲν εὐτονος πρὸς φιλοσοφίαν, αἰδήμων δὲ ὡς πρὸς τὴν Κυνικήν ἀναισχυντίαν. Ὅθεν ὁ Κράτης βουλόμενος αὐτὸν καὶ τοῦτο θεραπεῦσαι δίδωσι χύτραν φακῆς διὰ τοῦ Κεραμεικοῦ φέρειν. Ἐπεὶ δὲ εἶδεν αὐτὸν αἰδούμενον καὶ παρακαλύπτοντα, παίσας τῇ βακτηρίᾳ κατάγνυσι τὴν χύτραν· φεύγοντος δὲ αὐτοῦ καὶ τῆς φακῆς κατὰ τῶν σκελῶν ρεούσης, φησὶν ὁ Κράτης· «τί φεύγεις, φοινικίδιον; οὐδὲν δεινὸν πέπονθας». Ἔως μὲν οὖν τινος ἤκουε τοῦ Κράτητος.

«Da allora (Zenone) fu discepolo di Cratete, consacrò ogni sua energia alla filosofia, ma era troppo timido per gli atteggiamenti sfacciati dei Cinici. Ora Cratete volendo guarirlo da questa timidezza, gli diede una pentola di lenticchie da portare attraverso il Ceramico. Poiché aveva notato che egli aveva troppa vergogna e cercava di nasconderla, con un colpo di bastone gli mandò in frantumi la pentola; così Zenone si diede alla fuga mentre le lenticchie gli colavano giù per le gambe. E Cratete: "Bel fenicino, perché scappi? Non è certo una disgrazia!". E così per un po' Zenone fu al seguito di Cratete». (tr. Radice 1998: 11)

Herod., fr. 12,1 *mim. inc. ap. Stob.*, 4,24d,51 *Περὶ νηπίων*, 5, p. 617 Hense = 78,6 Mein.

ἢ καλκῆν μοι μυῖαν ἢ κύθρην παίζει  
«Gioca per me alla mosca di bronzo o al calderone».

Hsch., χ 850

Παιδιάς εἶδος τοιαύτης· καθέζεται τις ἐν μέσῳ. Εἶτα κύκλῳ περιτρέχοντες οἱ παῖδες περὶ τὸν καθεζόμενον, ποιοῦσιν αὐτὸν περιστρέφεσθαι, ἕως ἄψηταί τινος, τύπτοντος αὐτὸν· εἶθα καθέζεται ὁ ληφθεὶς.

«Un tipo di gioco: qualcuno siede nel centro. Poi i bambini corrono in circolo intorno a colui che è seduto e lo fanno girare, finché non riesca a toccare qualcuno e a colpirlo. Poi colui che viene acciuffato si siede a sua volta».

Suid., χ 619

Χυτρίνδα· παιδιά· καθέζεται γὰρ ἐν μέσῳ· οἱ δὲ κύκλῳ περιθέοντες παίζουσιν αὐτόν, ἕως ἐφάψηταί τινος, ὃς ἀντ' αὐτοῦ κάθηται. Χυτρίνδα, ὡς βασιλίνδα καὶ ἄλλα εἶδη πρὸ μιᾶς ὁ τόνος.

«La *chytrinda* è un gioco, qualcuno è seduto al centro; alcuni che girano in cerchio si fanno beffe di lui fin quando non riesca a toccarne un altro che si mette seduto al suo posto. La *chytrinda*, come il gioco della *basilinda* ed altri giochi di questo tipo, prende l'accento sulla penultima sillaba».

Hsch., χ 850 C.-H.

Χυτρίνδα· παιδιᾶς εἶδος τοιαύτης· καθέζεται τις ἐν μέσῳ. Εἶτα κύκλῳ περιτρέχοντες οἱ παῖδες περὶ τὸν καθεζόμενον, ποιοῦσιν αὐτὸν περιστρέφεσθαι, ἕως ἄψηταί τινος τύπτοντος αὐτόν· εἶτα καθέζεται ὁ ληφθεὶς.

«*Chytrinda*: la tipologia di questo gioco è la seguente: qualcuno è seduto al centro, quindi dei ragazzi corrono in cerchio attorno a colui che è seduto e l'obbligano a girarsi fintantoché non riesca a toccare uno tra quelli che lo percuotono. Dopo, colui che è stato acciuffato si siede al suo posto».

*Bibl.*: Paraskevaïdou 1993: 29; Lazos 2002: 699-700; Costanza 2017.

### 23. φρυγίνδα, gioco della fava abbrustolita (Poll. 9,114)

Hsch., φ 928 C., p. 182

Φρυγίνδα· παιδιᾶς εἶδος διὰ κυάμων.

«*Phryginda*: un tipo di gioco con le fave».

*Bibl.*: Paraskevaïdou 1993: 27-28; Lazos 2002: 696.

### 24. κυνητίνδα, gioco dei baci (Poll. 9,114-115)

S., Σαλμονεύς Σάτυρ., fr. 537 R. *ap.* Ath. 11,487d

Τὰδ' ἐστὶ κνισμὸς καὶ φιλημάτων ψόφος·  
τῷ καλλικοσσαβοῦντι νικητήρια  
τίθημι καὶ βαλόντι χάλκειον κάρα.

«Questo è il solletico e l'eco dei baci; / che a chi gioca meglio nel cottabo come premio della vittoria / stabilisco e a chi getta la faccia di bronzo».

Crates Com., *Παιδιαί*, fr. 27 K.-A.

Παί-  
ζει δ' ἐν ἀνδρικοῖς χοροῖσι  
τὴν κυνητίνδ' ὥσπερ εἰκός,  
τοὺς καλοὺς φιλοῦσα.

«Fa il gioco del bacio in mezzo a gruppi di uomini baciando, come prevedibile, i belli». (tr. Perrone 2018: 137)

Pl., *R.* 5,468b-c

– Τὸν δὲ ἀριστεύσαντά τε καὶ εὐδοκιμήσαντα οὐ πρῶτον μὲν ἐπὶ στρατιᾶς ὑπὸ τῶν συστρατευομένων μεираκίων τε καὶ παίδων ἐν μέρει ὑπὸ ἐκάστου δοκεῖ σοι χρῆναι στεφανωθῆναι; ἢ οὐ;

– Ἔμοιγε.

– Τί δέ; Δεξιωθῆναι;

– Καὶ τοῦτο.

– Ἀλλὰ τόδ' οἶμαι, ἦν δ' ἐγώ, οὐκέτι σοι δοκεῖ.

– Τὸ ποῖον;

– Τὸ φιλῆσαι τε καὶ φιληθῆναι ὑπὸ ἐκάστου.

– Πάντων, ἔφη, μάλιστα· καὶ προστίθημί γε τῷ νόμῳ, <sup>468c</sup> ἕως ἂν ἐπὶ ταύτης ὦσι τῆς στρατιᾶς, καὶ μηδενὶ ἐξείναι ἀπαρνηθῆναι ὃν ἂν βούληται φιλεῖν, ἵνα καί, ἐάν τις του τύχη ἐρών ἢ ἄρρενος ἢ θελείας, προθυμότερος ἢ πρὸς τὸ τἀριστεία φέρειν.

«Chi invece si distingue e illustri per valore, non ti pare debba essere anzitutto coronato sul campo dai giovani e fanciulli partecipanti alla spedizione, a turno da ciascuno di essi? No?»

– Certo.

– E che gli sia stretta la mano?

– Anche questo.

– Ma quest'altro, penso, non avrà più la tua approvazione.

– Che cosa?

– Il baciare e l'esser da ciascuno baciato.

– Ma certamente; e aggiungerei anche alla legge che sino a che siano in tale spedizione, non possa rifiutarsi nessuno che il guerriero voglia baciare, affinché se uno si trovi ad amar qualcuno, maschio o femmina che sia, sia ancor più voglioso di riportare il premio del valore». (tr. Gabrielli 1981)

Pl. Com., *Ζεὺς κακούμενος*, fr. 46,5 K.-A. *ap.* Ath., 15,666d

*Ἡρακλῆς* [...] Παίζωμεν δὲ περὶ φιλημάτων.

*Eracle*: «[...] Ma giochiamo dunque al prezzo dei baci».

Eub., *Ἀγκυλίων*, fr. 2 K.-A. = 3 Hunter *ap.* Ath., 15,668d

Εἶεν, γυναῖκες· νῦν ὅπως τὴν νύχθ' ὄλην

ἐν τῇ δεκάτῃ τοῦ παιδίου χορεύσετε.

Θήσω δὲ νικητήριον τρεῖς ταινίας

καὶ μῆλα πέντε καὶ φιλήματα ἑννέα.

«Su, donne! ora per tutta la notte danzerete nella festa dei dieci giorni del bimbo. Metto in palio per chi vincerà tre nastri, cinque mele e nove baci». (tr. Perrone 2018: 138)

Call., *Παννυχίς*, fr. 227,5-7 Pf. *ap.* Ath., 15,668c

Ὁ δ' ἀγρυπνήσας [συνεχὲς] μέχρι τῆς κο[ρώνης]

τὸν πυραμοῦντα λήψεται καὶ τὰ κοττιάβεια

καὶ τῷ γ παρ.ουσῶν ἦν θέλει χῶν θέλει φιλήσει.

«Chi rimane sveglio senza sosta fino alla fine / riceverà la focaccia e i premi del cottabo e bacerà quella che vuole tra le ragazze presenti».

Strat., *AP* 12,209

Μῆτε λίην στυγνὸς παρακέκλισο μήτε κατηφής,

Δίφιλε, μηδ' εἴης παιδίον ἐξ ἀγέλης.

Ἔστω που προύνεικα φιλήματα, καὶ τὰ πρὸς ἔργων  
παίγνια, πληκτισμοί, κνίσμα, φίλημα, λόγος.

«Su questo letto non essere così triste, né imbronciato, Difilo, non fare il ragazzo del gregge! Fa posto in qualche modo a tutti questi giochi che preparano l'amore: carezze, solletico, baci, parole!». (tr. Aubreton 1994)

*Adespota Veteris Comoediae*, fr. 238,7 Austin 1973, p. 238 = *P. Oxy.* 2083, *recto*<sup>16</sup>

Πληκτισμὸς ὅταν ἐν παιδιᾷ τις πλήσση τινά.  
τις suppl. Hunt 1927, cetera Koerte 1932

«Effusione amorosa (*plēktismós*), quando nel gioco qualcuno tocchi un altro».

Ath., 15,668c

Ἵτι δὲ καὶ φίλημα ἦν ἄθλον ἐξῆς λέγει ὁ Εὐβουλος: «εἶεν – ἐννέα» [fr. 2 K.-A.].

«Anche Eubulo dice che era istituita una gara di baci nei versi seguenti: →».

*Bibl.*: Becq: 37-38; Paraskevaïdou 1992: 17; Lazos 2002: 385; Nadeau 2009; Id. 2010a; Id. 2010b; Perrone 2018: 137-139.

## 25. ἀκινήτινδα, gara di immobilità (Poll. 9,115)

*Bibl.*: Grasberger 1866: 302; Becq: 98; Robert 1923; Paraskevaïdou 1989: 82; Lazos 2002: 142-143.

## 26. σχοινοφιλίνδα, gioco della corda nascosta (Poll. 9,115)

*Bibl.*: Becker-Göll: 39; Paraskevaïdou 1993: 26; Lazos 2002: 647-648.

## 27. σκαπέρδα, tiro della fune (Poll. 9,116)

Hipp., fr. 3aW. = 3a.2 Degani *ap.* Hsch., σ 855 H. p. 302

Σκαπερδεῦσαι· λοιδορήσαι.

«*Skaperdeuō*: ingiuriare».

Paus. Gr., σ 13 Erbse p. 209

Σκαπέρδα· παιδιὰ τις. Δοκίδος γὰρ ἐκτετρημένης σχοινίον διεκβαλόντες προσάπτουσι τοῖς νεανίσκοις, καὶ ὁ προσαγαγὼν πρὸς τὴν δοκίδα τὸν ἕτερον νικᾷ.

<sup>16</sup> = Pack<sup>2</sup> 2860, sec. II<sup>p</sup>, *ed. pr.* Hunt 1927; *alt.* Kurz 1932: 161-168; cfr. Gelzer 1971, nr. 43; Koerte 1932: 226-228.

«*Skaperda*: un gioco. Dopo aver perforato un asse, vi infilano una corda e attaccano a questa dei ragazzi, colui il quale conduce avanti il compagno verso l'asse è il vincitore».

Hsch., σ 854 Η.

Σκαπέρδα· ἐν τοῖς Διονύσοις ἀγομένη <...> πηγνυμένης δοκοῦ ἀνδρομήκους καὶ τετρημένης διήρηται διὰ <τοῦ τρυπήματος> σχοινίον· καὶ δύο οἱ ἀγωνιζόμενοι ἀντίους ἀλλήλοισι· τοὺς νότους ἔχοντες <...> καὶ πᾶν τὸ δυσχερὲς σκαπέρδα λέγεται καὶ ὁ πάσχωσκαπέρδης.

«*Skaperda*: praticata nelle Dionisie <...> Dopo aver conficcato al suolo e perforato una trave dell'altezza di un uomo, si fa passare una fune attraverso il foro e i due contendenti si danno le spalle l'uno di fronte all'altro <...> e tutta questa prova penosa si chiama *skaperda* e colui che la subisce *skaperdēs*».

Eust., *Il.* 1111,23

Ἐνταῦθα δὲ σπουδαιοτάτῳ ἐλκυσμῷ παραπηκτέον, εἰ δοκεῖ καὶ τινα ἑτεροῖον μὲν, ἀρχῆθεν δὲ παραδεδόμενον, ὃς ἦν ἡ ἐλκυστίδα λεγομένη παιδιὰ, ἧς μέρος καὶ τὸ σκαπέρδαν ἔλκειν, ὑπὲρ τοιοῦτον, φασίν, ἦν. Δοκὸς ἀνδρομήκης ἴστατο τετρημένη κατὰ μέσον, διήρητο δὲ δι' αὐτῆς σχοινίον τι, οὗ ἑκατέρωθεν ἐξημμένοι νεανίσκοι ἀνθειλκον, ἐντρέψαντες ἀλλήλους τὰ νότα. Ὁ δὲ βιασάμενος καὶ προαγαγὼν αὐτὸ τῆς δοκοῦ ἐνίκα τὸν ἕτερον. Ἐκ τούτου δὲ καὶ τὰ δυσχερῆ πάντα σκαπέρδαν ἔλεγον παροιμιακῶς διὰ τὸ ἐπίπονον τῆς ὀλκῆς καὶ ἀνθολκῆς.

«Allora si deve conficcare con la trazione più rapida il palo consegnato in principio, se pare che sia insolito, questo era il gioco denominato *helkystinda*, di cui una parte era anche il tiro alla fune, oltre a questo. Si poneva una trave dell'altezza di un uomo, perforata al mezzo, si faceva passare attraverso questa trave una fune, alla quale erano legati i giovinetti, che la tiravano da entrambi i lati in senso contrario, dandosi le spalle. Quello che agiva con forza e si portava avanti alla trave vinceva l'avversario. Di conseguenza, tutte le avversità erano designate proverbialmente come il tiro alla fune a causa della fatica eccessiva della trazione in un senso e in quello contrario».

*Bibl.*: Grasberger 1864: 101-105; Hug 1927; Knobloch 1992: 65-67; Lazos 2002: 606.

## 28. ἐφετίνδα, gara di lancio di oggetti (Poll. 9,117) e di pallone

Cratin., fr. 456 K.-A. = 59 Bonanno 1972 *ap.* EM 402,39

Ἵς γὰρ Ἀριστοφάνης φησὶ τὸ ὄστρακίνδα παρὰ τὸ ὄστρακον ἀναπλάσας [Eq. 853-857], αἰνιττόμενος τὸν ἐξοστρακισμόν, οὕτω Κρατῖνος ἐνέπλασε τὸ ἐφετίνδα παρὰ τὰς ἐν τοῖς δικαστηρίοις γινομένας ἐφέσεις.

«Come Aristofane cita il gioco dell'*ostrakinda*, un termine che deriva dal coccio (*ostrakon*), facendo allusione all'ostracismo, così Cratino plasmò il nome *ephetinda* dai lanci avvenuti nei tribunali».

Paus. Gr., ε 86, Erbse, p. 183

Ἐφετίνδα· παιδιὰ τις, ὅταν ἄλλω προδείξαντες τὴν σφαῖραν ἄλλω ἐφῶσιν.

«L'*ephetinda*: un gioco, quando mostrano la palla ad uno e la lanciano (ἐφίημι) ad un altro».



Eust., *Od.* 1554,34

Παιδιά ἢ λεγομένη ἐφετίνδα ἐστὶ, τοιαύτη δὲ λέγεται παρὰ τοῖς παλαιοῖς, ὅταν ἄλλω προδείξαντες τὴν σφαῖραν ἄλλω ἐφῶσιν.

«Un gioco è chiamato *ephetinda*, così è detto dagli Antichi, quando mostrano la palla ad uno e la lanciano ad un altro».

*Bibl.*: Paraskevaïdou 1993: 23; Bonanno 1972; Lazos 2002: 271-272.

### 29. στρεπτίνδα, gioco di roteazione di oggetti (Poll. 9,117)

*Bibl.*: Paraskevaïdou 1992: 37; Lazos 2002: 608-609.

### 30. ἀποδιδρασκίνδα, gioco del fuggitivo (Poll. 9,117)

Theognost., *Can.* II, p. 164 Cramer

ἄρθ. Τὰ διὰ τοῦ ἰνδα ἐπιρρήματα παροξύνονται, [...] φυγίνδα.

«999. Gli avverbi in *-inda* [...] anche *phyginda* (il gioco del fuggitivo)».

*Bibl.*: Becker-Göll: 39; Mau 1896b; Paraskevaïdou 1989: 85; Lazos 2002: 158-159; Id. 2012: 33-34.

### 31. χαλκισμός, gioco della monetina (Poll. 7,105 e 206, 9,118)

Alex. 338 K.-A. *ap.* Poll. 7,206

Χαλκίζειν: ἀντὶ τοῦ χαλκῶ κυβεύειν. Ἰαλεξίς.

«*Chalkízein*: invece di giocare a dadi con monete di bronzo, dice Alessi».

Herond. 3,65

Οὐ σοὶ ἔτ' ἀπαρκεῖ τῆσι δορκάσιν παίζειν  
ἄστραβδ' ὄκωσπερ οἶδε, πρὸς δὲ τὴν παίστην  
ἐν τοῖσι προκ'ὸνίκουσι χαλκίζεις φοιτέων;

«Oh che bella, Cottalo! Non ti basta divertirti cogli astragalì per un momento come questi altri qui, tu passi il tuo tempo in piazza tra i facchini a giocare alla monetina?».

Eust. *Il.* 986,41

Ἵτι δὲ ὁμόνυμος λέξις ἢ χαλκίς, οὐκ ἔστιν ἀμφιβαλεῖν, καὶ νῦν μὲν ὀρνέου ἐστὶν ὄνομα, εὐρηνται δὲ καὶ πόλεις οὕτω καλούμεναι [...] Δόξοι δ' ἂν ἴσως καὶ ὁ χαλκισμός – παιδιὰ δέ τις αὕτη καί, ὡς οἱ παλαιοὶ φασί, κυβείας εἶδος, ἐκ τῆς χαλκίδος παρονομάζεσθαι, οὐκ ἔχει δ' οὕτως, ἀλλ' ἦν ὁ χαλκισμός ὀρθοῦ νομίματος θετέον χαλκοῦ στροφή καὶ σύντονος

περιδίησις, μεθ' ἣν ἔδει τὸν παίζοντα ἐπέχειν ὀρθῶ τῷ δακτύλῳ τὸ νόμισμα εἰς ὅσον τάχος πρὶν ἢ καταπεσεῖν. Καὶ ὁ τοῦτο ἀνύσας ἐκράτει τὸν χαλκισμὸν καὶ ἦν νικητής.

«Dal momento che la parola *chalkís* ha diversi significati, non bisogna essere incerti, infatti, è il nome di un uccello e si trovano anche città così denominate [...] A questo proposito si consideri anche il gioco della monetina (*chalkismós*), questo è un gioco e, come dicono gli Antichi, un tipo di gioco d'azzardo denominato da *chalkís*, non stanno così le cose, ma il *chalkismós* consisteva nel fare girare e roteare con impeto una moneta di bronzo diritta, con questa rotazione il giocatore sapeva trattenere la moneta col dito diritto quanto più velocemente possibile prima che cadesse a terra. E colui che portava a termine questo movimento riusciva nel gioco della monetina ed era il vincitore».

*Bibl.*: Taillardat 1956; Paraskevaïdou 1989: 85-86; Id. 1993: 28; Lazos 2002: 696-697.

### 32. ἱμαντελιγμός, gioco della cintura arrotolata (Poll. 9,118)

Cf. Basil. M., *PG* 29,110

Βέμβιξ καὶ ὁ στρόμβος ὃν οἱ παῖδες ἱμάντι παίζουσι, πέμπιξ τις ὦν, παρὰ τὸ πέμπεσθαι καὶ ἐλαύνεσθαι.

«La trottola (*bémbix*) e il fuso con cui i bambini giocano con la cinta, che è come un turbine (*pémpix*) deriva da essere mandato (*pémpesthai*) ed essere spinto avanti (*elaúnesthai*)».

Greg. Naz., *PG* 35,664

Στρόμβου κινωμένου τῇ βίᾳ τῆς μάστιγος. Οἱ στρόβιλοι ἐκ τῆς πρώτης αὐτοῖς ἐνδοθείσης πληγῆς τὰς ἐφεξῆς ποιοῦνται περιστροφάς, ὅταν πλήξαντες τὸ κέντρον, ἐν ἑαυτοῖς περιφέρωνται.

«Muovendo la trottola con la forza della frusta. Le trottole, dopo il primo colpo assestato loro, fanno le giravolte seguenti, quando dopo aver colpito il bersaglio girano su sé stesse».

Kaibel, *Ep. gr.* 442

Οἱ δ' ἄρα ὑπὸ πληγῆσι θαὰς βέμβικας ἔχοντες  
ἔστρεφον εὐρείῃ παῖδες ἐν τριόδῳ.

«Ma i bambini nel vasto trivio facevano girare le trottole veloci sotto i colpi».

Hsch., κ 4853 L.

Κῶνοι: οἱ θύρσοι καὶ \*στρόβιλοι καὶ οἱ στρόμβοι.

«*Kōnoi*: tirsi e trottole».

Zonar., 1,382 T.

Βέμβιξ ὄνομα τόπου. Καὶ ὁ στρόμβος, ὃν οἱ παῖδες ἱμάντι παίζουσι, πέμπιξ τις ὦν, παρὰ τὸ πέμπεσθαι καὶ ἐλαύνεσθαι.

«*Bémbix*: nome di un luogo e anche la trottola, con cui i bambini giocano con la cinta, che è la *pémpix*, da essere mandato (*pémpesthai*) ed essere spinto avanti (*elaúnesthai*)».

Zonar., 2,1274 T.

Κωνίσαι· καὶ τοὺς βέμβικας ἦτοι τοὺς στρόμβους κώνους λέγουσι.

Κῶνος· ὁ στρόβυλος καὶ κύριον ὄνομα. [...]

«E chiamano le trottole o strobili anche *kōnoi*. *Kōnos* è la trottole ed un nome proprio».

*Schol. Lyc.*, 7886

Ἡ ρόμβα ἢ στρόμβα· βομβυλιὸς καὶ βέμβιξ καλεῖται.

«La trottole si chiama *rhomba*, *stromba*, *bombylios* e *bémbix*».

*Eust.*, PG 979,28 = *Suet.*, *De lud.* 15, 72

Ὁ ἱμαντελιγμὸς ἦν παιδιᾶς τινος εἶδος, ἤγουν διπλοῦ ἱμάντος σκολιά τις εἴλησις.

«Lo *himanteligmos* era un tipo di gioco, ovvero lo scioglimento di una cintura a doppio nodo».

*Eust.*, *Il.* 995,63

Στρόμβον δὲ τινὲς μὲν ἄτρακτον νοοῦσιν ἀπὸ τοῦ στροβεῖσθαι καὶ δινούμενον περιφέρεσθαι, ἕτεροι δὲ τὴν παιζομένην βέμβικα, ἣν καὶ στρόβαν βούλονται λέγειν οἱ ἰδιωτίζοντες· ἄλλοι τὸν ρόμβον, τινὲς δὲ λίθον στρογγύλον.

«Alcuni pensano che lo *strómbos* sia un fuso detto così per essere agitato (*strobeîsthai*) e fatto girare vorticosamente, altri invece che sia la trottole con cui si gioca, coloro i quali parlano in modo volgare vogliono designarla anche *stróba*; altri credono sia un tamburello e taluni una pietra rotonda».

*Bibl.*: Grasberger 1866: 141-143; Becker-Göll 1878: II,371; Hermann-Blümner: 514; Hug 1927: 1772; Taillardat: 171; Paraskevaïdou 1990: 23; Id. 1992: 37-40; Lazos 2002: 278.

### 33. ἐφεδρισμός, gioco di montare a cavalcioni (Poll. 9,113)

*Philem.*, *Ἐφεδρίται / Ἐφεδρίζοντες*, fr. 26 K.-A. *ap. Phot.*, π 61 Th. 3,142

Σκιμπόδιον ἔν καὶ κώδιον καὶ ψιάθιον  
ἴσως παλαστής.

«Una barella, una pelle di lana e una piccola stuoia, forse di un palmo».

*Philem.*, *Ἐφεδρίται / Ἐφεδρίζοντες*, fr. 27 K.-A. *ap. Stob.*, 4,49,3, V,1018

χαλεπὸν τὸ ποιεῖν, τὸ δὲ κελεύσαι ῥάδιον.

«È difficile a farsi, è più facile ordinare di farlo».

*Luc.*, *Lex.* 5

Εἶτα συντρίβεντες καὶ ἀλλήλους κατανωτισάμενοι καὶ ἐμπαίζαντες τῷ γυμνασίῳ ἐγὼ μὲν καὶ Φιλίνος ἐν τῇ θερμῇ πνέλω καταιονηθέντες ἐξήμιεν.

«Quando, dopo esserci sfregati, ci siamo portati a turno sul dorso e abbiamo giocato nel ginnasio, Filino e io ci siamo tuffati nella vasca d'acqua calda e ne siamo usciti».

*Hsch.*, ε II,242

7362 ἐφεδρίζεν· ἴδιέσκευεν, ἔπαιζεν.

7363 ἐφεδρίζειν· παίζειν τὴν λεγομένην ἐφεδρισμὸν παιδιάν, ὅταν περιαγαγὼν τὰς χεῖ-

ράς τις κατὰ νότου ἐκ τῶν κατόπιν βαστάζῃ τὸν νικήσαντα. Ταύτην δὲ τὴν παιδιὰν Ἄττικοὶ ἐν κοτύλῃ λέγουσιν. Ἄλλοι δὲ ... τὴν συναφὴν τῶν χειρῶν παρὰ τὸν κρίκον.

7364 ἐφεδρήσσω· παρακαθήμενος.

7365 ἐφεδριστήρας· τοὺς ἐπικαθημένους ἐν τῇ εἰρημένῃ παιδιᾷ

«7362 *ephédrixen*: †..., giocava.

7363 *ephedrizein* significa giocare al gioco dell'*ephedrismós*, quando qualcuno porta le mani dietro il dorso e reca il vincitore sulle sue spalle. Gli Attici chiamano questo gioco *en kotýlē* (nella cavità). Altri indicano la giuntura delle mani attorno all'anello.

7364 *ephedrḗssōn*: stando seduto presso qualcuno.

7365 *ephedrístēras*: quelli che sono seduti su qualcuno nel suddetto gioco».

Phot., ε 2392 Th. 2,225

Ἐφεδριάζειν· παιδιὰ τις.

«*Ephedriázein* è un gioco».

Phot., π 61 Th. 3,142

Παλαστή θηλυκῶς. [...] Φιλῆμων Ἐφεδρίταις· «σκιμπόδιον – παλαστής». [fr. 26 K.-A.]

«*Palastḗ* è femminile. Filemone negli *Ephedritai*: – ».

*Bibl.*: Becq 1869: 126-129; Reinach 1877; Jüthner 1905: 2747; Zazoff 1962: 35; Reinmuth 1975; Schauenburg 1976; Paraskevaïdou 1990: 22-23; Lazos 2002: 262-271; Mandel 2013: 28-29; Dasen 2016: 73-100.

### 34. ἐποστρακισμός, gioco del lancio della conchiglia in mare (Poll. 9,119)

Minuc. Fel., Oct. 3,5-6

*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.* <sup>6</sup> *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. <sup>6</sup> Ecco in cosa consiste questo gioco: si raccoglie sulla riva un coccio di forma arrotondata, liscio a causa del battere 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 cocchio e gli faceva fare il maggior numero di rimbalzi». (tr. Beaujeu 1964)

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

Ἐποστρακίζειν· παιδιὰ τις, ἣν παίζουσιν οἱ παῖδες ὄστρακα ἀφιέντες εἰς τὴν θάλασσαν. ἦν] τὴν exhib. Paus. Att.

«*Epostrakzein* è un gioco, che praticano i bambini lanciando conchiglie in mare».

EM 368,2 s.v. ἐποστρακίζειν

Παιδιά τις, ἣν παίζουσιν οἱ παῖδες, ὄστρακα ἀφιέντες εἰς τὴν θάλασσαν.

«Gioco praticato dai bambini, gettando conchiglie in mare».

Eust., II. 1161,35

Ὁ ἐποστρακισμός· εἶδος δὲ οὗτος παιδιᾶς, καθ' ἣν φασιν ὄστρακίοντα πλατέα, ἐκτετριμμένα ὑπὸ θαλάσσης προῖενται κατὰ τῆς ἐπιφανείας τοῦ ὑγροῦ καὶ ἐπιτρέχοντα ἐνίστε πολλὰκις ἕως ἀτονήσαντα δυῶσι κατὰ θαλάσσης ἠδίστην ποιοῦνται 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».

Bibl.: Paraskeïvadou 1990: 22; Lazos 2002: 260-261.

### 35. κυνδαλισμός, gioco del bastone (Poll. 9,120, 10,246)

Poll., 10,246

Ἐπεὶ δὲ ἦλους οἱ πολλοὶ καὶ ἠλίσκους οἱ κωμῶδοι λέγουσιν, ἰστέον ὅτι καὶ κυνδάλους τοὺς ἦλους ὀνομάζουσιν· ἐν γοῦν τῇ τοῦ νεῶ ποιήσει, ἣν ἡ Φίλων ἢ Θεόδωρος (?) συνέθηκε, γέγραπται «κυνδάλους [δὲ] ἐχέτω ζυγὸν ἕκαστον.

«Come molti dicono *hēlískoi* per *hēloi*, e anche i poeti comici lo dicono, sappi che gli *hēloi* sono detti anche *kýndaloi*; nell'opera sulla costruzione del tempio redatta da Filone o Teodoro (?), trovi scritto: «ogni barra di metallo deve avere bastoni».

Hsch., κ 4564

Κυνδάλη· παιδιὰ τις. Καὶ οἱ μὲν ὑπομνηματισταὶ κυνδάλας τὰς σκυτάλας ἀπέδοσαν, οἱ δὲ τὰ γεωμετρούμενα σχήματα· κακῶς. Κυνδάλους γὰρ ἔλεγον τοὺς πασσάλους καὶ κυνδαλοπαίστην τὸν πασσαλιστὴν.

«La *kyndálē* è un gioco. E alcuni commentatori hanno impiegato il termine *kyndálai* come sinonimo di *skytálai* = bastoni, altri di «schema di agrimensura»: a torto. Di fatto, si diceva *kýndaloi* per i *pássaloi* = bastoni e *kyndalopaistēs* per il *passalístēs* = giocatore con la *kyndálē*».

Phot., η 136 Th. = Suid., η 259 = Paus.Gr., η 9, Erbse, p. 184

Ἦλω τὸν ἦλον ἐκκρούεις· ἀντὶ τοῦ ἀμαρτήματι τὸ ἀμάρτημα σπεύδεις ἐξελάσαι.

«*Col chiodo scacci chiodo*: ti affretti a scacciare un errore con un altro errore».

Greg. Cypr., M. 3,60 = L. 2,60.1

Ἦλος τὸν ἦλον, πάτταλος τὸν πάτταλον ἐξέκρουεν: ἐπὶ ἰωμένων δι' ἀμαρτημάτων ἀμαρτήματα.

«*Chiodo scacciava chiodo, bastone bastone*: detto di coloro che vanno di errore in errore».

Diogen. 5,16

Ἦλιξ ἦλικα τέρπει [Pl., *Phdr.* 240c]: ὁμοία τῆ, «Ὡς αἰεὶ τὸν ὅμοιον ἄγει θεὸς ὡς τὸν ὅμοιον». «Ἦλω τὸν ἦλον» καί, «πάτταλον ἐξεκρούσας παττάλω» ἀντὶ τοῦ ἀμαρτήματι τὸ ἀμάρτημα θεραπεύεις.

«*Il coetaneo sta bene con il coetaneo* è uguale a: “come sempre Dio guida il simile con il simile”, “chiodo scaccia chiodo” e: “un bastone un altro bastone” invece di redimere l'errore con l'errore».

cf. Cic., *Tusc.* 4,35,75

*Etiam nouo quidam amore ueterem amorem tamquam clauo clauum eiciendum putant; maxime autem, admonendus est, quantus sit furor amoris.*

«Difatti ritengono che un nuovo amore debba scacciare il vecchio come chiodo scaccia chiodo; ma soprattutto deve essere ammonito di quanto grande sia la follia dell'amore».

*Bibl.*: Tibiletti Bruno 1970; Paraskevaïdou 1992: 17; Lazos 2002: 382-384.

### 36. ἀσκωλιασμός, gioco dello zoppo (Poll. 9,121)

Ar., *Pl.* 1128-29

Ἐρμῆς Οἴμοι δὲ κωλῆς ἦς ἐγὼ κατήσθιον.

Καρίων Ἀσκωλίαζ' ἐνταῦθα πρὸς τὴν αἰθρίαν.

*Hermes*: «Addio, cosciotti che divoravo!».

*Carione*: «Con le cosce, ci puoi saltare sull'otre, qui all'aperto». (tr. Paduano 1988)

Pl., *Smp.* 190c-d

Μόγισ δὴ ὁ Ζεὺς ἐννόησας λέγει ὅτι «Δοκῶ μοι», ἔφη, «ἔχειν μηχανήν, ὡς ἂν εἶέν τε ἄνθρωποι καὶ παύσαιντο τῆς ἀκολασίας ἀσθενέστεροι γενόμενοι.

<sup>d</sup> Νῦν μὲν γὰρ αὐτούς, ἔφη, διατεμῶ δίχα ἕκαστον, καὶ ἅμα μὲν ἀσθενέστεροι ἔσσονται, ἅμα δὲ χρησιμώτεροι ἡμῖν διὰ τὸ πλείους τὸν ἀριθμὸν γεγονέναι· καὶ βαδιοῦνται ὀρθοὶ ἐπὶ δυοῖν σκελοῖν. Ἐάν δ' ἔτι δοκῶσιν ἀσελγαίνειν καὶ μὴ θέλωσιν ἡσυχίαν ἄγειν, πάλιν αὖ, ἔφη, τεμῶ δίχα, ὥστ' ἐφ' ἐνὸς πορεύονται σκέλους ἀσκωλιαζόντες».

«Finalmente Zeus ebbe un'idea e disse: “Credo di aver trovato il modo perché gli uomini possano continuare ad esistere, rinunciando, una volta diventati più deboli, alle loro insolenze. Adesso li taglierò in due uno per uno, e così si indeboliranno e nel contempo, raddoppiando il loro numero, diventeranno più utili a noi; e cammineranno eretti su due gambe. Se vedrò che continuano ad imperversare e non intendono stare tranquilli, allora li taglierò nuovamente in due di modo che debbano muoversi saltellando su una gamba sola”».

(tr. Ferrari 1985)

Eub., Ἀμόλθεια (?), fr. 7 K.-A.= 8 Hunter *ap. Schol. Ar., Pl.* 1129 = Harp., cod. Marc. 444

καὶ πρὸς γε τούτοις ἀσκὸν εἰς μέσον  
καταθέντες εἰσάλλεσθε καὶ καγχάζετε  
ἐπὶ τοῖς καταρρέουσιν ἀπὸ κελεύσματος.

«Ed in aggiunta a questo ponete un otre nel mezzo, saltate e ridete tutti insieme per quelli che cadono giù».

Luc., *Lex.* 2

Κάγῳ, ἦν δὲ ἐγώ, τρίπαλαι λουτιῶ· οὐκ εὐπόρως τε γὰρ ἔχω καὶ τὰ ἀμφὶ τὴν τράμιν μαλακίζομαι ἐπ' ἀστράβης ὄχηθεις. Ὁ γὰρ ἀστραβηλάτης ἐπέσπερχεν καίτοι ἀσκολιάζων αὐτός.

«Anche io, risposi, è molto tempo che ho voglia di prendere un bagno, non sto molto bene e ho dolore al perineo, avendo viaggiato su una sella. Il mulattiere mi pressava, saltando egli allo stesso tempo su una gamba sola».

Poll., 2,194

Ἀσκολιάζειν δὲ ἔλεγον τὸ τῷ ἐτέρῳ ποδὶ ἄλλεσθαι.  
«*Askōliazein* era detto il saltare su un solo piede».

Paus. Gr., α 161, Erbse p. 166 = Eust., *Il.* 1769,45

᾿Ασκόλια· ἐορτὴ Ἀθήνησιν, ἧ τιμῶντες τὴν εὐρησιν τοῦ οἴνου ἄδειν ἐφεῦρον καὶ τοὺς ἑαυτῶν κωμῆτας κακολογεῖν, ὅτε καὶ τὴν λυμαινομένην ταῖς ἀμπέλαις αἶγα ἄθλον τῆς ᾠδῆς προετίθεντο καὶ οἱ νικήσαντες ἐνήλλοντο τῷ ἀσκῷ. Καὶ ἦν τοῦτο ἀσκολιάζειν. Τοὺς δὲ ὑστεροὺς κριθέντας ἐτέραν ἔδει αἶγα ἐπὶ τὴν εἰρημένην χρεῖαν ἐκδεῖραι καὶ τὸν χορηγὸν αὐθις μισθοῦσθαι ἀνὰ τοὺς ἐναλ[λ]ομένους τῷ ἀσκῷ· τοὺς δὲ νικῶντας μηκέτι τοῦτο πράττειν, ἀλλὰ ἡσυχάζειν.

«*Askōlia*, festa ad Atene, in cui per onorare l'invenzione del vino hanno trovato il modo di cantare e d'insultare i loro compaesani, perciò hanno disposto come premio del canto la capra che rovina le vigne e i vincitori saltavano sopra un otre. E questo era detto *askōliazein*. Quelli che erano giudicati ultimi dovevano scuoiare un'altra capra per il motivo suddetto e il corego poi doveva assoldare quelli che saltavano sull'otre, mentre i vincitori non facevano nulla di ciò, ma restavano tranquilli».

Hsch., α 7680, 7684, 7722, 7723

᾿ἀσκαλιάζοντες· χωλεύοντες, ἐφ' ἐνὸς κώλου βαδίζοντες.

᾿Ασκολιάζων· ἀλλόμενος τῷ ἐτέρῳ ποδὶ.

᾿Ασκαλιάζοντες· ἐφ' ἐνὸς ποδὸς ἀλλόμενοι.

᾿Ασκαλιάζειν· κυρίως μὲν τὸ ἐπὶ τοὺς ἀσκούς ἄλλεσθαι, ἐφ' οὓς ἀηλιμμένους ἐπήδων γελοίου ἔνεκεν.

«†*Askaliázontes*: quelli che zoppicano, camminando su una sola gamba.

*Askōliázōn*: saltando su un solo piede.

*Askōliázontes*: quelli che saltano su un solo piede.

*Askōliázein*: propriamente saltare sugli otri, sui quali balzavano per burla dopo averli unti».

Phot., α 2974 Th. 1,2974

᾿Ασκαλιάζειν· τὸ ἐπὶ θατέρῳ τοῖν ποδοῖν πορεύεσθαι χωλαίνοντα. Οὕτω Πλάτων [*Smp.* 190c] καὶ σκιμβάζειν τὸ αὐτὸ τοῦτο λέγουσι. Κυρίως δὲ ἀσκολιάζειν ἐστὶ τὸ ἐπὶ τοῦ ᾰ-

σκοῦ ἄλλεσθαι. Τιθέασι δὲ καὶ ἐπὶ τοῦ ἄλλεσθαι τὸν ἕτερον τῶν ποδῶν ἄνω ἔχοντα, οἱ δὲ σύμποδα βεβηκότα ἄλλεσθαι.

«*Askōliázēin*: camminare zoppicando su un solo piede. Così Platone ed è detto anche *skimbázein*. In genere *askōliázēin* significa saltare su un otre. Ma anche saltare tenendo in alto un solo piede o saltare a piedi uniti».

*Schol. Ar., Pl.* 1129 = Suid. ε 1477 = Harp. Marc. 444 s.v. Ἀσκώλια *ap.* Keaney 1967, 210 n. 24

Ἐορτὴ παρ' Ἀθηναίοις, ἐν ἣ ἤλλοντο «εἰς» τοὺς ἀσκούς εἰς τιμὴν τοῦ Διονύσου. Κυρίως δὲ ἀσκολιάζειν ἔλεγον τὸ ἐπὶ τὸν ἀσκὸν ἄλλεσθαι ἕνεκα τοῦ γελωτοποιεῖν. Ἐν μέσῳ γὰρ τοῦ θεάτρου ἐτίθεντο ἀσκούς πεφουσημένους, εἰς οὓς ἀναλλόμενοι ἐνωλίσθαινον, καθάπερ Εὐβουλος ἐν *Δαμαλία*: «καὶ πρὸς – καταρρέουσιν» [fr. 7 K.-A.]. Οὕτω καὶ Δίδυμος [p. 248 Schm.], ἀσκολιάζειν καὶ ἐπὶ ἐνὸς ποδὸς ἄλλεσθαι.

«Una festa presso gli Ateniesi, in cui saltano sugli otri in onore di Dioniso. Propriamente dicono *askōliázēin* per saltare sull'otre al fine di far ridere. Al centro del teatro collocavano otri gonfi d'aria, sui quali balzavano e poi scivolavano giù, come dice Eubulo nella *Damalia*: –. Così anche Didimo per *askōliázēin*: saltare su un solo piede».

*Tim., α 74, Valente*: 111

Ἀσκολίζοντες· ἐφ' ἐνὸς ποδὸς ἐφαλλόμενοι ἢ στερούμενοι τῶν κατὰ φύσιν.

«*Askōlízontes*: quelli che balzano su un solo piede o stanno fermi contro natura».

Suid. α 4177 s.v. ἀσκὸς ἐν πάχνη

[...] καὶ ἀσκολιάζον· ἐορτὴν οἱ Ἀθηναῖοι ἤγον τὰ Σκώλια, ἐν ἣ ἤλλοντο τοῖς ἀσκούς εἰς τιμὴν τοῦ Διονύσου. Δοκεῖ δὲ ἐχθρὸν εἶναι τῇ ἀμπέλῳ τὸ ζῶον. Ἀμέλει γοῦν καὶ ἐπίγραμμα φαίνεται πρὸς τὴν αἶγα οὕτως ἔχον· «κῆν με φάγῃς ἐπὶ ρίζαν, ὅμως δ' ἐτι καρποφορήσῃ, ὅσσον ἐπιλείψαι σοί, τράγε, θυομένα». Ἀσκολιάζε δὲ ἀντὶ τοῦ ἄλλου· κυρίως ἀσκολιάζειν ἔλεγον τὸ ἐπὶ τῶν ἀσκῶν ἄλλεσθαι ἕνεκα τοῦ γελωτοποιεῖν. Ἐν μέσῳ δὲ τοῦ θεάτρου ἐτίθεντο ἀσκούς πεφουσημένους καὶ ἀλημιμένους εἰς οὓς ἐναλλόμενοι ὠλίσθαινον· καθάπερ Εὐβουλος ἐν *Δαμαλία* φησὶν οὕτως· «καὶ πρὸς – κελεύματα» [fr. 7 K.-A.].

Καὶ ἀσκολιάζοντες, ἐφ' ἐνὸς ποδὸς ἐφαλλόμενοι, ὑστερούμενοι τῶν κατὰ φύσιν. Ὁ δὲ ἐμοὶ δοκεῖν, ὀρμῇ τῇ παρὰ τοῦ Ἀσκληπιοῦ ἐς τὸν δεσπότην ἀσκολιάζων θάτερον τῶν ποδῶν ἔρχεται, καὶ ὄρθριον ἀδομένου τοῦ παιᾶνος τῷ Ἀσκληπιῷ ἐαυτὸν ἀποφαίνει τῶν χορευτῶν ἓνα καὶ ἐν τάξει στάς ὥσπερ οὖν παρὰ τινος λαβῶν χοροδέκτου τὴν στάσιν, ὡς οἷός τε ἦν συνάδειν ἐπειράτο τῷ ὀρνιθείῳ μέλει.

Καὶ ἀσκολιασμός ὁμοίως, τὸ ἐφ' ἐνὸς ποδὸς βαίνειν. Ὅτι οἱ ἀσκοὶ ἀλσι σηχόμενοι βελτίονες γίνονται.

«[...] e *askōliázōn*: per la festa degli Ateniesi degli *Skōlia*, nella quale saltavano sugli otri in onore di Dioniso. Sembra che tale animale (*scil.* il capro) fosse un nemico della vite. Si tramanda anche un epigramma sulla capra che dice così: «Anche se mi mangi sulla radice, tuttavia recherò ancora frutto, quanto verrà meno a te, o capro, una volta sacrificato». Balza sugli otri invece dell'altro: propriamente designavano *askōliázēin* il fatto di saltare sugli otri al fine di suscitare il riso. Al centro del teatro ponevano otri gonfi di aria e spalmati di grasso sui quali balzavano per scivolare poi, come dice Eubulo nella *Damalia*: –. E *askōliázōntes* = saltellando su un solo piede, ritardando contro natura. Quello che, a quanto pare, mosso dallo zelo per Asclepio saltella su una gamba verso il signore avanza con l'altra e al canto mattutino del peana ad Asclepio, si mette in luce tra i coreuti e sta al posto come se avesse preso la posizione di un istruttore di cori, a somiglianza di uno che tentasse di ac-



compagnare nel canto la melodia degli uccelli. E *askōliasmós*, ugualmente, significa camminare su una sola gamba. Perché gli otri lavati col sale diventano migliori».

*Et. Gen.*, α 1283

Ἀσκολιάζειν· ἐφ' ἐνὸς ποδὸς ἐφαλλόμενοι, ἢ στεργούμενοι τῶν κατὰ φύσιν· Ἀριστοφάνης· «ἀσκολιάζω – αἰθρίαν» [Pl. 1129]. Εἴρηται παρὰ τὸ σκῶλον, ὃ ἐστὶ σκόλοπα, τῷ ἐνὶ ποδὶ ἄλλεσθαι ἀπὸ τῶν πατούντων σκόλοπα καὶ χωλευόντων, ὅπερ Ἐπίχαρμος ἐν Πέρσαις [fr. 111 K.-A.] σκολοβατίζειν <φῆσι>. Σκολιάζειν οὖν, καὶ κατὰ πλεονασμὸν ἀσκολιάζειν. Τινὲς δὲ οὐ πλεονασμὸν ἡγοῦνται τὸ ἄ, ἀλλὰ παρὰ τὸν ἀσκὸν γεγενῆσθαι· κυρίως γὰρ ἀσκολιάζειν λέγεται τὸ ἐπὶ ἀσκῶν ἄλλεσθαι. Οὕτως Ἐπαφρόδιτος [fr. 6 Lünzner.]. «*Askōliázein*: saltellando su un solo piede o stando saldi contro natura. Aristofane: – . Si dice da *skōlos*, cioè il palo, saltare su un solo piede per quelli che piantano un palo e zoppicano, come afferma Epicarmo nei *Persiani*: *skōlobatízein*, saltellare su una sola gamba. *Skōliázzein* dunque e per pleonasma *askōliázzein*. Alcuni, invece, ritengono che l'alfa non sia pleonastico, bensì derivi da *askós*, otre. Propriamente *askōliázzein* si dice anche per saltare sugli otri. Così Epafrodito».

*EM II.* 1555,35-43 = 1938 Lasserre-Livadaras

Ἀσκολιάζω· ἀσκολιάζειν ἐστὶ, τὸ ἴστασθαι ἐφ' ἐνὸς ποδὸς ἐφαλλόμενον ἢ στερούμενον τῶν κατὰ φύσιν. Εἴρηται παρὰ τὸ σκῶλον, ὃ ἐστὶ σκόλοπα καὶ χωλευόντων ὅπερ Ἐπίχαρμος ἐν Πέρσαις σκολοβατίζειν φῆσι [fr. 111 K.-A.]. Σκολιάζειν οὖν, καὶ κατὰ πλεονασμὸν ἀσκολιάζειν. Τινὲς δὲ οὐ πλεονασμὸν ἡγοῦνται τὸ Α ἀλλὰ παρὰ τὸν ἀσκὸν γέγονε. Κυρίως γὰρ ἀσκολιάζειν λέγεται τὸ ἐπὶ ἀσκῶν ἄλλεσθαι. Οὕτως Ἐπαφρόδιτος [fr. 6 Lünzner].

«*Askōliázō*: è *askōliázzein*, stare eretti su un solo piede saltando o stando saldi contro natura. Si dice da *skōlos*, cioè il palo e di quelli che zoppicano come Epicarmo nei *Persiani* dice *skōlobatízein*, saltellare su una sola gamba. *Skōliázzein* dunque e per pleonasma *askōliázzein*. Alcuni, invece, ritengono che l'alfa non sia pleonastico, bensì derivi da *askós*, otre. Propriamente *askōliázzein* si dice anche per saltare sugli otri. Così Epafrodito».

*Et. Gud.*, 213,24 De Stef.

Ἀσκολιάζειν καὶ ἀσκολίζειν· σημαίνει τὸ ὅσπερ ὑπὸ σκῶλου πεπληγμένον ἐφ' ἐν σκέλος ἄλλεσθαι.

«*Askōliázzein* e *askōlízzein*: significa saltare su una sola gamba come se uno fosse percorso da un palo».

*Et. Sym.*, α 1460

Ἀσκολιάζειν· ἐφ' ἐνὸς ποδὸς ἐφαλλόμενοι, εἴρηται καὶ χωλευόντων, σκολιάζειν οὖν καὶ πλεονασμῷ ἀσκολιάζειν. Τινὲς δὲ παρὰ τὸν ἀσκὸν γεγενῆσθαι λέγουσι. Κυρίως ἀσκολιάζειν γὰρ τὸ ἐπὶ ἀσκῶν ἄλλεσθαι.

«*Askōliázzein*: saltellando su un solo piede, si dice degli zoppi, *skōliázzein* dunque, per pleonasma anche *askōliázzein*. Alcuni dicono che deriva da *askós* = otre. Propriamente *askōliázzein*, infatti, significa saltare sugli otri».

*Eust.*, *Od.* 1646,24, cf. *Suet.*, *Lud.* 12 T.: 71

Ἄλλως μέντοι παρὰ τοῖς ὕστερον ἀσκολιάζειν ἐρμηνεύεται, τὸ ἐνὶ ποδὶ ἄλλεσθαι.

«Diversamente, invero, presso gli autori più tardi s'interpreta *askōliázzein* come saltare su un solo piede».

Verg., *Georg.* 2,380-384

*Non aliam ob culpam Baccho caper omnibus aris  
caeditur et ueteres ineunt proscaenia ludi,  
praemiaque ingentiis pagos et compita circum  
Thesidae posuere atque inter pocula laeti  
mollibus in pratis unctos saluere per utres.*

«Per non altra colpa si sacrifica su tutti gli altari / un capro a Bacco, ed entrano in scena quelle antiche recite, / e i discendenti di Teseo posero premi all'ingegno / intorno ai villaggi e ai crocicchi, e lieti, tra le coppe, saltavano per i molli prati su degli unti otri». (tr. Canali 1983)

*Bibl.*: Reisch 1896; Latte 1957; Saglio 1877; Déonna 1953; Id. 1959; Taillardat: 170-171; Rüdiger 1967; Lissarague 1987: 66-68, 147; Hurschmann 1997; Paraskevaïdou 1989: 86-87; Lazos 2002: 169-173.

### 37. ἐν κοτύλῃ / ἰππάδα / κυβησίνδα, giochi della cavallina (Poll. 9,122)

Paus. Gr., ε 6, Erbse, p. 175 *ap.* Eust., *Il.* 1282,54

Ἐν κοτύλῃ· παιδιὰ τις, ἐν ἡ διαπλέξας τις ὀπίσω τοὺς δακτύλους τῶν χειρῶν ἐπενωτίζετο τὸν ἀναιρούμενον· ὁ δ' ἐνθεῖς τὸ γόνυ ταῖς χερσὶ καὶ περιλαβὼν τοῦ αἵροντος τὴν κεφαλὴν ἢ τὸν τράχηλον ἐβαστάζετο. Ἐκλήθη δὲ ἐγ κοτύλῃ, ἐπεὶ τὸ κοῖλον τῆς χειρὸς κοτύλῃ λέγεται, εἰς ὃ [κοῖλον] ἐνετίθει τὸ γόνυ ὁ βασταζόμενος.

«*En kotylē*: un gioco, in cui qualcuno, intrecciate indietro le dita delle mani, si metteva sulla schiena il compagno che sollevava. Quegli poneva il ginocchio con le mani, cingeva la testa o il collo di colui che lo sollevava ed era così portato in alto. Era chiamato *eg kotylē pherein*, poiché la cavità della mano si chiama *kotylē*, in questa poneva il ginocchio colui che era portato in alto».

Paus. Gr., κ 52, Erbse, p. 191

Κυβησίνδα· ἐπὶ κεφαλῆς φέρειν ἢ κατὰ νότου.

«La *kybēsinda* è la pratica di portare qualcuno sulla testa o sulle spalle».

Ath., 11,479a

Ἀπολλώδορος δὲ [...] πᾶν δὲ τὸ κοῖλον κοτύλῃν – φησὶν – ἐκάλουν οἱ παλαιοί, ὡς καὶ τὸ τῶν χειρῶν κοῖλον [...]. Καὶ ἐν κοτύλῃ δὲ τις παιδιὰ καλεῖται, ἐν ἡ κοιλάσαντες τὰς χεῖρας δέχονται τὰ γόνατα τῶν νενικηκότων οἱ νενικημένοι καὶ βαστάζουσιν αὐτούς.

«Apollodoro di Atene (*FGrH* 244F 254) ... aggiunge che gli Antichi definiscono *kotylē* tutto ciò che è concavo, come per esempio il cavo delle mani [...] e anche un gioco si chiama *en kotylē*, in cui gli sconfitti fanno un cavo con le mani e accolgono le ginocchia dei vincitori e li portano sulle spalle».

Hsch., ε 3167

Ἐν κοτύλῃ φέρειν· παιδιᾶς εἶδος, ὃ γὰρ φέρων τινὰ ἐκ κοτύλῃ ἐποίει ὀπίσω τὰς χεῖρας καὶ ὁ αἰρούμενος ἐνετίθει τὰ γόνατα καὶ οὕτως ἐβαστάζετο.

«Portare nella cavità (*en kotylē pherein*): un tipo di gioco, colui che porta qualcuno nella

cavità mette le mani all'indietro e l'altro le mette sulle sue ginocchia e lo porta così sulle sue spalle».

Zen., 3,60, CPG I,71

Ἐν κοτύλῃ φέρῃ: παιδιᾶς εἶδος· ὁ γὰρ φέρων τινὰ ἐν κοτύλῃ, ἐποίει ὀπίσω τὰς χεῖρας, καὶ ὁ αἰρόμενος ἐνετίθει τὰ γόνατα, καὶ οὕτως ἐβαστάζετο.

«Porta nella cavità (*en kotylē*): un tipo di gioco, in cui uno recava qualcuno sulle spalle e intrecciava indietro le mani, mentre quello che era scelto solleva le ginocchia e così era portato in alto».

Eust., *Il.* 550,9

Ὅτι δὲ οὐ μηροῦ μόνου, ἀλλὰ καὶ ὤμου κοτύλῃ λέγεται τὸ κατ' αὐτὴν κοῖλον τῆς ὁμοπλάτης, λέγουσιν οἱ παλαιοί. [Δῆλον δ' ὅτι κοτύλῃ καὶ μέτρου τις εἶδος ἐστὶν οὗ μεγάλου, ἀλλὰ τινος βραχέος. Τίθεται δὲ καὶ ἐπὶ κοιλότητος χειρός. Ὅθεν καὶ παιδιὰ τις παίζεται καλουμένη ἐν κοτύλῃ. Προάγεται δὲ οὕτως περιαγαγὼν ἕτερος δὲ τις εἰς τὰ κοιλώματα τῶν χειρῶν, ἅπερ εἰσὶ κοτύλαι, τὰ γόνατα ἐνθεὶς καὶ οὕτως ἀναβαλὼν ἑαυτὸν φέρεται ἔποχος, ἐπιλαβὼν τοὺς ὀφθαλμοὺς τοῦ φέροντος. Εἶτα ἐν μέρει ὁ τέως φερόμενος κατελθὼν φέρει τὸν ἕτερον. Καὶ ἦν αὕτη παιδιὰ ἐν κοτύλῃ.

«Gli Antichi dicono *kotylē* non soltanto per la cavità della coscia, ma anche del braccio e della spalla al di sopra della scapola. È ben noto che la *kotylē* è anche un'unità di misura non grande, ma corta formata dall'incavo della mano. Da ciò è chiamato un gioco detto *en kotylē*, che si svolge nel modo seguente: qualcuno mette le ginocchia nelle cavità delle mani dette *kotylai* e così montato è portato da un compagno sul suo dorso, mentre copre gli occhi di colui che lo regge. In seguito, colui che è sollevato fino a questo momento scende e porta l'altro. Ed era il gioco “nella cavità” (*en kotylē*)».

Eust., *Il.* 1282,54

Παυσανίας δὲ ἱστορεῖ, ὅτι παιδιὰ τις ἦν καλουμένη ἐγκοτύλῃ, ἐν ἧ – βασταζόμενος [ε 6, Erbse, p. 175]· ἀλλαγῆ δὲ γράφεται οὕτω· ἐγκοτύλῃ παιδιὰ τις ἐν ἧ – αὐτοῦς. [= Ath., 11.479a]

«Pausania narra che era chiamato *enkotylē* un gioco – . In altre fonti si scrive così: un gioco *enkotylē* – ».

*Bibl.*: Koutsoklenis 1986: 37-39; Paraskevaïdou 1990: 21; Karanika 2012; Mandel 2013.

### 38. χαλκῆ μυῖα, gioco della “mosca di bronzo” (Poll. 9,123)

Paus. Gr., μ 24, Erbse, p. 197

Μυῖα χαλκῆ καὶ μυῖνδα· παιδιᾶς εἶδος, ἣν οἱ παίζοντες ἀποτετακότες τὰς χεῖρας ἐπιμύουσιν, ἕως ἂν ἐπιλάβωνταί τινος.

«Mosca di bronzo e *myinda*: un tipo di gioco, in cui i partecipanti allargano le mani e chiudono gli occhi, finché non acciuffino qualcuno».

Eust., 1243,29 = Suet., *Lud.* 17 T.: 72

Οἱ δὲ ὕστερον παιδιὰν αὐτῇ ἐπωνόμασαν τινὰ ἣν χαλκῆν μυῖαν ὠνόμασαν. Περὶ ἧς φρά-

ζουσιν οὕτω καταδεῖται τις ῥακίῳ τὰς ὄψεις καὶ καταστάς εἰς μέσον τῶν συνειλεγμένων παριῶν φωνεῖ· «χαλκῆν μυῖαν θηράσω». Οἱ δὲ κύκλω ἐστάτες βίβλοις ἢ καὶ ταῖς χερσὶ παίοντες ἀποκρίνονται· «ἀλλ' οὐ λήψη».

«Gli autori seriori hanno denominato questo gioco la mosca di bronzo. A tal riguardo si esprimono così: qualcuno chiude gli occhi con uno straccio e si pone al centro, gridando a quelli che lo circondano: “vado a caccia della mosca di bronzo”. E gli altri che stanno in circolo lo colpiscono con cordicelle o anche con le mani e gli rispondono: “ma non la prenderai”».

*Bibl.*: Mau 1899a; Thompson 1923: 56; Fernández 1959: 20-21; Davies-Kathirithamby 1986: 150-155, 160; Järvinen 1997; Id. 2001; Lazos 2002: 396-397; Connor 2006: 84-87.

### 39. ἔξεχ' ὦ φίλ' ἥλιε, «esci, caro Sole» (Poll. 9,123)

Ar., *Nῆσοι*, fr. 404 K.-A. *ap.* Ael. Dion., ε 43 Erbse = Phot., ε 1201 = Suid., ε 1684 = Eust. *Il.* 3,316

λέξεις ἄρα

ὡσπερ τὰ παιδι' ἔξεχ' ὦ φίλ' ἥλιε

«Dirai, dunque, / come i bambini: «Esci fuori, caro Sole!»

cf. Ar., V. 771-773

*Bδελυκλέων* Πάντως δὲ κάκει ταῦτ' ἔδρας ἐκάστοτε.

Καὶ ταῦτα μὲν νυν εὐλόγως· ἦν ἔξεχη

εἴλη κατ' ὄρθρον, ἠλιάσει πρὸς ἥλιον·

ἐὰν δὲ νείφη, πρὸς τὸ πῦρ καθήμενος

*Bdelicleone*: «È quello che facevi in tribunale tutti i giorni; ma lo farai con più logica. Se il tempo è buono, giudichi sedendo all'aperto, al sole; / se nevicava, sedendo presso al fuoco». (tr. Paduano 1979)

Stratt., *Phoen.* fr. 46 K. = 48 Orth *ap.* Poll. 9,123 = *Carm. Popul.* 876b PMG

Εἶθ' ἥλιος μὲν πείθεται τοῖς παιδίοις,

ὅταν λέγωσιν· «ἔξεχ' ὦ φίλ' ἥλιε».

«Così il sole obbedisce ai bambini, / quando dicono: «Esci fuori, caro Sole!».

### PGM IV 1928-35

Ἀγωγή Πίτυος βασιλέως | ἐπὶ παντὸς σκύφου. Τούτου ἢ ἐντυχία πρὸς Ἥλιον ἐξαιτήσεως· στάς πρὸς ἀνατολήν λέγε οὕτως· ἐπικαλοῦμαί σε, κύριε Ἥλιε, καὶ τοὺς | ἀγίους σου ἀγγέλους ἐν τῇ ἢ σήμερον ἡμέρα, ἐν τῇ ἄρτι ὥρα | διάδωσόν με τὸν δεῖνα.

«Rituale magico costrittivo del re Pityos con ogni cranio, con preghiera rivolta a Helios per la convocazione (di un demone). Volgiti ad oriente e dici così: “Invoco te, Signore Helios, e i tuoi santi ed angeli nel giorno presente, in questa ora, preserva il tale”». (tr. Preisendanz)

### PGM VII 1017-21

Χαῖρε Ἥλιε, χαῖρε Ἥλιε, χαῖρε Γα[βριήλ, χαῖρε | Ῥαφαήλ, χαῖρ]ε Μιχαήλ, χαῖρε σύμπαντα· δός μοι | τῆ[ν ἐξουσίαν] καὶ τὴν δύναμιν τοῦ Σαβ[α]ώθ, τὸ ἢ κράτος τοῦ Ἰάω κ[αὶ] τὴν ἐπιτυχίαν τοῦ Ἀβλαναθα[ναλβα | καὶ τὴν ἰσχὺν τοῦ Ἀ]κρα[μ]μακα[μ]αρεῖ.

«Salve, Helios, salve Helios, salve Gabriele, salve Raffaele, salve Michele, salve Entità del Tutto; Dammi il potere e la forza di Sabaoth, la potenza di Iao e il successo di Ablanathalba e la forza di Akrammakamarei». (tr. Preisendanz)

Phot., ε 1201 Th. II,118 = Suid., ε 1684

Ἐξέχειν τὸν ἥλιον· τὸ ἐπιτεταλκέναι· «ἔξεχ', ὦ φίλ' ἥλιε». Κωλάριον τι παροιμιῶδες ὑπὸ τῶν παιδίων λεγόμενον, ὅταν ἐπινέφη ψύχους ὄντες. Ἀριστοφάνης *Νήσοις*: «λέξεις – ἥλιε». [fr. 404 K.-A.]. Καὶ ἐν *Σφηξί* [771-772].

«Far apparire il sole: ordinare: “appari, oh caro Sole”. Un emistichio proverbiale pronunciato dai bambini, quando è nuvoloso e fa freddo. Aristofane nelle *Isole*: –. E nelle *Vespe*: –».

Eust., *Il.* 881,42

Κωλάριον οὖν τι παροιμιῶδες Αἴλιος Διονυσίος [ε 43 Erbse] φησιν ὑπὸ παιδίων λέγεσθαι, δηλοῦν ἐξέχειν, ὃ ἐστὶν ἐπιτεταλκέναι τὸν ἥλιον. Ἀριστοφάνης: «λέξεις – ἥλιε» [fr. 404 K.-A.] ἤγουν ἀνατεῖλαι.

«Un emistichio proverbiale dunque che Elio Dionisio afferma che è pronunciato dai bambini e significa ordinare al sole di apparire. Aristofane: –, cioè far capolino».

*Bibl.*: Riess 1897: 194; Grégoire-Letocart 1940; Paraskevaïdou 1993: 29; Orth 2009: 215-217; Lazos 2002: 257-258.

#### 40. τρυγοδίφησις, gioco della ricerca del vino novello (Poll. 9,124)

Clem. Al., *Paed.* 2,26,1

Ἵρᾶν γοῦν ἐστὶν αὐτῶν τινὰς ἡμιμεθεῖς, σφαλλομένους, περὶ τοῖς τραχήλοις ἔχοντας στεφάνους ὥσπερ τοὺς ἀμφορεῖς, διαπυτίζοντας ἀλλήλοις τὸν ἄκρατον φιλοτησίας ὀνόματι, ἄλλους δὲ πλήρεις κραιπάλης, ἀνχμῶντας, ὠχρῶντας, τὰ πρόσωπα πελιδνοὺς καὶ ἔτι ἐπὶ τῇ χθιζῆι μέθῃ ἄλλην ἔωθεν αὐθις ἀνατλοῦντας μέθην.

«Così si possono vedere alcuni tra di loro a metà ebbri, barcollanti, recando al collo corone come le urne funerarie, sputandosi di vino gli uni gli altri sotto pretesto di portare buona salute, mentre altri sono completamente ubriachi, sporchi, tutti pallidi, dal viso livido e sull'ubriachezza della sera portando ancora fin dal mattino una nuova ubriachezza». (tr. Mondésert 1965, p. 59)

*Schol. Ar., Ach.* 525b

Ἄνδρῶριον ... ἐνέπτυνον ἐν ταῖς πλάστιγξι.

«“Omiciattolo”... sputavano nei piatti della bilancia».

*Schol. Luc., Lex.* 3, p. 195,5-6 Rabe

Καὶ πλήσας τὰς γνάθους ἀφήσι διὰ τῶν χειλέων ... κατὰ τῶν πλαστίγγων.

«E riempite le mascelle, espelle il liquido dalle labbra ... sui piatti della bilancia».

*Bibl.*: Becq; Lafaye 1899; Schneider 1939; Paraskevaïdou 1993: 27.

## 41. μηλολόνη, gioco dello scarabeo (Poll. 9,124-125)

Ar., Nu. 762-764

Σωκράτης Μή νυν περὶ σαυτὸν εἶλλε τὴν γνώμην ἀεὶ,  
ἀλλ' ἀποχάλα τὴν φροντίδ' εἰς τὸν ἀέρα  
λινόδετον ὥσπερ μηλολόνην τοῦ ποδός.

Socrate: «Non rimuginare sempre tra te e te il pensiero: rilassa un po' la mente, falla saziare per l'aere, come uno scarabeo, con la zampa legata a un filo». (tr. Paduano 1979 adattata)

Schol. Vet. in Ar., Nu. Holw. 1977, 158-159

763a α ζωῦφιον, ᾧ χρῶνται εἰς παιδιὰν οἱ παῖδες, ὃ τοῖς ἄνθεσιν ἐπικαθέζεται, οἱ δὲ παῖδες λίνον τοῦ ποδός ἐξαρτῶντες καὶ ξυλίφιον (l. ξυλήφιον), ὃ οὐκ ἐξισχύουσιν ἀνακουφίσαι, εἰς τὸν ἀέρα ἀφιᾶσιν ἔχοντες ἐξουσίαν πάλιν αὐτὰς κυνηγετήσαι Suid., μ 386 s.v. μηλολόνη: ζωῦφιον, ᾧ χρῶνται εἰς παιδιὰν οἱ παῖδες λίνον τοῦ ποδός ἐξαρτῶντες καὶ ξυλίφιον, ὃ οὐκ ἐξισχύουσιν ἀνακουφίσαι, εἰς τὸν ἀέρα ἀφιᾶσαι.

β μηλολόνην τοῦ ποδός R: εἶδος ζωῦφιου τινὸς παρὰ τὸν κἀνθαρον, ὃ τοῖς ἄνθεσιν ἐπικαθέζεται. Ταύταις οὖν εἰς παιδιὰν ἐχρῶντο Ἀθήνησι παῖδες λίνον τοῦ ποδός ἐξαρτῶντες καὶ ξυλήφιον, ὅπερ οὐκ ἐξισχύουσιν ἀνακουφίσαι εἰς τὸν ἀέρα. Ἔχοντες ἐξουσίαν πάλιν αὐτὰς κυνηγετήσαι. RV

763b μηλολόνην: τινὲς λέγουσιν, ὅτι ζωῦφιόν ἐστι χρυσίζον κἀνθάρῳ ὅμοιον, ὃ λαμβάνοντες οἱ παῖδες ἀποδεσμοῦσι λίνῳ καὶ ἐκπεταννύουσιν. Οὕτως οὖν φησί, δῆσόν σου τὴν γνώμην, ἴν', ὅταν ἀρπάσης ἐκ τοῦ ἀέρος τὴν γνώμην, πάλιν ἐπισπάσῃ αὐτήν. E

763c τὸν χρυσοκἀνθαρον RVE<sup>bis</sup> Ars.

«763a α «Un insetto, che usano i bambini nel gioco e si posa sui fiori; i bambini attaccano alla zampa un filo di lino e un pezzetto di legno, che non sono in grado di sollevare, e lo lasciano andare in aria con forza per andare di nuovo a caccia di questi animaletti. β alla zampa dello scarabeo. R: un tipo di insetto simile allo scarabeo, che si posa sui fiori. Questi erano usati per gioco ad Atene dai bambini che attaccavano un filo di lino alla zampa e un pezzetto di legno, che non possono sollevare in aria. Con forza di nuovo vanno alla caccia di questi insetti.

763b *Mēlolōnthē*: Alcuni dicono che è un insetto di colore dorato simile allo scarabeo, che i bambini catturano e legano con un filo di lino e lo distendono. Dice dunque così, legami il pensiero perché, quando rapisca dall'aria il pensiero, lo trattenga di nuovo.

763c lo scarabeo dorato».

Schol. rec. Th.-Tr. Koster 1974, 114<sup>17</sup>

763a λινόδετον] ἐν λίνῳ δεδεμένην.

763b Th<sup>2</sup> Tr.<sup>1/2</sup> μηλολόνην] χρυσοκἀνθαρον.

Tr.<sup>1/2</sup> 763c τοῦ ποδός] ἐπί.

763d ζωῦφιόν ἐστίν ἢ μηλολόνη χρυσίζον κἀνθάρῳ ὅμοιον ὃ δεσμοῦντες λίνῳ οἱ παῖδες Tr.<sup>1</sup> [οἱ παῖδες λίνῳ Tr.<sup>2</sup>] εἰς ἀέρα ἐκπεταννύουσιν, λέγεται δὲ οὕτως ἀπὸ τοῦ τὴν ὄνθον κατασκευάζειν εἰς σχῆμα μήλου Tr.<sup>2</sup>.

«763a *Linódetos*: legato con un filo di lino.

763b: *Mēlolōnthē*: scarabeo dorato.

763c La *mēlolōnthē* è un insetto di color dorato simile allo scarabeo che i bambini legano

<sup>17</sup> Th. = Thomas Magister, Tr. = Demetrius Triclinius.

con un filo di lino e distendono poi all'aria, è detto così per il fatto che appresta lo sterco in forma di una mela».

*Schol. Anon. rec. Koster 1974, 347*

763a μηλολόνη] ἀπὸ τοῦ «μήλω... (19) ἤτοι τὴν κόπρον, τουτέστι σφαιροειδῆ· ὄνθος δὲ ἐστὶν ἢ κόπρος· ἢ (20) μήλον, τὸ... (21) ὄνθος, ἢ κόπρος, ἤγουν ἢ... (22) τὴν ὄνθον σφαιρῖαν ἤγουν στρογγυλοειδῆ.

763b μηλολόνη] τῆς κοινῶς ζίτζιρον Chis. ζίναν Cant. 2.<sup>18</sup>

«763a *Mēlolónthē*: dalla mela ovvero dallo sterco in forma di una pallina, *ónthos* è, infatti, lo sterco, o mela, *ónthos*, lo sterco, cioè la pallina di sterco o di forma rotonda. 763b: *Mēlolónthē*: nel linguaggio comune è chiamato *zítzion/zína*».

*Comm. Tz. Holw. 1960, 558*

763a λινόδετον] ὥσπερ ποιοῦσιν οἱ παῖδες.

763b μηλόλογηνη ] χρυσοκάνθαρον ἀπὸ τοῦ «μήλω ὁμοίαν ποιεῖν τὴν ὄνθον» ἤγουν τὴν κόπρον, ἢ ἀπὸ τοῦ μήλον, ὃ ἐστὶ τὸ πρόβατον, καὶ τοῦ ὄνθη, ἢ κόπρος· ἢ ποιούσα τὰς τῶν προβάτων κόπρους σφαίρας.

«763a *Linódetos*: come fanno i bambini. 763b: *Mēlológhē*: scarabeo dorato dal “fare lo sterco uguale a una mela”, cioè lo sterco, oppure da *mēlon*, cioè la pecora, e dagli *ónthē*, cioè lo sterco, quest'insetto fabbrica palle dagli escrementi delle pecore».

*Eust., Il. 1242,33*

Εἰσὶ τινες καὶ χαλκαὶ μυῖαι συννεμόμεναί φασι τοῖς κανθάρους, χαλκίζουσαι τῇ χροιά, αἷς οἱ παῖδες κηρία, φασί, προστιθέντες, ἀφιᾶσι.

«Vi sono alcune mosche di bronzo associate agli scarabei di colore brillante come il bronzo, che i bambini lasciano andar via, si dice, dopo avere attaccato loro dei ceri».

*Eust., Il. 1329,25*

Μηλάνθη· ζῶν ἐστὶ μεῖζον σφηκός ... οὗ παῖδες λίνον τρίπηχυν ἐξάπτοντες ἐῶσι πέτεσθαι καὶ φερομένου δι' ἀέρος ἐλικοειδῶς ἠδόμενοι τῇ θεᾷ παρέπονται τὰς χεῖρας ἐπικροτοῦντες.

«763a *Linódetos*: come fanno i bambini. 763b: *Mēlánthē*: è un animale più grande di una vespa... al quale i bambini attaccano un filo di lino di tre cubiti e poi lo lasciano volare e, trasportato dal vento a formare una spirale, essi si dilettano della dea, seguendo da presso e battendo le mani».

*Bibl.*: Becq: 146; Taillardat: 39-40; Davies-Kathirithamby 1986: 89-90; Paraskevaïdou 1992: 18-19; Carbone 2005: 423-424.

## 42. χελιχελώνη, gioco della tarta-tartaruga (Poll. 9,125)

*Erinn., fr. 401 SH = 4 Neri: 154-155*

5

]χελύνναν

<sup>18</sup> Chis. = Vat. Chisianus R.IV. 20 (s. XV); Cant. 2 = Cantabr. Bibl. Publ. n. 3, 15 (s. XV).





## 44. ῥαθαπυγίζειν, gioco di toccarsi il gluteo con il piede (Poll. 9,126)

Sol., fr. 39 *ap.* Poll. 10,103

Σπεύσι δ' οἱ μὲν ἴγδιν, οἱ δὲ σίλφιον,  
οἱ δ' ὄξος,

«Si affrettano alcuni al mortaio, altri al silfio, altri ancora all'aceto».

Ar., *Ly.* 81-82

Λαμπιτῶ Μάλα γ', οἰῶ, ναὶ τῷ σιῶ·  
γυμνάδδομαι γὰρ καὶ ποτὶ πυγὰν ἄλλομαι.

*Lampitò*: «Lo credo bene: faccio ginnastica; quando salto arrivo fino alle chiappe». (tr. Paduano 1981)

Ar., *Eq.* 794b-796

Ἀλλαντοπώλης Ἀρχεπολέμου δὲ φέροντος  
τὴν εἰρήνην ἐξεσκέδασας, τὰς πρεσβείας τ' ἀπελαύνεις  
ἐκ τῆς πόλεως ῥαθαπυγίζων, αἱ τὰς σπονδὰς προκαλοῦνται.

*Salsicciaio*: «E quando Archepòlemo portava la pace, la soffiaisti via; e ora rimandi dalla città a calci nel sedere le ambascerie che invitano alla tregua». (tr. Cantarella 1954, II)

Ar., *Ec.* 964-965

Νεανίας ἀλλ' ἐν [τῷ] σῶ βούλομ' ἐγὼ κόλπῳ  
πληκτίζεσθαι μετὰ [τῆς] σῆς πυγῆς.

*Giovinetto*: «Sul tuo seno sollazzarmi / bramo, e su le tue natiche». (Cantarella 1954, II)

Antiph., *Κοροπλάθος*, fr. 125 K.-A.

A. γυναί, πρὸς αὐλὸν ἦλθες. Ὁρχήσει πάλιν  
τὴν ἴγδιν.

B. <ἴγδιν;>

A. τὴν θυῖαν ἀγνοεῖς;

(A.): «Donna, sei venuta per suonare il flauto. Bisogna che faccia di nuovo la danza del "mortaio" (*igdis*)».

(B.): «L' *igdis*?».

(A.): «Intendi la *thyía*?».

Poll., 4,101

Μακτρισμός δὲ καὶ ἀπόκινος καὶ ἀπόσεισις καὶ ἴγδιν ἀσελγῆ εἶδη ὀρχήσεων ἐν τῇ τῆς ὀσφύος περιφορῶ.

«Il *maktrismos* (vd. Ath. 629c), l'*apokinos* e l'*igdis* sono tipologie di danze oscene, che prevedono un movimento circolare delle anche».

Poll., 10,103-104

Τὴν δὲ θυῖαν καὶ θυῖδιον εἴποις ἂν κατ' Ἀριστοφάνην ἐν *Πλούτῳ* (710) λέγοντα· καὶ ἴγδιν δὲ αὐτὴν κεκλήκασιν Σόλων τε ἐν τοῖς ἰάμβοις λέγων· «σπεύσι – ὄξος» [fr. 39] καὶ ἔτι σαφέστερον Ἀντιφάνης *Κοροπλάθῳ*: «γυναί – ἴγδιν». [fr. 125 K.-A.].

Ἔστι μὲν οὖν ἴγδιν καὶ ὀρχήσεως σχῆμα, ὃ δὲ παίζων πρὸς τοῦνομα κομικῶς ἐπήγαγε· «τὴν θυῖαν ἀγνοεῖς;», τοῦτ' ἔστιν ἴγδιν ἢ θυῖα.

«Potresti chiamare il mortaio *thyía* e *thyídion* secondo Aristofane, *Pluto*. E Solone lo chiama *igdis* nei suoi *Giambi*: – . E in un modo ancor più chiaramente lo mostra Antifane nel *Fabbricante di bambole* – ». Il termine *igdis* (mortaio) indica pure una figura di danza, colui che suona ha aggiunto questa parola in tono comico: «Non conosci il mortaio?» *Igdis* è sinonimo di *thuía*, cioè mortaio».

Hsch., ρ 29 C.-H.

Ῥαθαπυγίζειν· ὁ τινες σκομβρίζειν. Τὸ τῷ σκέλους πλατεῖ παίειν κατὰ τῶν ἰσχύων, τὸ εἰς τὸν γλουτὸν σιμῶ ποδὶ τύπτειν.  
«*Rhathapygizein*: percuotere i fianchi con il piede piatto».

Hsch., σ 1082

Σκομβρίσαι· γογγύσαι. Καὶ παιδιᾶς ἀσελγοῦς εἶδος.  
«*Skombrízō*: brontolare. E un tipo di gioco osceno».

Eust. *Od.* 143,37-38

Ῥαθαπυγίζειν, τὸ πλατεῖ τῷ ποδὶ εἰς τὰ ἰσχία ραπίζειν, ἴσως δὲ καὶ τὸ ποτὶ πυγὰν ἄλλεσθαι.  
«*Rhathapygizein*: percuotere i fianchi con il piede piatto; forse anche far sobbalzare la natica».

Suid., ρ 219 A.

Ῥοθοπυγίζων· λάτρα τύπτων κατὰ τῆς πυγῆς πλατεῖα τῇ χειρὶ ἢ πλατεῖ τῷ ποδὶ, τῇ πυγῇ ρόθον ποιῶν.  
«*Rhathopygizein*: colpire di nascosto con la mano piatta o col piede piatto la natica, facendo un battito con la natica».

Suid., σ 652 A.

Σκομβρίσαι· παρὰ Ἰόβα [fr. 86 *FHG* 3,484] ἐν δευτέρῃ φθορᾷ λέξεως παιδιᾶς ἀσελγοῦς εἶδος ἀποδίδεται κατὰ τὸ ἦτρον πλατεῖ τῷ ποδὶ πλήσσοντος, ὡς νόφον ἐργάσασθαι.  
«*Skombrízō*: secondo Giuba nella seconda accezione della parola è definito un tipo di danza oscena intorno al ventre che è colpito con il piede piatto, in modo da produrre un rumore fragoroso».

Bibl.: Paraskevaïdou 1992: 34.

#### 45. πεντάλιθα/ πεντέλιθα/ πεντελιθίζειν, “gioco delle cinque pietre” (Poll. 9,126)

Hermipp., *Θεοί*, fr. 35 K.-A. *ap.* Poll. 9,126

Τὸ δὲ ῥῆμα τὸ πεντελιθίζειν ἔστι ἐν τοῖς Ἑρμίππου *Θεοῖς*.  
«Il verbo *pentelithízein* (“giocare a cinque pietre”) si trova negli *Dei* di Ermippo».

Ar., *Λήμνιαι*, fr. 383 K.-A. *ap.* Poll. 9,126

Πεντελίθοισί θ' ὁμοῦ λεκάνης παραθραύμασι.

«E ci sono le cinque pietre insieme con frammenti di bacile». (tr. Carbone 2005: 183)

Call., fr. 676 Pf.

Ζορκός τοι, φίλε κούρε, Λιβυστίδος αὐτίκα δώσω  
πέντε νεοσμῆκτους ἄστριας.

«A te, amato ragazzo, darò subito cinque astragali di gazzella libica appena ripuliti».

Phot., π 584 Th. 2,200

Πεντελιθίζειν· διὰ τοῦ ε λέγουσιν.

«*Pentelithizein*: lo dicono con /e/».

Tzetz., 7 *Chil.* 127, 253, 255 (Cramer, *Anecd. Oxon.* III,369)

Λεῖαι λίθοι, στιλπνότατοι καὶ μέλαιναί εἰς ἄκρον ὅμοιοι καλολάιγξιν αἷς παίζουσιν αἱ κόραι. Καλολάιξιν ... τὰ παρὰ τοῖς παισὶ λεγόμενα καλαλλάτζια.

«Pietre lisce, lucenti e nere nella sommità, simili alle pietruzze con le quali giocano le fanciulle... *Kaloláingēs*... i ciottoli così chiamati dai bambini».

*Bibl.*: Becq: 51-54; Heydemann 1877; Robert 1897; Lafaye 1907a: 382; Lazos 2002: 459-463; Schädler 1996: 62; Id. 2009; Id. 2013b; Paraskevaïdou 1992: 23-24; Comentale 2017: 140-142.

#### 46. ψίττα Μαλιάδες / ψίττα Ύοιαί / ψίττα Μελίαι, gara di corsa femminile (Poll. 9,127)

Hsch., v 170 L., ψ 219 H.-C.

Νεαί· ἀγωνισάμεναι γυναικες τὸν ἱερὸν δρόμον.

Ψίττα· ταχέως, εὐθέως.

«*Néai*: donne che hanno disputato la corsa sacra. *Psitta*: subito, velocemente».

*Bibl.*: Becq: 35-36; Lebrun 1989; Taillardat: 169; Paraskevaïdou 1993: 35.

#### 47. πλαταγώνιον, gioco della raganella (Poll. 9,127)

Theoc., 11,55-57

Ὡς κατέδυν ποτὶ τιν καὶ τὰν χέρα τεῦς ἐφίλησα  
αἱ μὴ τὸ στόμα λῆς, ἔφερον δὲ τοι ἢ κρίνα λευκὰ  
ἢ μάκων' ἀπαλὰν ἐρυθρὰ πλαταγώνι' ἔχουσιν.  
«Mi tufferei per venire da te, e ti bacerei la mano,  
se mi rifiuti la bocca, e gigli bianchi ti porterei

o teneri papaveri dai rossi petali». (tr. Palumbo Stracca 1993)

*Schol.* ad Theoc., 3,29g Wendel, p. 125,18-19

Πλατάγημα: τὸ πλαταγώνιον· ἔστι δὲ τὸ τῆς μήκωνος φύλλον, ὃ τιθέντες κατὰ τὸν ἀντίχειρα καὶ τὸν λιχανὸν δάκτυλον τύπτουσι τῇ δεξιᾷ, ὥστε πλατάσσειν.  
«*Platagēma*: il *platagōnion* ed è il petalo del papavero, che pongo tra il pollice e l'indice e percuotono con la mano destra, in modo da far rumore».

*Bibl.*: Paraskevaïdou 1992: 30-32; Costanza 2013a; Argyropoulou-Papadopoulou 2014: 228.

#### 48. τηλέφιλον, gioco dell'amore a distanza (Poll. 9,127)

Theoc., 3,28-30

ἔγνω πρᾶν, ὅκα μοι, μεμναμένῳ εἰ φιλέεις με,  
οὐδὲ τὸ τηλέφιλον ποτεμάξατο τὸ πλατάγημα  
ἀλλ' αὐτῶς ἀπαλῶ ποτὶ πάχει ἐξαμαράνθη.

«L'ho capito poco fa, allorquando, mentre cercavo di sapere se m'ami, / neppure il papavero aderì schiocchiando, / ma si afflosciò sul morbido braccio». (tr. Palumbo Stracca 1993)

Agath., AP 5,296,1-3a

ἐξότε τηλεφίλου πλαταγήματος ἠχέτα βόμβος  
γαστέρα μαντῶου μάξατο κισσυβίου,  
ἔγνω ὡς φιλέεις με.

«Dopo che lo schiocco sonoro del petalo dell'«amore a distanza» / ha impresso la pancia della coppa profetica, / ho appreso che tu m'ami».

*Schol.* Theoc. 29a Wendel p. 124,18-20

Τηλέφιλον: τὸ φύλλον τῆς μήκωνος, ὅπερ τύπτοντες ἐσημειοῦντο τὸν ἔρωτα, εἰ ἀντερῶνται ὑπὸ τῶν ἐρωμένων οἱ ἐρώντες.

«*Tēléphilon*: è la foglia di papavero, che colpivano per indicare l'amore, se gli spasimanti erano corrisposti da quelli che amavano».

*Schol.* Theoc. 29b Wendel p. 124,21-24

Βοτάνιον δὲ ἐστὶν ἐν τῇ πλήξει φωνοῦν σημαίνουν φιλεῖσθαί τινα ὑπὸ τοῦ ἐρωμένου ἢ τῆς ἐρωμένης· εἴρηται δὲ κατὰ κοινωνίαν <τοῦ τ> πρὸς τὸ δ, οἷον δηλέφιλόν τι <ὸν> τὸ δηλοῦν τὴν φιλίαν.

«È una pianta che risuona nello schiocco a significare che qualcuno è corrisposto dall'amato o dall'amata, si dice comunemente /t/ per /d/, come *dēléphilon*, cioè che indica l'amore».

*Schol.* Theoc. 29c Wendel p. 124,25-125,3

Ἔστι δὲ φυτάριον τι, ὃ τινες τῶν ἐρωτικῶν τιθέντες ἐπὶ τῶν ὤμων ἢ τῶν καρπῶν ἐπικρύουσι. Καὶ εἰ μὲν ἐρυθρὸν <γένηται>, καλοῦντες αὐτὸ ῥόδιον νομίζουσι ἀγαπᾶσθαι ὑπὸ τῶν ἐρωμένων, τοῦ χρώματος δ' ἐμπρησθέντος ἢ ἐλκωθέντος μισεῖσθαι.

«È una certa pianta che alcuni innamorati pongono sulle spalle o sulle braccia e fanno

scoppiare. E se diventa rossa, asseriscono che è simile alla rosa e ritengono di essere corrisposti dai loro amati, di essere odiati, invece, se il colore è bruciato o rovinato».

*Schol. Theoc.*, 29d Wendel p. 125,4-10

Τηλέφιλον· ρίζιον τι θαμνῶδες, κάτωθεν δὲ ἀναβαίνει τρίκλωνον, τοὺς δὲ κλώνας ἔχει δοχμῆς μείζονα σπιθαμιαίας. Τὰ δὲ φύλλα ἔοικε τῷ σπειρομένῳ λωτῷ. Λοβὸν δὲ ἀφίησιν ἑλικοειδῆ, ἐν ᾧ τὸ σπέρμα· οὗ ἐπιχριομένου ὁ χρῶς ἐξαιμάττεται καὶ τύπους τινὰς λαμβάνει. Οὐ μόνον δὲ ἐπὶ τὰς χεῖρας τὸ τηλέφιλον, ἀλλὰ καὶ ἐπὶ τὸν ὦμον τιθέντες, ἔσθ' ὅτε καὶ ἐπὶ τὸν πῆχυν, ἀπεπειρῶντο τοῦ ψόφου.

«*Téléphilon*: è una radice cespuugliosa, in basso risale con tre germogli, ha i germogli più grandi di un palmo largo una spanna. Le foglie sono simili al loto seminato. Produce un baccello spiriforme, in cui si trova il seme; se questo viene frizionato, il colore è rosso sangue e lascia delle impronte. Si ponevano il *téléphilon* non solo sulle mani, ma anche sulla spalla e perfino sul braccio e sperimentavano se si producesse un rumore fragoroso».

*Schol. Theoc.*, 29e Wendel p. 125,11-17

Τηλέφιλον δὲ ἐστὶ τὸ φύλλον τῆς μήκωνος· ἄλλοι δὲ βοτάνην ἑτέραν λέγουσιν εἶναι τὸ τηλέφιλον. Εἴτε δὲ τοῦτο εἴτε ἐκεῖνό ἐστιν, ἀναλαμβάνεται παρὰ τῶν ἐρώντων τὸ τηλέφιλον, καὶ πληττόμενον εἰ ψόφον ἀπετέλει, ἐδίδου αὐτοῖς σημειοῦσθαι, ὅτι ἀντερῶνται ὑπὸ τῶν ἐρωμένων. Εἴρηται δὲ τὸ τηλέφιλον κατὰ κοινωνίαν τοῦ τ πρὸς τὸ δ, οἷον δηλέφιλον τὸ δηλοῦν τὸν φίλον.

«*Téléphilon*: è la foglia di papavero, altri dicono che sia una pianta diversa il *téléphilon*. Sia questo o quello, il *téléphilon* viene preso dagli innamorati e, se dopo essere stato colpito, produce uno schiocco, essi ritengono che sia il segno che sono corrisposti dai loro amati. Si dice *téléphilon* per la prossimità di /t/ a /d/, cioè *déléphilon*, cioè che indica l'amore».

*Schol. Theoc.*, 29f Wendel p. 125,18-19

Ποτεμάξατο· προήκατο τὸν ἐξ αὐτοῦ γινόμενον ψόφον, διὰ τὸ μὴ κτύπον ποιῆσαι πρὸς τὸν πῆχυν.

«*Potemáxato*: produsse il rumore che si ottiene in questo modo, perché non schioccò sul braccio».

*Schol. Theoc.*, 30 Wendel 125,23-126,2

Ἄπαλῳ· τοὺς δακτύλους καλεῖ μεταφορικῶς «πῆχυν – κυρίως γὰρ πῆχυς τὸ ὑπὸ τοῦ ἀγκῶνος – καὶ φησι· πρὸς τὸν πῆχυν ἐξεμαράνθη ψόφον μὴ ποιῆσαι.

«*Haraló*: chiama metaforicamente le dita *pêchyn* – *pêchys*, infatti, propriamente è la parte sotto il gomito – e dice: è appassito sul braccio senza far rumore».

*Bibl.*: Legrand 1898: 172, nt. 1; di Mino 1932; Heimgartner 1940: 61, 143; Lembach 1970: 163-164 s.v. μάκων; Stanzel 1995: 200; Hunter 1999: 119; Costanza 2013a; Argyropoulou-Papadopoulou 2014: 229-231.

#### 49. κρίνον, gioco del giglio (Poll. 9,128)

*Bibl.*: Lembach 1970: 165-166.

## 50. σπέρμα μήλων, gioco del semino delle mele (Poll. 9,128)

## 51. λάταγες, gioco delle gocce di vino (Poll. 9,128)

S., fr. 277 R. *ap.* Ath. 15,668b

Ξανθή δ' Ἀφροδισία λάταξ  
πᾶσιν ἐπεκτύπει δόμοις.

«La bionda *latax* di Afrodite risonava per tutta la casa». (tr. Rimedio 2001)

Achae., fr. 26 N<sup>2</sup> *ap.* Ath. 15,668b

Ῥιπτοῦντες, ἐκβάλλοντες, ἀγνύντες, τί, μ' οὐ  
λέγοντες; «ὦ κάλλιστον Ἡρακλεῖ λάταξ».

«Gettando, lanciando, rompendo, a che non mi invocano? – Oh, la *latage*, la cosa più bella per Eracle!». (tr. Carbone 2005: 207)

Dicaearch., fr. 97 Wehrly *ap.* Ath. 11,479d

Ἔδει γὰρ εἰς τὸν ἀριστερὸν ἀγκῶνα ἐρείσαντα καὶ τὴν δεξιὰν ἀγκυλώσαντα ὑγρῶς ἀφεῖ-  
ναι τὴν λάταγα.

«Teneva il gomito sinistro appoggiato e la mano destra piegata a gettare le gocce di vino in modo fluido».

Call., fr. 69 Pf. *ap.* Ath. 15,668b-c

Πολλοὶ καὶ φιλέοντες Ἀκόντιον ἦκαν ἔραζε  
οἰνοπόται Σικελᾶς ἐκ κυλίκων λάταγας.

«Lanciavano a terra a gara dai loro calici le siciliane *latages* molti bevitori innamorati di Aconzio». (tr. Rimedio 2001 rivista)

Luc., *Lex.* 3

Οἶσθα δ' ὡς φίλαγρός εἰμι. Ὑμεῖς δὲ ἴσως ᾤεσθέ με λαταγεῖν κοττάβους.

«Sai che sono amante della campagna, ma voi pensate che io getti le gocce di vino nel cotta-  
bo».

Ath., 15,666b-c

Λατάγη δ' ἐστὶν τὸ ὑπολειπόμενον ἀπὸ τοῦ ἐκποθέντος ποτηρίου ὑγρόν.

«La *latágē* è il liquido che rimane dal bicchiere della bevuta».

Ath., 15,666c

Ἐκαλεῖτο δὲ κότταβος καὶ τὸ ἄγγος εἰς ὃ ἔβαλλον τὰς λάταγας.

«Era detto cottabo anche il vaso in cui gettavano i resti del vino».

Ath., 15,668b-c

Ἀχαιοὺς δ' ἐν Λίνω περὶ τῶν Σατύρων λέγων φησὶν: «ῤιπτοῦντες – λάταξ» [fr. 26 N<sup>2</sup>] τοῦτο

δὲ λέγοντος παρ' ὅσον τῶν ἐρωμένων ἐμέμνητο, ἀφιέντες ἐπ' αὐτοῖς τοὺς λεγομένους κοσσάβους. Διὸ καὶ Σοφοκλῆς ἐν *Ἰνάχῳ* Ἀφροδισίαν εἶρηκε τὴν λάταγα· «ξανθή – δόμοις» [fr. 277 R.]. [...] καὶ Καλλίμαχος δὲ φησιν· «πολλοὶ – λάταγας» [fr. 69 Pf.]

«Acheo nel *Lino* parlando dei Satiri dice: – . È questa la ragione per cui anche Sofocle nell'*Inaco* sostiene che la *latax* è associata ad Afrodite: – . E anche Callimaco dice: – ». (tr. Rimedia 2001)

Hsch., λ 388 L.

Λατάγη· κοττάβῳ τῷ ἀπορριπτομένῳ ἀπὸ τῶν ποτηρίων καὶ ἦχον ἀποτελοῦντι.  
«*Latágē*: quello che viene gettato dai bicchieri nel cottabo e produce un'eco».

Hsch., λ 389 L.

Λαταγεῖ· ψοφεῖ, κτυπεῖ.  
«*Latageî*: risuona con fragore, colpisce».

Hsch., λ 390 L.

Λάταξ· ψόφος, κότταβος, ὁ ἀπὸ ποτηρίου γενόμενος.  
«*Látax*: schiocco, cottabo, che viene gettato dal bicchiere».

Hsch., λ 391 L.

Λάταξ· τὸ πλεκτόν. Αὕτη εἰσεφέρετο ἐπὶ τοῖς ἐρωμένοις. Ἔβαλον δὲ αὐτὴν ἐπὶ αὐτόν. Οἱ δὲ εἰς κότταβον, ὃ κότταβον ἔλεγον· οἱ δὲ εἰς ὀξύβαφα κενὰ ἔν τισιν ἀγγείοις λουτήρσιν εὐκόσιν.  
«*Látax*: ciò che è intrecciato. Essa viene introdotta per gli innamorati. La lanciavano per questo scopo. Alcuni nel cottabo, che era chiamato così; altri nelle scodelline vuote, in questi vasi simili a conche per le abluzioni».

Agath., *AP* 5,296,5b-6

Τοὺς δὲ μεθυστὰς  
καλλεῖψω λατάγων πλήγμασι τερπομένους.

«Quanto a questi ubriachi / li lascerò a divertirsi con gli schiocchi delle gocce di vino».

Phot., λ 114 Th. 3,489

Λάταγες· οἱ κότταβοι· εἰώθασι γὰρ παρὰ τὰς μέθας χαλκίον στρόγγυλον ἐμπερὲς κρανίῳ τιθέντες ἐν μέσῳ καὶ τούτου στοχαζόμενοι τοὺς κοττάβους βάλλειν περὶ τινῶν ἄθλων, καθάπερ οἱ κυβεύοντες· ἐκρίνετο δὲ νικᾶν ὁ τοῦ χαλκίου τυχὼν καὶ μέγιστον ποιήσας ψόφον· ἐτίθετο δὲ ἔπαθλα ᾧ καὶ τραγήματα, ἃ ἐκαλεῖτο κοττάβεια.  
«*Látages*: i cottabi, erano soliti gettare i cottabi per alcune gare, come i giocatori di dadi; era giudicato il vincitore colui che riusciva a provocare il rumore più fragoroso; si ponevano come premio della contesa uova e leccornie, che erano dette *kottábeia*».

Suid., κ 2153, A. III,164 = Schol. Ar., *Pac.* 1244

Κοτταβίζειν· παίζειν, εἰς χαλκῶς δὲ φιάλας, αἱ καλοῦνται λαταγεῖα, ἀνερρίπτουν ἐμβάλλοντές τι πόμα καὶ εἰ ἐγένετο μείζων ψόφος, ἐδόκουν ὑπὸ τῶν ἐραστῶν ἐράσθαι. Κότταβος δὲ λέγεται τὸ λείμμα τοῦ ποτηρίου ὃ ἐνέβαλλον εἰς τὰς λάταγας [...]  
«*Kottabízein*: giocare, gettavano su vasi di bronzo, che sono detti *latageia*, scagliando la loro

bevuta e, se risultava un grande fragore, credevano di essere corrisposti dai loro amati. È detto cottabo il residuo del vaso, in cui gettavano le gocce di vino».

Suid., κ 2154 A. III,164

Κότταβος· λάταξ χαλκῆ φιάλη, ἦν μεταξὺ τοῦ δείπνου ἐπίθεσαν οἴνου πεπληρωμένην, [...]

«*Kóttabos*: gocca di vino, vaso di bronzo, che ponevano in mezzo al banchetto pieno di vino».

*Schol. Luc., Lex. 3*, p. 194,19 Rabe

Ταῖς λάταξι βάλλειν καὶ περὶ νίκης ἀγωνίζεσθαι.

«Lanciare i resti del vino e combattere per la vittoria».

## 52. κολλαβίζειν, gioco del ceffone (Poll. 9,129)

*LXX, 1Rg 22,24*

Καὶ προσῆλθεν Σεδεκιου υἱὸς Χανανα καὶ ἐπάταξεν τὸν Μιχαϊαν ἐπὶ τὴν σιαγόνα καὶ εἶπεν· «Ποῖον πνεῦμα κυρίου τὸ λαλήσαν ἐν σοί;».

«Allora Sedecia, figlio di Chenaanà, si avvicinò e percosse Michea sulla guancia dicendo: “In che modo lo spirito del Signore è passato da me per parlare a te?”». (tr. CEI)

*NT, Ev. Luc. 22,63-64*

Καὶ περικαλύψαντες αὐτόν, ἔτυπτον αὐτοῦ τὸ πρόσωπον καὶ ἐπηρώτων αὐτόν, λέγοντες· «Προφήτευσον· τίς ἐστὶν ὁ παῖσας σε;».

«E intanto gli uomini che avevano in custodia Gesù lo deridevano e lo picchiavano, <sup>64</sup> gli bendavano gli occhi e gli dicevano: “Fa’ il profeta! Chi è che ti ha colpito?”». (tr. CEI)

Phot., κ 871, 873, Th. 2,422

Κόλλαβοι· εἶδος ἄρτων.

Κολλαβίζεσθαι· περαίνεσθαι.

«*Kollaboi* sono un tipo di pani.

*Kollabízesthai*: essere penetrato».

Phot., *Ep. PG* 101,735 = Laourdas-Westerink 1987, 199

Καὶ οἱ ἄνδρες, γάρ, φησίν, οἱ συνέχοντες τὸν Ἰησοῦν, ἐνέπαιζον αὐτόν, ἔτυπτον αὐτοῦ τὸ πρόσωπον, καὶ ἐπηρώτων αὐτόν, λέγοντες· «Προφήτευσον – σε;» [Lc. 22,64]. Τοιοῦτόν ἐστι τὸ εἶδος τῆς παιδιᾶς. Οἱ μὲν ὀφθαλμοὺς χερσὶ περικαλύπτουσιν, οἱ δὲ πῦξ κατὰ κόρρης παίοντες ἐπερωτῶσι μνηῦσαι τὸν παῖσαντα.

«Gli uomini che tenevano Gesù, lo schernivano, lo colpivano al volto e gli dicevano: – . Siffatto è il tipo del gioco. Gli uni chiudono gli occhi con le mani, gli altri li percuotono col pugno sulla guancia e chiedono loro di indovinare chi li abbia colpiti».

*Bibl.*: Becq: 88-89; van Unnik 1930: 310-311 = Id. 1973: 3-5; Enäjärvi-Haavio 1933; Koukoules 1948: 173; Koutsokleni 1986: 30-31; Paraskevaïdou 1990: 25; Bovon 2009: 285.





## Commento

### L'*aition* del culto di Eracle in Beozia

Nel libro proemiale (§ 30) la divagazione sulle origini del culto di Eracle Μήλων (“Pomone”) in Beozia è dedicata deliberatamente al *princeps* per dilettarlo, offrendogli un soggetto meno impegnativo nella sezione dedicata a dèi ed eroi della religione tradizionale.

Nella cornice eziologica s’inserisce, quindi, la prima escursione nella cultura ludica sviluppata con notevole rilievo nell’architettura dell’*Onomasticon*, in cui il lessicografo respinge preventivamente l’idea che l’epiclesi cultuale dell’eroe sia da attribuire ad un’accezione poetica di μῆλα = pecore.<sup>1</sup>

Certamente, quest’*excursus* doveva risultare gradito al destinatario, il quale notoriamente è un appassionato di mitologia ed è molto legato alla saga di Eracle. Una volta asceso al trono alla morte del padre, Commodo reclama, infatti, in modo parossistico l’identificazione con l’eroe, si presenta come un *alter Hercules*, mostrandosi esteriormente con la pelle di leone e la clava tra le mani e pretende di adottare il nome mitico del figlio di Giove, ripudiando la paternità di Marco Aurelio. Lo storico Erodiano stigmatizza con sdegnata riprovazione i tratti della personalità erculea di Commodo come segno dell’eccentricità di un tiranno in preda ad insanabile follia.<sup>2</sup> Già prima dell’assunzione del principato l’associazione tra l’immagine del giovane erede al trono e quella infantile di Ercole è attestata da fonti letterarie ed iconografiche.<sup>3</sup>

Il racconto di Polluce è esposto dunque all’allievo con l’intento di compiacerlo, solleticandone le passioni più ardenti.<sup>4</sup>

<sup>1</sup> Vd. la precisazione in Poll. 1,30: λέγω δὲ οὐ τὰ πρόβατα τῆ ποιητικῆ φωνῆ, ἀλλὰ τὰ ἀκρόδρυα. Ad ogni modo la superposizione di diversi livelli storici tra sacrificio incruento di primizie vegetali e cruento di vittime animali resta un dato prioritario alla base del rito in onore di Eracle associato ai bambini.

<sup>2</sup> Hdn. 1,14,8; cfr. Meyer-Zwiffelhofer 2006: 192; Cadario 2017: 42-43 con osservazioni storico-critiche sull’*habitus Hercolis*.

<sup>3</sup> Cfr. Cadario 2017: 45 in riferimento a Dione Cassio sull’interpretazione di un quadro dedicato da Sesto Condiano nel 183 nell’oracolo di Anfiloclo a Mallo e al *Knabentypus* di Commodo per la nomina a *princeps iuuentutis* tra il 175 e il 177, dunque nel periodo di redazione dell’*Onomasticon*.

<sup>4</sup> Per il rapporto tra il retore e il *princeps*, vd. Bussès 2011: 15: «Polluce non declama per convincere, ma per offrire godimento. Avvicina Commodo emotivamente e non razionalmente».

## Enigmí, indovinelli

T1: VI 107 Τῶν μέντοι συμποτικῶν καὶ αἰνιγμα καὶ γρίφος. Τὸ μὲν παιδιὰν εἶχεν, ὁ δὲ γρίφος καὶ σπουδήν· καὶ ὁ μὲν λύσας γέρας εἶχε χρεῶν τινὰ περιφορὰν, ὁ δ' ἀδυνατήσας ἄλλης ποτήριον ἐκπιεῖν. Ἐκλήθη δ' ἀπὸ τῶν ἀλιευτικῶν γρίφων. Τὰ δὲ ζητήματα ὠνομάζετο κυλίκεια· 108 Θεοδέκτης δ' ὁ σοφιστῆς εὐδοκιμήσας ἐν αὐτοῖς, ἐπεὶ καὶ μνημονικὸς ἦν, μνημόνια αὐτὰ ἐκάλεσεν. Καὶ παροιμία δ' ἄσματα ἦν καὶ σκολιὰ· καὶ μυρρίνην ἐπὶ δεξιὰ περιφέροντες τινες καὶ ἔκπωμα καὶ λύραν ἄδειν ἤξιουν.

Τοῖς μέντοι διαπαννυχίσασιν ἄθλα ἦν σησαμοῦς καὶ πυραμοῦς, πέμματα διὰ μέλιτος ἐφθά, τὸ μὲν ἐκ σησάμων, τὸ δ' ἐκ πυρῶν πεφρυγμένον.

Il gusto per indovinelli e giochi intellettuali basati su un enigma da risolvere è attestato da Polluce tra i riti del simposio greco nella conclusione della sezione del I. VI concernente quest'istituzione fondamentale della vita sociale greca,<sup>5</sup> che assume forma distintiva nell'età arcaica, ma le cui origini si possono far risalire all'epoca micenea.<sup>6</sup>

Il simposio (< συμπίνω: bere insieme) corrisponde ad una forma di sociabilità alimentare istituita tra i membri delle grandi famiglie aristocratiche ed è alternativa alla commensalità fondata sull'isonomia, l'eguaglianza dei membri dello stesso demo, i quali vi sono ammessi come cittadini di pari diritto. Mentre il banchetto comune con spartizione delle carni in porzioni uguali prevede invitati seduti intorno alla mensa, i simposiasti sono adagiati in posizione recumbente sulle *klinai*. Inoltre, partecipano a forme aggregative di diverso tenore.<sup>7</sup> Il convito ancorato alle istituzioni oligarchiche contempla, infatti, non solo la bevuta distinta dal pasto ed improntata alla *sobria ebrietas*,<sup>8</sup> ma anche la danza, la recitazione di poemi epici e canti corali, nonché riflessioni gnomiche e filosofiche, soluzioni di indovinelli, discussioni politiche. Grazie a tutti questi strumenti sono veicolate le norme ideali del comportamento che ben si adattano ai membri dell'élite aristocratica.<sup>9</sup> A conferma delle buone regole della sociabilità giovano gli esempi negativi offerti per contrasto dal mito e dall'iconografia della pittura vascolare, come i Ciclopi spregiatori dell'ospitalità o i centauri ebbri alle nozze di Piritoo, che violano tutte le regole conviviali.<sup>10</sup> La cultura enoica greca si differenzia nettamente dal bere smodato rappresentato per antonomasia dall'ubriachezza degli Sciti o dei Traci.<sup>11</sup> Il simpo-

<sup>5</sup> Su tale inserto tematico vd. Venuti 2000: 209-219.

<sup>6</sup> Sul banchetto miceneo, cfr. i contributi in «Hesperia» 73, 2004; inoltre Murray 1994: 47-54; Węcowski 2002: 625-637.

<sup>7</sup> Cfr. Schmitt-Pantel 1992: 175-176; Porro 1995: 357-361; Bettenworth 2004: 13-16; Nadeau 2009: 256; Id. 2010a: 7; Id. 2010b: 23.

<sup>8</sup> Su misure e proporzioni tra acqua e vino rigorosamente codificate e tramandate dalle fonti, cfr. Noël 1998: 55; Henderson 2000: 8-9; García Soler 2010: 44-47.

<sup>9</sup> Cfr. Rößler 1990: 230-237; Bowie 1993: 358-360; Nagy 1996: 267-269; Rossi 2001: 18-20; Romeri 2002: 93-95; Nadeau 2009: 258.

<sup>10</sup> Cfr. Lissarrague 1987: 16; Bowie 1997: 15; Bettenworth 2004: 395-402 per questi esempi negativi di convivialità traviata a partire dai Ciclopi; Nadeau 2009: 261; Id. 2010a: 9; García Soler 2010: 44, 47.

sio diventa, quindi, un luogo eminente di produzione letteraria e condivisione della cultura, in breve, una fucina di educazione secondo i canoni greci. Pertanto, Alessi nel fr. 285 K.-A. asserisce che il dio del vino rifugge dalle relazioni con empì ed incolti:

οὐδείς φιλοπότης ἐστὶν ἄνθρωπος κακός.  
 Ὅ γάρ διμάτωρ Βρόμιος οὐ χαίρει συνῶν  
 ἀνδράσι πονηροῖς οὐδ' ἀπαιδεύτω βίῳ  
 Nessun amante del bere è un uomo cattivo.  
 Il due volte nato Bromio non ama infatti frequentare  
 uomini malvagi, né gente incivile.<sup>12</sup>

L'enigmistica s'inserisce nel modello di sociabilità attuato dai ceti dirigenti come un agone intellettuale, un'occasione di misurare le proprie capacità di ragionamento nel confronto con gli altri, per mostrare la propria superiorità dialettica.<sup>13</sup> La tradizione dei *symposia* filosofici inaugurata da Platone è perseguita in età imperiale da Plutarco nelle *Quaestiones convivales* (*Συμποσιακά*) e nel *Banchetto dei Sette Sapienti*, in cui intervengono anche personaggi femminili come Cleobulina di Lindo, figlia di Cleobulo, apprezzata per gli enigmi arditi che ella pone agli interlocutori.<sup>14</sup>

Come dimostrano i racconti di Ateneo, il banchetto nell'età imperiale continua ad essere l'espressione di un'élite greco-romana che si riconosce nei valori della *paideia* e dell'*otium*. Pertanto, mantiene la funzione di un luogo altamente formativo di apprendimento, istruzione e discussione politica, sociale ed etica, in cui si affermano i valori del gruppo.<sup>15</sup>

Clearco di Soli, il discepolo di Aristotele, dedica un trattato agli enigmi, elaborando la definizione del grifo citata da Ateneo, in cui l'accento è posto sull'uso della ragione necessaria a pervenire alla soluzione di un problema altrimenti indecifrabile (fr. 86 Wehrly). Il γρῖφος, la cui accezione primaria designa la rete da pesca o da caccia,<sup>16</sup> passa per traslato a indicare qualcosa di ingarbugliato, veramente difficile da districare (prima occorrenza in Ar., *Ve.* 20). In tale accezione tecnica diventa sinonimo di αἴνιγμα < αἰνίσσω = «fare allusioni», «parlare in modo cifrato».

<sup>11</sup> Cfr. Cerri 1989: 121-131; Lenfant 2002: 72-75; Wilson 2003: 117-120; García Soler 2010: 46-47.

<sup>12</sup> Tr. Stama 2018: 492-493 con osservazioni sul frammento tradito da Ath. *Epit.* 2,39b.

<sup>13</sup> Su indovinelli e passatempi intellettuali nel banchetto greco, cfr. Ohlert 1912; Węcowski 2014: 40-55; Franks 2018: 19.

<sup>14</sup> Cfr. Vetta 1985: 139; Romeri 2002: 109-111; Pacelli 2016: 116: l'enigma è saldamente associato all'ambiente simposiale, in cui è usato per divertire i commensali, offrendo loro un intrattenimento dotto. Sulla presenza di Cleobulina e di Melissa, moglie di Periandro al convito dei sette sapienti, cfr. Nadeau 2010b: 17-18.

<sup>15</sup> Cfr. Frazier 1994: 126; Nadeau 2010b: 13, 25-26; García Soler 2010, p. 43: il vino ha anche una notevole funzione di agente socializzatore, per tale valenza nell'età odierna, cfr. Barthes 1957: 71-72.

<sup>16</sup> Come *instrumentum piscatorium* o *venatorium* cfr. Zumbo 1991, p. 290; Venuti 2001, pp. 156-164 s.v.

Nondimeno, Polluce opera una distinzione tra l'enigma considerato un gioco da bambini e il grifo assunto ad un'occupazione seria, un diletto adatto agli adulti.<sup>17</sup> Nella testimonianza di Clearco, fr. 86 W. *παιστικόν* contrassegna, invece, un'occupazione seria e giocosa al tempo stesso.<sup>18</sup>

Bisogna rilevare, inoltre, la concordanza della tradizione antica a partire dal filosofo peripatetico sino alle fonti lessicografiche sul fatto che queste gare di intelligenza contemplano un premio per i vincitori e viceversa una punizione per i perdenti. Sia Polluce, sia Ateneo concordano su questo punto con varianti marginali: entrambi indicano come pegno da pagare una bevanda salata, evidentemente repellente, che gli sconfitti debbono sorbirsi. Mentre Ateneo rammenta lodi e ghirlande quale premio per i vincitori (10.448e, 457f, 458f-459b), Polluce menziona la distribuzione di carne e vivande prelibate riservata rigorosamente ai vincitori.<sup>19</sup> In Ateneo si nota l'assimilazione tra gare atletiche ed intellettuali con la sovrapposizione dell'immagine dei vincitori incoronati, elogiati sul luogo dei loro successi. D'altro canto Polluce rimarca la dimensione della sociabilità alimentare corrispondente alla gratificazione mediante un *δειπνον* privilegiato.

In un'opera dedicata espressamente ai proverbi Clearco stabilisce la contiguità tra enigmistica e filosofia, soluzione di indovinelli e speculazione noetica (fr. 63 Wehrly), elevando questi passatempi ad una dimensione d'impegno intellettuale, pertanto, li riscatta dalla svalutazione platonica che li aveva relegati a meri giochi di parole (*Rp.* 479b-d: *αἰνιγμα τῶν παιδίων*, in relazione all'indovinello citato da Ath. 10,452c-d).

Una fonte basilare per la ricostruzione della cultura dell'enigma in Grecia antica è, quindi, da ravvisare nei *Sofisti a banchetto*, gli intellettuali impegnati come simposiasti e ben lieti d'indulgere a cimenti intellettuali e soluzioni di enigmi. Nel libro X un'intera sezione è dedicata a questo tema, che impegna il dibattito fino alla conclusione della seconda giornata. Pertanto, Ateneo osserva che «siffatti furono i discorsi tenuti dai sofisti a banchetto riguardo agli enigmi, ma poiché cala la sera su di noi intenti a riflettere sulle cose dette al riguardo, è meglio rinviare a domani la discussione sulle coppe».<sup>20</sup>

In materia di indovinelli un paradigma è rappresentato dall'enigma della Sfinge ricordato da Ateneo nel l. X e parodiato a più riprese dai comici in alcune citazioni preservate nei *Deipnosophistae*. In generale, i grifi giocano un ruolo significativo nella tradizione comica, come mostrano alcune commedie perdute, quali la *Σφίγξ* di Epicarmo, le *Κλεοβουλῖναι* di Cratino e lo *Σφιγγοκαρίων* di Eubulo. La *Sfinge* dà il titolo anche ad un dramma satiresco di Eschilo. Il simposio del resto è la sede più adatta per proporre vari giochi di enigmistica, come mostrano il *corpus* esiodico e

<sup>17</sup> Cfr. Lazos 2002: 231; Pacelli 2016: 114-115.

<sup>18</sup> Vd. Carbone 2005: 77; Beta 2009; Luz 2010: 139-146; Pacelli 2016: 116-117.

<sup>19</sup> Vd. Pacelli 2016: 117.

<sup>20</sup> Ath. 10,459b,7-10: *τοσαῦτα καὶ περὶ τῶν γρίφων εἰπόντων τῶν δειπνοσοφιστῶν, ἐπειδὴ καὶ ἡμᾶς ἐσπέρα καταλαμβάνει ἀναπεμπαζομένους τὰ εἰρημένα, τὸν περὶ τῶν ἐκπομάτων λόγον εἰς αὔριον ἀναβαλώμεθα*, cfr. Romeri 2002: 276 con discussione dell'architettura del dialogo; Kwapisz 2013.

Aristofane.<sup>21</sup> Gravidò di risonanze letterarie è pure l'enigma del bovino tricolore (τριχρόματον βοῦς) risolto dall'indovino Poliido, il quale riesce così a ritrovare Glauco, il figlio di Minosse. La storia dell'interpretazione del dilemma in apparenza irrisolvibile ha ispirato i drammi *Le Cretesi* di Eschilo, *Gli indovini* di Sofocle e il *Poliido* di Euripide.<sup>22</sup> La tradizione filosofica tramanda, invero, l'enigma di Omero, il quale, pur essendo più sapiente di tutti i Greci, è ingannato dai ragazzini intenti a spidocchiarsi. Non riuscendo a risolvere l'indovinello proposto da questi ultimi il sommo poeta morrebbe per disperazione. Nel frammento di Eraclito corrispondente sono dispiegate le antitesi tra ciò che conosciamo e non siamo e ciò che siamo e non conosciamo. Un mondo completo resta inconoscibile, perché andrebbe confutato mediante una contestazione radicale e riportato alle sue ultime scaturigini.

Un intero libro dell'*Anthologia Palatina* (XIV) è dedicato a problemi ed enigmi, segno della fortuna del genere nella produzione epigrammatica.<sup>23</sup> Tale tipologia di divertimento impegnato è ereditato, quindi, dalla greicità medievale e si protrae fino all'età paleologa. In special modo negli ultimi secoli bizantini tornano in voga tali passatempi letterari presso gli intellettuali come segno distintivo della riscoperta consapevole dell'Antico. Indovinelli sono attribuiti fra gli altri a Giovanni Mavropoulos, Michele Psellos, Basilio Megalomytes, Teodoro Prodromos, Eumazio Macrembolites, Manuele Moschopoulos, Giovanni Eugenikos, il fratello di Marco, lo strenuo oppositore dell'Unione con Roma. Del resto circolano in tale periodo collezioni di epigrammi, in cui sono inclusi indovinelli e ne sono creati di nuovi sul modello di quelli antichi, il cui lascito è ben presente al Megalomytes e a Giovanni Eugenio. La fioritura di enigmi versificati copiati in genere nelle ultime pagine dei manoscritti del XIII-XIV secolo si iscrive in tale moda, come si evince dal ms. Pal. Gr. 116 acquistato a Costantinopoli da Guarino Veronese nel 1406<sup>24</sup> e dal Marc. Gr. 512 appartenente al fondo di Bessarione e copiato tra la fine del XIII e gli inizi del XIV secolo.<sup>25</sup>

## Giochi di prestigiatori

T2: VII 200 [...] Εἰ δὲ Λυσίου ὁ κατ' Αὐτοκλέους λόγος (fr. 26 Carey), ἐν ᾧ γέγραπται «ψηφοπαικτοῦσι τὸ δίκαιον», εἶην ἄν καὶ ὁ ψηφοπαικτικῆς ἐντεχνον. Τὸ δὲ

<sup>21</sup> Vd. ps.-Hes., fr. 266 M.-W.; Ar., *Ve.* 21, Hunter 1983: 200-201 per gli effetti comici dei grifi presentati da Eubulo.

<sup>22</sup> Cfr. Carrara 2014: 69-70.

<sup>23</sup> Buffière 1970: 29 lo definisce il libro più bizzarro dell'Antologia, contiene oracoli erodotei, problemi matematici, indovinelli più o meno intelligenti, di cui alcuni tratti dal folclore, altri elaborati da anonimi versificatori.

<sup>24</sup> Cfr. Beta 2015.

<sup>25</sup> Contiene la collezione di ventidue epigrammi segnalati da Zanandrea 1987-89 e pubblicati da Beta 2014a.

ὄνομα τοῦτο εἶρηκε τις τῶν νέων κωμωδῶν Εὐδοξος ἐν *Ναυκλήρῳ* δράματι (fr. 1 K.-A.).

La lezione ψηφοπαικτοῦσι e ψηφοπαίκτης dei manoscritti ABC va respinta a favore della *difficilior* ψηφοπαιστοῦσι / ψηφοπαίστης accolta da E. Bethe nell'edizione a Polluce e da Lobeck per il frammento di Lisia, stante la preferenza dell'uso attico. Un termine affine è ψηφοποιός (vd. S., *Aj.* 1135), che presuppone etimologicamente la manipolazione dei ciottoli.<sup>26</sup> A tal riguardo, una vivida descrizione è offerta da un'epistola di Alcifrone (2,17), che descrive lo spettacolo offerto da un illusionista, il quale fa scomparire e riapparire in rapida sequenza alcune pietruzze e rientra perciò nella categoria dei *calcularii*. Napeo, lo spettatore identificato con l'autore della lettera, evidenzia il suo stupore di fronte al gioco di prestigio e alla grande varietà di effetti, ma anche il carattere eccezionale della performance teatrale, la sola rimasta impressa nella sua memoria tra le tante a cui ha assistito. In tal modo il re-tore di età imperiale dà risalto alla dimensione della fruizione, alla quale il protagonista è indotto da un accompagnatore non meglio specificato, che lo conduce a teatro e lo fa sedere in una posizione privilegiata, suggerendogli una ricezione guidata.<sup>27</sup>

### Cottabo e simposio greco

T3: VI 109 Τὸ δὲ διαπαννυχίσαι καὶ διανυκτερεῦσαι ἂν εἴποις, καὶ παραπέμψαι τὴν νύκτα ἔστε πρὸς ἥλιον, καὶ τὸν λύχνον τὸν τούτοις καιόμενον πάννυχον. Εἰ δὲ καὶ τὸ κοτταβίζειν τῶν συμποτικῶν μέρος, ῥητέον κότταβοι κοτταβεῖον ἀποκοτταβίζειν, ἀπ' ἀγκύλης βάλλειν. Καὶ τὸ μὲν κοτταβεῖον ἐκρέματο ἐκ τοῦ ὀρόφου ὑπτίον τε καὶ λεῖον, χαλκοῦ πεποημένον, ὡσπερ λυχνίου τὸ ἐπίθεμα, ὃ τὸν λύχνον ἐπ' αὐτοῦ φέρει.

110 Καὶ μακρὰ τις ῥάβδος, ἣν καὶ ῥάβδον κοτταβικὴν ὠνόμαζον. Τὸ δέ τι ἦν κοίλη τις καὶ περιφερὴς λεκανίς, ἣν καὶ χαλκίον ἐκάλουν καὶ σκάφην· ἐῶκει δὲ πόλῳ τῶ τὰς ὥρας δεικνύντι. Καὶ τῷ μὲν ἐκ τοῦ ὀρόφου κρεμαμένῳ ἐχρῆν ἐπικοτταβίσαντα ποιῆσαι τινα ψόφον, ὃς καλεῖται λάταξ. Τοῦτο δὲ καὶ τὸ κοτταβεῖον κατακτὸν Ἀριστοφάνης (*Pax* 1244) καλεῖ, προσεικάζων αὐτὸ κῶδωνι σάλπιγγος.

Τὸ δὲ χαλκίον ἐπεπλήρωτο μὲν ὕδατος, ἐπεπόλαζε δ' αὐτῷ σφάιρα καὶ πλάστιγξ καὶ μάνης καὶ τρεῖς μυρρίναι καὶ τρία ὀξύβαφα.

111. Ὁ δ' ὕγρῳ τῇ χειρὶ τὸν κότταβον ἀφείς καὶ τούτων τινὸς τυχῶν εὐδοκίμει. Ὁ δὲ πλείστα καταδύσας τῶν ἐπιπολαζόντων τὰ κοτταβεῖα τὸ ἄθλον, ἦν δὲ πυραμοῦς καὶ σημαμοῦς καὶ ἄλλα τοιαῦτα. Οὐν μὴν εἶποι ἂν τις τὸ κοτταβίζειν ἐφ' οὐ νῦν,

<sup>26</sup> Vd. Chantraine: 1289 *s.v.* ψῆφος per ψηφοπαίκτης, ψηφός e simili tratti dal lessico della pre-stidigitazione. Su tali professionisti dello spettacolo detti “giocolieri con le bilie”, vd. Tedeschi 2017: 257.

<sup>27</sup> Su tale funzione di guida si veda il rilievo di ψυχαγωγέω in 2,17,1. Per il significato della descrizione di Alcifrone nella storia dell'illusionismo con la rinnovata fortuna di tali giochi in età barocca, vd. Arnaudo 2009: 8-9; Tedeschi 2017: 258 e n. 1259.

ἀλλ' ἐμείνῃ ἢ ἀποβλύζειν, πλὴν εἴ τις παίζων βούλοιτο οὕτως ὑποπεύειν τὸ ἐν τῷ  
Γηρυτάδῃ ὑπ' Ἀριστοφάνους εἰρημένον (fr. 157 K.-A.):

«τότε μὲν σου κατεκοτάβιζον, τὸ νυνὶ δὲ καὶ κατεμουσι.

Τάχα δ' εὖ οἶδ' ὅτι  
καὶ καταχέσσονται».

T51: IX 128 [...] ὡσπερ καὶ τῷ κτύπῳ τῶν λατάγων, εἰ τὸ λείψανον τοῦ ποτοῦ κο-  
ταβισάντων κτυπήσειεν.

Gioco del simposio per eccellenza, il cottabo configura al contempo una prova di abilità e un oracolo erotico, al quale ricorrono i convitati. L'etimologia non è sicura ed è oggetto di discussione, ma alla base bisogna postulare un corradicale di κοτ-, da cui derivano κοττίς = testa e κοτύλη = incavo. Il termine *kóttabos* designa sia la pratica ludica in sé, sia il vaso impiegato come bersaglio, come per esteso i resti del vino e, pare, anche il premio assegnato ai vincitori. Come annota Polluce (6,110, 9,128) anche le *λάταγες* indicano propriamente i resti del vino e l'azione di gettarli contro un bersaglio nel gioco del cottabo.

Le fonti concordano sulla provenienza di tale rito dalla Sicilia, come afferma anche Crizia (fr. 1,1 Gent.-Pr.) nel catalogo di invenzioni assegnate a diversi ambiti etnici e geografici, dal quale emerge la convivialità e il saper vivere alla maniera greca.<sup>28</sup> Secondo le fonti originario comunque dall'ambito siculo o siceliota,<sup>29</sup> il gioco è stato importato precocemente nella terraferma greca, sicuramente già in età arcaica fino a diventare il rito più amato del simposio classico, nonché un segno contraddistivo dell'ellenismo. Dal III secolo a.C. conosce un certo declino senza scomparire del tutto almeno nella memoria letteraria. È ancora oggetto di citazione in età giustiniana, come dimostra l'epigramma di Agazia (5,296) entro un progetto deliberato di riscoperta erudita del passato aureo della grecità.

Riguardo alle modalità di svolgimento è accertato che il giocatore lancia dalla sua coppa i resti di vino contro un bersaglio designato, per esempio un catino collocato sopra un sostegno in bronzo simile ad un candelabro. In generale, le azioni nel gioco sono regolate minuziosamente. Erano molto apprezzate la destrezza e fluidità di movimento dei giocatori più bravi, i quali traevano esplicitamente vanto dalla propria abilità.<sup>30</sup> Si richiedeva la scioltezza nel compiere il gesto del lancio, flettendo il polso e infilando nella coppa un dito o due, tra cui l'indice. Tale dote è sottolineata dal verbo *ἀγκυλόω* (vd. Pl. Com., fr. 47 K.-A.), dall'aggettivo *ἀγκυλητός* e dal sintagma *ἀπ' ἀγκύλης* (Ath. 15,667c).

Sono note due varianti vigenti nell'uso del banchetto attico che sono debitamente distinte dalle fonti scolastiche. In prima istanza è noto il cottabo *κατακτός*, un

<sup>28</sup> In tale elegia si menziona che il *thronos* viene dalla Tessaglia (4), la *phiale* e la toreutica sono merito degli Etruschi (5-6), la scrittura è la scoperta dei Fenici (7: *Φοῖνικες δ' ἠῦρον γράμματ' ἀλεξίλογα*), mentre Tebe per prima ha foggiato il cocchio (8: *ἀρματόεντα δίφρον*). Vd. Pi., fr. 125 Sn.-M.; Hermipp., *Φορμοφόροι* fr. 63 K.-A. per un altro catalogo comico di invenzioni ascritte a Dioniso; Clem. Al., *Strom.* 1,16,74; Kleingünther 1933: 145-147.

<sup>29</sup> Mazzarino 1939 seguito da Musti 2001: 72 formula la tesi del cottabo inventato dagli indigeni Siculi piuttosto che dai Sicelioti. Vd. anche Lazos 2010: 141; Franks 2018: 19-20.

<sup>30</sup> Vd. Ath., 15,667e ed una fonte tarda come *schol.* Luc., *Lex.* 3.



aggettivo da intendere come “pendente”, in quanto scende verso il basso o meglio “allungabile”, perché si può aggiustare e sistemare diversamente.<sup>31</sup> Questa versione standardizzata è discussa in dettaglio dal comico Antifane, il quale nella *Nascita di Afrodite* (fr. 57 K.-A.) si profonde in una lunga digressione, in cui un giocatore molto abile illustra strumenti, gesti e segreti del lancio ad un altro personaggio, sciocco e incolto, che risulta ignaro di quest’arte simposiale e dei suoi rituali.<sup>32</sup>

I convitati provavano a far cadere la *πλάστιγξ*, il piattino metallico sistemato in equilibrio sulla cima dell’asta (*κοτταβική ῥάβδος*), che consta di una base, sovente un treppiede ed un fusto verticale regolabile a differente altezza. Alla metà dell’asta è fissato il *μάνης*, un lemma di difficile ricostruzione etimologica, indicante un disco metallico più ampio ovvero una statua che riproduce una figura umana.<sup>33</sup> L’asta del cottabo è posta al centro della sala in modo che tutti i giocatori siano equidistanti dal bersaglio ed abbiano eguali probabilità di centrarlo, come annotano i tardi *Schol.* in Luc. *Lex.* 3. Per tali aste diversi reperti provengono dai ritrovamenti nelle necropoli etrusche.<sup>34</sup>

Il cottabista era disteso sulla *kline* in posizione reclinata, poggiando sul braccio sinistro ed effettuava il lancio dei resti del vino con la mano destra, piegandola marcatamente all’indietro, come conferma una parodia del rituale del cottabo in Platone Comico (fr. 46 K.-A.): in attesa del pranzo un lenone propone una partita ad Eracle in compagnia di una ragazza di piacere. In tale contesto d’improvvisazione il catino è sostituito da un mortaio come contenitore e bersaglio dei lanci, mentre la posta in palio è scelta nei calzari dell’etera e nella coppa di Eracle, il quale preferirebbe come premio un anticipo di baci dalla donna ed esclama, infine, che la tenzone sarà più impegnativa della gara sull’Istmo.<sup>35</sup> I convitati misurano con lo sguardo la distanza intercorrente tra il letto in cui ciascuno è sdraiato e il vaso in cui bisogna gettare il vino con una traiettoria verso l’alto. In Bacchilide (fr. 17 Sn.) il lancio è effettuato da una donna ed è dedicato ai giovani secondo la consuetudine del cottabo di dedicare il tiro all’amato/a. Donne impegnate nel cottabo sono ritratte usualmente nella pittura vascolare.<sup>36</sup> Di seguito il giocatore avveduto fa roteare la coppa intorno all’indice, come indica la glossa di Esichio (*α* 566) deri-

<sup>31</sup> Cfr. Heydemann 1868: 229 e Platnauer 1964: 168 discusso da Campagner 2002: 112-113. Il cottabo è connotato espressamente come *κατακτός* nella *Pace* di Aristofane (1244), il quale omette dettagli sul gioco ben noti ai suoi spettatori, che sono spiegati, invece, in dettaglio dagli scolii *ad loc.*, cfr. *ibid.*: 125.

<sup>32</sup> Su questa scena, cfr. Carbone 2005: 200-201 con analisi degli equivoci comici tra *κοτταβίζειν* = giocare al cottabo e vomitare con accezione secondaria e Mane come nome dello schiavo e *vox technica* del gioco. Sul cottabo in quanto strumento oracolare erotico, cfr. Campagner 2002: 118.

<sup>33</sup> Cfr. Böhm 1893; Lafaye 1900: 868; Schneider 1922: 1535-36; Sparkes 1960: 206; Campagner 2002: 114, 117; Lazos 2010: 145.

<sup>34</sup> Vd. per es. Barnabei 1886: 314-326; Hostetter 1986; Ambrosini 2002: 331-332; Ead. 2013.

<sup>35</sup> Carbone 2005: 196-197 riprende le osservazioni di Giannini 1959: 192 sulla parodia di Eracle che si rovina per la mania del cottabo al pari degli Ateniesi dell’epoca, di cui sono derisi i costumi.

<sup>36</sup> Cfr. Carbone 2005: 202.

vante da Diogeniano, dunque dal materiale più antico di quest'opera lessicografica.<sup>37</sup>

A seguito del lancio il piattino posto in bilico sull'asta cade sul *manes*, provocando un rumore fragoroso (ψόφος, ἦχος) che rappresenta il segno della buona riuscita di questo rito ludico e divinatorio, come sottolinea Antifane (fr. 57 K.-A.). All'opposto un bersaglio mancato e/o un suono troppo flebile erano forieri di presagi negativi indicanti un amore non corrisposto per il cottabista. Anche altri oracoli erotici come il πλαταγώνιον (T47) sottolineano l'effetto acustico come elemento determinante con notevole incidenza sulla formulazione del pronostico del «m'ama, non m'ama». In tale quadro lo schiocco permane preponderante in combinazione di un segno visivo, come le tracce rosse impresse dalla foglia di papavero sul braccio nel τηλέφιλον, «l'amore a distanza» (T48). Pure il cottabo associa un segno cromatico offerto dal vino gettato dalla coppa ed uno uditivo grazie allo schianto del fiotto sul bersaglio, che risuona potente nella sala del convito, riecheggiando tra le *klinai* dei commensali.

Inoltre, è stata immaginata una soluzione per rendere la sfida più complicata: si riempiva d'acqua il vaso usato come bersaglio (λεκάνη) e al suo interno si posavano alcune sottocoppe di terracotta (ὄξυβάφα), le scodelline galleggianti sulla superficie. I convitati dovevano affondarle, lanciando dalle proprie coppe (ἐκ κερχισίων) le gocce di vino rimaste sul fondo. Questa è appunto la seconda versione del cottabo denominata ἐν λεκάνη ο δι' ὄξυβάφων che emerge dalla descrizione in un frammento dei *Cottabisti* di Amipsia (fr. 2 K.-A.) e più in dettaglio da Cratino nella *Nemesi* (fr. 124 K.-A.).<sup>38</sup>

In tal caso è proclamato vincitore il giocatore, il quale sia riuscito a far cadere il maggior numero di sottocoppe (Ath. 15,667e, fonte dello *schol.* Ar., *Pac.* 1244b-c) e riceve i premi posti in palio (τὰ κοττάβια). Tali riconoscimenti consistono di vivande allettanti, dolci, uova, cibi stuzzicanti (*EM s.v.* κοτταβίζειι), ma anche di baci in una versione del simposio connotata da esplicita sollecitazione erotica con la partecipazione di etere e ragazze di piacere (vd. T24). Anche le feste notturne di carattere privato, in cui intervengono uomini e donne (παννυχίδες), contemplano una speciale categoria di premi per il cottabo, di cui s'immagina la forte associazione alla ἡδονή.<sup>39</sup> Anche il Discorso ingiusto nelle *Nuvole* di Aristofane (1071-74) enumera il cottabo con fanciulli, donne, bevute e leccornie tra i piaceri irrinunciabili, senza i quali la vita del giovane ateniese non merita di essere vissuta.<sup>40</sup>

Una terza versione di questo rituale ludico in aggiunta a quelle del cottabo κα-

<sup>37</sup> Secondo Latte e Cunningham tale glossa deriva da Diogeniano, dunque dal materiale più antico.

<sup>38</sup> Cfr. Paraskevaïdou 1990: 26; Carbone 2005: 203-204 con discussione delle proposte di correzione del passo di Cratino avanzate da Luppe 1963, fr.10 della sua edizione e Id. 1992b.

<sup>39</sup> Vd. Call. fr. 227 Pf.; Ath. 15,668c; cfr. Bravo 1997: 112-117; Campagner 2002: 118 e n. 41, 127 con la conclusione che il significato precipuo del gioco risiede nel recupero della *hedoné* individuale elevata a valore fondante della vita politica ateniese. Per le etere come accompagnatrici del simposio, vd. Peschel 1987: 70; Hartmann 2006: 48.

<sup>40</sup> Per l'analisi di quest'attacco contro la *paideia* tradizionale basato sul presupposto che la tem-

τακτός ἐ ἐν λεκάνῃ è ravvisabile nell'impiego di una bilancia (ζυγός) posta in equilibrio sull'asta, come esplicita una fonte scoliastica (ad Ar., *Ach.* 525b, vd. anche ad *Pac.* 343a). Anche due coppette pendenti dall'asse suggeriscono l'idea di una bilancia (vd. *schol.* Ar., *Pac.* 1242b: κυμβεῖα κοῖλα).<sup>41</sup> Qui i due catini (πλάστιγγες) pieni d'acqua collocati sotto ogni piattino sono il bersaglio delle gocce di vino lanciate dai convitati, tra questi quello più pesante scende giù fino a colpire il *manes*. Il forte rumore prodotto dalla collisione costituisce, come notato, il segno ominoso atteso dai cottabisti.<sup>42</sup>

Il verbo λαταγέω coniato da Luciano (*Lex.* 3) esprime il rumore potente provocato dai resti del vino scagliati contro il bersaglio. Nello *psykter* di Eufronio un'etera fa il suo lancio, pronunciando il voto per il bel Leagro: τὴν τάνδε λατάσσω Λέαγγρε. Questi è un noto seduttore dell'Atene classica, la cui bellezza particolarmente apprezzata dai contemporanei è lodata in numerosi vasi attici.<sup>43</sup> Come sottolineato, il simposio non esplica soltanto la manifestazione del potere inebriante di Dioniso attraverso la consumazione collettiva del vino, ma anche una gioiosa espressione della grazia seduttiva di Afrodite esplicita nella voluttà dispensata in quest'occasione. La connessione afrodisiaca è sottolineata efficacemente dai ramoscelli di mirto, una pianta sacra alla dea (Ar., fr. 231 K.-A.).<sup>44</sup>

Fin dal principio il cottabo è associato, dunque, strettamente al contesto erotico. Non va sottaciuto il rischio di una trasgressione delle regole di sobrietà collegate alla cultura enoica greca. Lo spirito di competizione induce facilmente i convitati a moltiplicare le bevute, eccedendo nel consumo di alcool e imitando il copione sfrenato del bere scitico. Negli *Acarnesi* Aristofane affida a Diceopoli un discorso articolato sulle cause della guerra del Peloponneso individuate nella rivalità tra Megara ed Atene con rappresaglie reciproche scatenate da questo gioco, in quanto espressione del traviamiento delle norme del simposio tradizionale ed occasione di una pericolosa degenerazione dei costumi. Secondo il racconto di Diceopoli, infatti, il rapimento della cortigiana Simeta a Megara da parte di tre giovani ateniesi ubriacatisi, mentre erano intenti al rito del cottabo (525: νεανῖαι μεθυσκοῦταβοῖ) provoca la reazione dei megaresi, i quali sottraggono due colleghe ad Aspasia.<sup>45</sup>

peranza non conduce a nulla di buono, di rimando al ritratto del Socrate aristofanescio, vd. Stavrou 2018: 10.

<sup>41</sup> In questo caso non è previsto il *manes*, le scodelle (*kymbēia*) concave galleggiano nelle coppe sotto i piattini (*plástinges*), che il giocatore fa oscillare col suo lancio, in modo che il liquido si riversi sulle scodelle sottostanti: il vincitore è colui che ne colpisce di più, cfr. Angeli Bernardini 1992: 129-131; Campagner 2002: 117, n. 36, 126; altri come Schneider 1922: 1537 ravvisano nel cottabo "a bilancia" un'interpretazione errata di Aristofane, *Pax* 1246-49, in particolare dell'espressione chiave: ἡρτημένην / πλάστιγγα.

<sup>42</sup> Su questa terza variante del cottabo a bilancia, in cui un piatto si abbassa per il maggior peso vd. *schol.* Ar., *Pac.* 1242b: ἐπὶ τρυτάνης, cfr. Campagner 2002: 116-117.

<sup>43</sup> Cfr. Hermary 2012: 420.

<sup>44</sup> Cfr. Campagner 2002: 118-119.

<sup>45</sup> Cfr. Campagner 2002: 119-121 per la guerra scoppiata a seguito di tre meretrici (*Ach.* 529: ἐκ τριῶν λαικαστριῶν), sulla scorta di Bertelli 1999: 53, che individua nella commedia di Aristofa-

D'altronde il cottabo esprime anche in età classica i valori della pace minacciati dalla guerra, che annulla le gioie del simposio, soppiantandoli con gravi doveri militari, come lamenta Ermippo nelle *Moire* (fr. 48 K.-A.). Nella commedia l'accorata nostalgia per il tempo perduto dei piaceri conviviali è simboleggiata dall'asta del cottabo che rotola miseramente tra gli scarti e dal disco (*plástinx*) derelitto lasciato nella spazzatura in cortile.<sup>46</sup> Anche Trigeo nella *Pace* di Aristofane (338-345) include il cottabo tra i piaceri agognati per la sospirata fine della guerra nel dialogo con il coro.

Talora la sala per giocare al cottabo è un ambiente specifico della casa greca. È costruita appositamente per tale uso già dai Sicelioti ed è attestata anche nel palazzo dei sovrani macedoni a dimostrazione della volontà precipua di aderire ad un modello percepito come distintivo della greicità.<sup>47</sup>

Secondo fonti scoliastiche (ad Ar., *Ach.* 525b; Luc., *Lex.* 3) una versione grottesca del cottabo prevede in alternativa il lancio del vino non dalla coppa, come avviene usualmente, ma direttamente dalla bocca con uno sputo ben mirato, che non manca di scandalizzare Clemente Alessandrino (*Paed.* 2, 26). Questa modalità di lancio particolare è equivalente al gioco descritto da Polluce sotto il titolo di *trygodíphēsis* (T40). Del resto la popolarità del cottabo in età classica è foriera di inevitabili detorsioni parodiche che focalizzano deliberatamente il gioco in una dimensione grottesca.<sup>48</sup> In un frammento di Eschilo (*Ὀστολόγοι*, fr. 179 R.) la testa di Odisseo rappresenta il cottabo, cioè il bersaglio dei resti del vino lanciati con il polso ben piegato nell'oltraggiosa versione proposta da Eurimaco.<sup>49</sup> Un vaso da notte offre la *latax* in un frammento di Sofocle (*Σύνδειπνοι*, fr. 565 R.), in cui il codice simposiale è ribaltato parodicamente, dall'orinale, un *kottabeion* improvvisato, non esala il profumo di una delicata essenza (3: οὐ μύρου πνέον), bensì un odore nient'affatto gradevole (4: οὐ φίλης ὀσμῆς), precipitando sulla testa del malcapitato, contro il quale è scagliato rabbiosamente.<sup>50</sup>

Conclusasi l'esperienza dell'omotimia della polis classica, il gioco del simposio entra in crisi nella nuova realtà delle monarchie ellenistiche. Una tradizione d'antica data esprime una posizione contraria al cottabo associato agli eccessi del bere e una condotta irrazionale, Callimaco lo definisce una prerogativa dei beoni, gli οἰνοπότοι (fr. 69 Pf.). Su questa pratica ludica si abbatte, in seguito, la sprezzante con-

ne una parodia del *Telefo* euripideo con la storia del rapimento di Elena. Sull'intervento di Diceopoli, portavoce della polemica antibellicista del poeta, cfr. Beta 1999: 226-231; Schepens 2007: 78-83.

<sup>46</sup> Cfr. Comentale 2017: 201-202; inoltre Id.-Most 2016: 6.

<sup>47</sup> Eretta nella forma di una *tholos*, la sala del cottabo è stata riconosciuta nella struttura del palazzo di Vergina, cfr. Bergquist 1990: 54; Campagner 2002: 112.

<sup>48</sup> Cfr. Campagner 2002: 123-124: i piaceri della vita spensierata e lieta agognata si estende alla possibilità di ritornare alla bevuta in comune in una normale vita simposiale (1156: ὡς ἂν ἐμπίη μεθ' ἡμῶν).

<sup>49</sup> Cfr. Palutan 1996: 20-21; Carbone 2005: 190-191.

<sup>50</sup> Cfr. Palutan 1996: 24; Carbone 2005: 193 con analisi dello stile basato su accumulo di litoti con effetto esilarante.

danna dei Cinici versificata con acume da Cercida, il quale mette in rilievo la relazione degradante del cottabo con i Frigi assunti a modello dei barbari più rozzi e selvaggi.<sup>51</sup> In età giustiniana Agazia, al pari dei Cinici, rifiuta sdegnosamente gli antichi usi simposiali con le relative dissolutezze esemplificate dai κοττάβεια ed afferma un personale ideale di vita e di poetica, che respinge l'*ebrietas* ed in generale il godimento del dono elargito da Dioniso.<sup>52</sup> Con la transizione alla prima età bizantina il cottabo è ormai destinato ad essere relegato tra le reminiscenze erudite della cultura simposiale antica.

### Giochi di dadi (κυβεία) e pedine (πεσσεία)

T4: VII 203. [...] Κυβεία, κυβεύτρια, κυβευταί, κυβευτήρια. Πεττεία ἢ πεσσεία, ὡς Σοφοκλῆς (977) σκίραφια· καὶ σκίραφευτήν Ἄμφις εἶρηκεν ἐν τοῖς *Κυβευταῖς* [fr. 25 K.-A.]. Τηλία, κημοί, φιμοί, κηθίς, κηθίδιον κόσκινον, ἀβάκιον, κύβοι, διάσειστοι κύβοι, πεττοί, ἀφ' ὧν καὶ τὸ πεττεύειν καὶ πεττευτῆς παρὰ Πλάτωνι (*Rp.* 292c).

204 Τὸ δὲ πεσσοῖς παίζειν πεσσονομεῖν Κράτης εἶρηκεν ἐν *Γείτοσιν* [fr. 9 K.-A.] ψῆφοι, γραμμαί, βόλοι. Βόλων δὲ ὀνόματα τῶν μὲν φαύλων τε καὶ δυσβόλων ἐφ' οἷς τὸ δυσκυβεῖν, Μίδας, Μάνης, πάτριλος, πάταινα, μάγνης, σάγλη, ἄμπλια, ἄβολα, ἄθετος, ὑπτιάζων, κρύψαφος, κάγχασος, τριχίας, ἐκδύνων, χίος, ὃν καὶ κεινὸν καὶ οἶνην ἐκάλουν – ἔστι δὲ οἶνη παρὰ τοῖς Ἴωσι μονάς – οἱ δὲ βελτίους, ἐφ' οἷς καὶ τὸ εὐκυβεῖν ἐλέγετο, βόλος πρᾶνης, ἐπακοντιστής, καλλίβολος, φύσκων, ὄροι, συναρίς κείος ἢ κῶος.

205 Ὁ μέντοι Μίδας καὶ τῶν μέσων βόλων ἦν. Καὶ ἄλλοι δὲ πολλοὶ εἰσιν, οὓς ὀνομάζει Εὐβουλος ἐν τοῖς *Κυβευταῖς* [fr. 57 K.-A.]·

«κεντρωτός, ἱερός, ἄρμ' ὑπερβάλλων πόδας,  
κήρυννος, εὐδαίμων, κυνωτός, ἄρτια,  
Λάκωνες, ἀντίτευχος, Ἀργεῖος, δάκνων,  
Τιμόκριτος, ἐλλείπων, πυαλίτης, ἐπίθετος,  
σφάλλων, ἀγύρης, οἶστρος, ἀνακάμπτων, δορεύς,  
λάμπων, Κύκλωπες, ἐπιφέρων, Σόλων, Σίμων».

IX 94 [...] Ἐν μέντοι γε τοῖς κύβοις, ὅπου τὸ δυσκυβεῖν τε καὶ εὐκυβεῖν ὀνομάζεται καὶ που καὶ τὸ δύσβολον καὶ εὐβολον εἶναι.

95 Ἰστέον ὅτι κύβος αὐτό τε τὸ βαλλόμενον καλεῖται καὶ ἡ ἐν αὐτῷ κοιλότης, τὸ σημεῖον, ὁ τύπος, ἡ γραμμὴ, τὸ δηλοῦν τὸν ἀριθμὸν τῶν βληθέντων· καὶ μάλιστα ἡ γε μονάς ἢ ἐν αὐτοῖς ὄνομα εἶχε κύβος καλεῖσθαι, καθάπερ καὶ ὁ παροιμιώδης λό-

<sup>51</sup> Vd. fr. 1,23-24, cfr. il commento di Livrea 1986: 51-52 con ulteriore bibliografia per il *meliambo* che degrada la bilancia di Zeus al piattino del cottabo, presentandoci lo svolgimento e le denominazioni tecniche del gioco. Particolarmente interessante è l'enfasi sul lancio che doveva produrre un suono molto forte, il che si ricollega agli effetti acustici evidenziati per il *téléphilon*.

<sup>52</sup> Già in *AP* 5,261 il poeta esordisce proclamando di non essere amante del vino (εἰμὶ μὲν οὐ φιλόινος). Cfr. Viansino 1967: 128 per 5,296, il quale però non valorizza la specificità del «m'ama non m'ama» col *téléphilon*, appiattendo la vivace scena offerta da Agazia.

γος μινύειν ἔοικεν, «ἢ τρίς ἔξ ἢ τρεῖς κύβοι». Τῷ τρυπήματι δὲ τούτῳ, ὃν κύβον ἐπινομάσθαι φαμέν, ἀργυρίου τινὰ ἀριθμὸν ἐπιφημίσαντες καθ' ἐκάστην μονάδα διηρημένην, δραχμὴν ἢ σατήρα ἢ μνᾶν ἢ ὅποσούν, ἔπαιζον τὴν πλειστοβολίνδα καλουμένην παιδιάν.

96 Ὁ δ' ὑπερβαλλόμενος τῷ πλήθει τῶν μονάδων ἔμελλεν ἀναιρήσεσθαι τὸ ἐπιδιακείμενον ἀργύριον. Ἐν δὲ τῇ Ἀμειψίου Σφενδόνη (fr. 2 K.-A.) ὁ τε τρόπος δεδήλωται τῆς κυβείας καὶ προσεῖρηται ὅτι εἶη τὸ τρῆμα μνασίον, ὡς μνᾶν αὐτῶν ἐπιδιατεθειμένων ἐκάστῳ κύβῳ. Παρὰ δὲ τοῖς Δωριεῦσιν οἱ ταύτη τῇ παιδιᾷ χρώμενοι τρηματῖται τὴν προσηγορίαν εἶχον, καὶ τρηματίζειν τὸ πρᾶγμα. Σκιραφεία δὲ τὰ κυβευτήρια ὠνομάσθη, διότι μάλιστα Ἀθήνησιν ἐκύβευον ἐπὶ σκίρω ἐν τῷ τῆς Σκιράδος Ἀθηνᾶς νεῶ.

97 Τὰ μὲν οὖν ἐργαλεῖα τὰ κυβευτικὰ ἐν τοῖς περὶ τεχνῶν (= VII 204) ἔστι προειρημένα, τὸ δὲ πεττεύειν καὶ ἡ πεττεία καὶ τὸ πεσσονομεῖν καὶ ὁ πεττευτής [...]  
T5: VII 206 Κυβείας δὲ εἶδη καὶ ἡ πλειστοβολίνδα παιδιὰ [...]

IX 116 Ἡ δὲ πλειστοβολίνδα, οὐ μόνον ἡ διὰ τῶν κύβων, ἀλλὰ καὶ ἡ διὰ τῶν ἀστραγάλων, ἐπὶ τὸ πλεῖστον ἀριθμὸν βαλεῖν.

In via preliminare bisogna distinguere l'astragalo di forma irregolare a quattro facce (T9) dal dado cubico, un manufatto realizzato con grande precisione geometrica, che funziona ugualmente come generatore di casualità, un «randomizing agent».<sup>53</sup> Le prime attestazioni provengono dalla Mesopotamia e dall'India e risalgono alla I metà del III millennio a.C.<sup>54</sup> In Egitto i dadi sono rinvenuti già nel Nuovo Regno; tuttavia le scoperte archeologiche mostrano una reale diffusione solo in età tolemaica, quando è standardizzata la regola del sette: la somma dei valori delle facce opposte dà il risultato di questo numero sacro: 1+6, 2+5 e 3+4 rispettivamente, anche se altre distribuzioni permangono in vigore.<sup>55</sup> Questi oggetti diventano un elemento ubiquitario in epoca imperiale in connessione con gli usi ludici dei legionari romani. In genere si tirano tre dadi per volta.<sup>56</sup> Il dado si presenta di solito come un esaedro regolare con i valori numerici iscritti sulle facce. Non mancano modelli con iscrizioni di teonimi oppure di forma più complessa, ad esempio un icosaedro con i numeri iscritti sulle facce (lettere greche con valore di numerali da α = 1 a υ = 20). L'impiego di tali manufatti è valido per rituali ludici e divinatori al contempo.<sup>57</sup> La cibomanzia, l'arte di trarre presagi dai dadi, è applicata ai papiri di omeromanzia, in cui i versi sono disposti da α (= 1) a ζ (= 6), in modo da avere tutte le possibili combinazioni dal gettare i dadi per tre volte: 6<sup>3</sup> = 216 versi.<sup>58</sup> Tale

<sup>53</sup> Come rileva al riguardo Schädler 2007: 13; discussione in merito in Crist-Dunn-Vaturi-de Voogt 2016: 11; de Voogt-Jelmer-Eerkens 2018: 99-108.

<sup>54</sup> Cfr. Schädler 2007: 13 con riferimento al più antico dado cubico da Tepe Gawra in Mesopotamia e altre evidenze nella valle dell'Indo da Mohenjo-Daro e altri siti; Lazos 2010: 88-92; Crist-Dunn-Vaturi-de Voogt 2016: 11 per i primi esempi dell'Egitto da el-Amarna e Deir el-Bahari.

<sup>55</sup> Cfr. Lafaye 1912: 28; Mendner 1978: 849; Schädler 2007: 13.

<sup>56</sup> Cfr. evidenze archeologiche in Crist-Dunn-Vaturi-de Voogt 2016: 11.

<sup>57</sup> Cfr. Schädler 2007: 13-14 per il dado bizantino del Musée Suisse du Jeu (2762); Crist-Dunn-Vaturi-de Voogt 2016: 12.

<sup>58</sup> Si vedano le istruzioni preliminari nell'introduzione in *P. Oxy.* LVI 3831, 1-6, cfr. Maltomini 1995: 107.

modulo ludico è marcato da un profondo significato religioso per i Greci<sup>59</sup> e per i Romani, i quali mostrano un interesse parossistico per l'*alea*.<sup>60</sup> La passione per tale gioco diventa endemica in ogni strato sociale dalla casa imperiale fino al proletariato urbano. Il gioco d'azzardo come risultato di un'esasperata casualizzazione nella manica è il contrassegno di una società, in cui una speciale attenzione è prestata ai rischi di perdite finanziarie nel mondo degli affari.<sup>61</sup> Gli individui più esposti alla legge del fato in ogni momento della loro vita quotidiana come i mercanti sono indotti a domare gli effetti imprevedibili del caso tramite questi lanci. Oracoli di dadi nei luoghi d'incontro più affollati del mondo romano esprimono una forma divinatoria consueta in età imperiale romana.<sup>62</sup> Un trattato molto simile alla pratica antica dei tre dadi, ma associato ai versetti del Salterio, è redatto in età postbizantina.<sup>63</sup>

Nel periodo imperiale romano è invalso l'uso di agitare i dadi in un bussolotto a forma di torre (πύργος/πυργίον, lat. *turricula*), anche per evitare trucchi e lanci pilotati, come enuncia Marziale in uno degli epigrammi dedicati ai giochi d'azzardo (14,16 *Turricula: quae scit compositos manus improba mittere talos, / si per me misit, nil nisi vota feret*). Difatti tale oggetto a forma di torre presenta alcune lamine che obbligano i dadi a fare un percorso particolare prima di cadere sul tavolo, mentre secondo Polluce 7,203 la κηθίς è il vaso in cui si lanciano i dadi.<sup>64</sup> All'utilizzo di κηθιον, ipocoristico del lemma precedente, a designare il bussolotto nel gioco dei dadi si associano diverse attestazioni letterarie come un frammento degli *Dèi* di Er-mippo (27 K.-A.).<sup>65</sup>

<sup>59</sup> Per l'invocazione preliminare ad Apollo negli oracoli omeromantici, vd. Maltomini 1995: 107 n. 3, 110. Per oracoli e giochi di azzardo, vd. Sabbatucci 1964: 25-27, 39-41, 64-72 con paralleli etnografici; per tabù e segregazione di certe persone dai giochi o la proibizione durante certi periodi dell'anno, vd. Graf 2005: 63.

<sup>60</sup> Ulteriore bibliografia e scelta di passi in Körfer 2017: 202-207, 220-221: il gioco dell'*alea* unisce pace e guerra, che esemplifica attraverso la metafora ludica evidente ad es. in *Anth. Lat.* 70, 1-4 S.-B.

<sup>61</sup> Per *sortes* associate più strettamente alla sfera mercantile, cfr. Purcell 1995: 21 = Id. 2004: 193; Valbelle-Husson 1998: 1065-67; Frankfurter 2005: 246-247.

<sup>62</sup> Tra i papiri omeromantici, tra cui si ricorda PGM VII, cfr. Purcell 1995: 21 = Id. 2004: 192; Graf 2005: 65, 77, con menzione della preghiera a «Hermes recante guadagno ai mercanti» (*Hermès Kerdémporos*), a conferma del legame tra *sortes* e commercio. Inoltre, il protettore dei mercanti è proprio Hermes, il fratello minore di Apollo, dal quale ha ereditato le forme minori di divinazione.

<sup>63</sup> Cfr. Lampsidou 1941: 187-94, con edizione del libro cibomantico attestato da un manoscritto della metà del XVIII secolo.

<sup>64</sup> Nella torre per dadi o astragali in bronzo (370 ca.) da Vettweiß-Froitzheim (NRW, presso Düren), Bonn, Rheinisches Landesmuseum, inv.-nr. 85.269, iscrizione sulla fronte: *Pictos / uictos, / hostis / deleta, / ludite / securi* («I Pitti sono sconfitti, il nemico è sbaragliato, giocate tranquilli») e sui lati: *Vtere / felix / Viuas* («Usala e vivi con fortuna»), tr. Horn 1989; cfr. Mendner 1978: 850; Paraskevaidou 1989: 90; Lazos 2002: 587-594; Id. 2010: 100-103, fig. 207; Carbone 2005: 49, 51; Cobbett 2013: 48-49 con schema di funzionamento e regesto delle scoperte più recenti di questo strumento ludico; Körfer 2017: 217-219 con fotografie.

<sup>65</sup> Cfr. Comentale 2017: 119-121 con referenza a κηθιν in *P.Lond.* 2,402v,22 (II a.C.) e ad altri paralleli e glosse del lemma.

Già in Eschilo un colpo di dadi è interpretato come un auspicio.<sup>66</sup> Probabilmente di fronte ad un improvviso rovescio di fortuna del tutto inaspettato in un frammento del comico Alessi (35 K.-A.) è formulata la similitudine tra la vita umana e i risultati del lancio dei dadi.<sup>67</sup> Un anonimo imitatore di Callimaco stabilisce il medesimo paragone, ma con le pedine disposte sul tavolo da gioco.<sup>68</sup> Un originale di Menandro si riflette evidentemente nell'immagine ripresa quasi alla lettera da Terenzio negli *Adelphoe*,<sup>69</sup> che è recepita largamente dai Padri, come Basilio Magno, per rimarcare l'inconsistenza dei beni terreni soggetti al continuo passaggio di mano.

I dadi come strumento di rovina dei giovani sregolati sono focalizzati da Aristofane nel *Pluto* (243) in associazione indissolubile con le meretrici.<sup>70</sup> Non a caso la sezione sui dadi (κυβεία) del l. VII dell'*Onomasticon* segue immediatamente quella sulla πορνεία, una divagazione circostanziata sul tema della prostituzione. L'associazione dei dadi alle bevute e ad un ambiente malfamato è condensata nella *climax* del fr. 175 K.-A. di Filemone.<sup>71</sup> Si pensi agli *skirapheia* dal quartiere malfamato di Atene situato intorno al tempio di Atena *Skiras*. L'invenzione dei dadi è correntemente attribuita a Palamede.<sup>72</sup> In Euripide, fr. 578 K. l'eroe euboico parla in prima persona e rivendica con orgoglio i suoi meriti di eroe civilizzatore per antonomasia, ai quali si ascrive il reperimento di medicinali, l'invenzione delle lettere dell'alfabeto, consonanti e vocali, per favorire la convivenza tra gli uomini e dirimere controverse:<sup>73</sup>

τὰ τῆς λήθης φάρμακ' ὀρθώσας μόνος,  
ἄφωνα καὶ φωνοῦντα, συλλαβὰς τιθεῖς,  
ἐξηῦρον ἀνθρώποισι γράμματ' εἰδέναι,  
ὥστ' οὐ παρόντα ποντίας ὑπὲρ πλακός  
τάκει κατ' οἴκους πάντ' ἐπίστασθαι καλῶς,  
παίσιν τ' ἀποθνήσκοντα χρημάτων μέτρον

<sup>66</sup> Vd. A., *Ag.* 31-33, cfr. Mielke 1934: 106.

<sup>67</sup> Cfr. Kokolakis 1965: 86-88; Vogt-Spira 1992: 54-55; Arnott 1996: 137-138; Tosi 2010: 63 (n. 26), 127 (n. 116); Stama 2018: 108-109 con ulteriore esemplificazione.

<sup>68</sup> Il passo è citato e discusso da Arnott 1996: 137, ma non si condivide l'idea che qui *pessoi* siano l'equivalente di *kýboi*. Di contro in età alessandrina va mantenuta la distinzione tra i due agenti di casualità obliteratasi soltanto in un periodo molto più tardo in età medio-bizantina.

<sup>69</sup> Vd. Ter., *Ad.* 739-741, cfr. Arnott 1988: 186; Id. 1996: 137-138 sulla scorta del confronto tra modello ellenistico e riscrittura terenziana in Rieth 1964: 95.

<sup>70</sup> Vd. Taillardat 1962: 487 sull'analisi e paralleli di παραβάλλειν, il cui part. perf. m.-pass. esprime bene l'idea della persona data in pasto a prostitute fameliche e giocatori di dadi altrettanto voraci nel dissipare le fortune del malcapitato.

<sup>71</sup> Ipotesi sollevata di recente da Pomadère 2018: 69-70.

<sup>72</sup> Cfr. Lamer 1927: 1906-07; Paraskevaïdou 1990: 30; Schädler 1995: 83; Lazos 2010: 82-83, fig. 174 con il dado in terracotta col ritratto di Palamede (VII sec.), Atene, Museo Archeologico Nazionale; Torrance 2013: 143; Körfer 2017: 209-210 a proposito di *Anth. Lat.* 70,1-2 S.-B.: *bas acies... quas Palamedes / constituit*, sempre in relazione ad un metafora bellica di questo gioco d'azzardo. Vd. App. II.

<sup>73</sup> Per il *Palamede* di Euripide ed il significato delle invenzioni a lui attribuite anche nel dramma di Eschilo e nel *Nauplio* di Sofocle, vd. Falchetto 2002: 96-118; Torrance 2013: 144.



γράφαντα λείπειν, τὸν λαβόντα δ' εἰδέναι.  
 Ἄ δ' εἰς ἔριν πίπτουσιν ἀνθρώποις κακά,  
 δέλτος διαιρεῖ, κοῦκ ἐᾷ ψεύδη λέγειν

Palamede avrebbe permesso anche una regolare distribuzione dei viveri insegnando le lettere fenicie ai soldati divisi da una contesa, mentre stazionavano ad Aulide in attesa d'imbarcarsi per il conflitto nella Troade.<sup>74</sup> Tale motivo riconduce prepotentemente ad Anio e alle Enotropi nel segno del tema curotrofico.<sup>75</sup> Nei drammi di Eschilo e Sofocle, in cui l'eroe euboico è protagonista, sono ascritte ai meriti della sua intelligenza benemerenzze specifiche come primo ideatore dell'aritmetica, dei ranghi dell'esercito, dei tempi dei pasti e di converso della costruzione dei muri, dei pesi, numeri e misure, nonché dell'astronomia.<sup>76</sup> Palamede ha dirottato le schiere dei soldati solitamente impegnati in battaglia su un altro campo di azione: il tavoliere e i giochi di dadi, per vincere l'ozio dei tempi morti durante il lungo ed estenuante assedio a Troia.<sup>77</sup> Secondo la descrizione di Pausania in una pittura di Polignoto a Delfi è ritratto proprio mentre gioca a dadi con Aiace di Salamina e con Tersite e un dado votivo del Museo Nazionale di Atene reca la sua immagine.<sup>78</sup> L'invenzione dei giochi ad eccezione delle pedine è assegnata dai Greci ai Lidi in occasione di una carestia per stornare l'attenzione dai tormenti della fame. In Erodoto tutti i giochi ad eccezione dei dadi sono inventati per il medesimo motivo.<sup>79</sup>

In base ai risultati positivi o meno Polluce elabora la nozione del tiro fortunato dei dadi (εὐκυβεῖν) e di quello infausto (δυσκυβεῖν) secondo una teoria estetica applicata al gioco di azzardo. Sono altresì attestati vari nomi di tiri, se si gioca con tre dadi il risultato più alto è una serie di tre sei ( $3 \times 6 = 18$ , vd. *pleistobolinda*). Il più fortunato è associato ad Afrodite ed è detto il colpo di Venere. I quattro astragali (T9) incisi sull'ancora di una nave raffigurano il tiro di Venere con evidenti scopi apotropaiici.<sup>80</sup> In Svetonio (*Aug.* 71) il colpo di Venere vince la somma in pa-

<sup>74</sup> *Schol.* ad Eur., *Or.* 432: τὰ Φοινίκια διδάξας γράμματα αὐτοὺς citata e discussa da Debiassi 2004: 120.

<sup>75</sup> Cfr. Debiassi 2004: 120-121; sul ruolo preminente dell'eroe nei *Cypria*, vd. Burgess 2015: 49.

<sup>76</sup> Vd. Torrance 2013: 142-143. Sulle relazioni dei drammi di Sofocle ed Euripide rispetto al modello eschileo che ristrutturava la materia tratta dai *Cypria*, vd. Sommerstein 2015: 464.

<sup>77</sup> Vd. Carbone 2005: 131.

<sup>78</sup> Vd. Paus. 10,3,1, cfr. Mendner 1978: 850; Lazos 2002: 369; si veda il fr. 10 di Filemone, cfr. Pastorino 1955: 44-45 ad Antiph. fr. 194 K.-A.

<sup>79</sup> Vd. Hdt. 1,94,2: φασὶ δὲ αὐτοὶ Λυδοὶ καὶ τὰς παιγνίας τὰς νῦν σφίσι τε καὶ Ἑλλησι κατεστεώσας ἑαυτὸν ἐξεύρημα γενέσθαι. Ἄμα δὲ ταύτας τε ἐξευρευθῆναι παρὰ σφίσι λέγουσι καὶ Τυρσηνῆν ἀποικίσαι, Dio. 2.71.4: Καὶ εἰσιν οὗτοι τῆς πομπῆς ἡγεμόνες καλούμενοι πρὸς αὐτῶν ἐπὶ τῆς παιδιᾶς τῆς ὑπὸ Λυδῶν ἐξευρησθαι δοκούσης λυδίωνες, εἰκόνες ὡς ἐμοὶ δοκεῖ τῶν σαλίων, ἐπεὶ τῶν γε Κουρητικῶν οὐδὲν ὡσπερ οἱ σάλιοι δρῶσιν οὔτ' ἐν ὕμνοις οὔτ' ἐν ὀρχήσει. (Sono loro a guidare la processione. I Romani li chiamano ludioni dal nome dei giochi di cui i Lidi passano per essere stati gli inventori. Questi ludioni somigliano ai salii, poiché non praticano alcuno dei riti dei Cureti nei canti e nella danza). Cfr. S., fr. 438 N.<sup>2</sup>; Taillardat 1962: 64, 149; Mendner 1978: 848, 850.

<sup>80</sup> Vd. Hampe 1951: 25 con rinvio al santuario cipriota di Afrodite a Pafo per una probabile origine; Queyrel 1987; Paraskevaïdou 1989: 89; Carbone 2005: 91 n. 206.

lio, mentre quello di 6 sembra negativo, ma forse la regola è descritta in modo esplicito nella lettera di Augusto a Tiberio proprio perché si tratta di un caso eccezionale. Il colpo di Euripide dà 40 punti (Poll. 9,101), mentre quello di Stesicoro 8 (9,100).<sup>81</sup> Altri tiri sono evidentemente positivi o negativi, molti sono associati a etnonimi e ambiti geografici, come per esempio Λάκωνες, Ἀργεῖος, Κῶος, Χῖος.<sup>82</sup> Erano noti anche i colpi di Alessandro e dell'efebo (AP 7,427). Nel *Curculio* di Plauto l'eroe comico eponimo menziona il colpo infausto dei «quattro avvoltoi» (357: *iacit uolturnos quattuor*), equivalente a quello dei cani dal valore di un solo punto, mentre un tiro fortunato è detto «regale» (359: *iacto basilicum*).<sup>83</sup> In età romana l'imperatore Claudio, grande appassionato e ludopatico, avrebbe scritto un trattato in materia, come ricorda Svetonio (33,2).

In un epigramma gnomico rivolto alla condanna dei giochi da tavola in forma di un poemetto epico (AP 9,482) Agazia Scolastico descrive in particolare quello praticato dall'imperatore Zenone, il quale usa un *pyrgos* per lanciare tre dadi alla volta e sposta di conseguenza le pedine su un percorso numerato. In tale caso il giocatore colloca due dadi sullo stesso lato e deve evitare di lasciare pedine isolate (ἄζυγες) su una casella secondo una peculiarità riscontrabile nella famiglia del backgammon. Malgrado la sua esperienza, un personaggio di assoluto rilievo come il monarca bizantino evocato a più riprese come ἄναξ non può sottrarsi ad una sconfitta del tutto imprevista. Per meglio far intendere questa mossa infausta il poeta cita minuziosamente la posizione delle pedine che l'imperatore aveva collocato con cura sulle differenti caselle (7: ποικιλότευκτος ... θέσις), pregustando un esito del tutto differente della sua partita.<sup>84</sup> In altri epigrammi del libro IX (767, 768, 769) Agazia affronta il tema del gioco dei dadi come metafora dell'incostanza del fato, sviluppando una riflessione etica sulla necessità dell'autocontrollo, che è necessario mostrare al tavolo da gioco, reprimendo eccessi e scatti d'ira ingiustificati.<sup>85</sup>

I πεσσοί sono menzionati già nell'*Odissea* nella descrizione degli svaghi dei proci comodamente adagiati su pelli bovine nei portici della casa reale di Itaca.<sup>86</sup> Il poeta sottolinea che i pretendenti provano diletto dal gioco con le pedine su linee tracciate evidentemente al suolo. La πεσσεῖα rappresenta la forma più antica del gioco da tavolo ed è intesa esplicitamente come un motivo di distrazione. Gli uomini in ansia per la decisione di Penelope trascorrono il tempo tra molte occasioni di confronto ludico, in cui riversano le malsopite rivalità, dacché ognuno aspira a primeggiare sui compagni e prendere il posto del sovrano assente.<sup>87</sup> Con un ampliamento

<sup>81</sup> Vd. Carbone 2005: 91-92; Bianchi 2015: 76-77.

<sup>82</sup> Cfr. Lazos 2010: 84.

<sup>83</sup> Cfr. Schädler 1996: 70; Lazos 2010: 84; Bianchi 2015: 77.

<sup>84</sup> Cfr. la ricostruzione proposta da Schädler 1995: 85-86: il problema per Zenone è di non potere spostare le pedine in accordo coi dadi, perché molte caselle erano bloccate. Vd. anche il commento dell'epigramma in Lazos 2002: 669-674; Carbone 2005: 111-125 con ulteriori proposte.

<sup>85</sup> Vd. discussione in Galli Calderini 1992: 123-125 sui dadi come metafora della vita e gli echi cristiani nell'intento moralizzatore del poeta giustiniano; Carbone 2005: 102-111 con analisi morfosemantica e stilistica dei componimenti segnati da una ricercata dizione epico-tragica.

<sup>86</sup> Vd. *Od.* 1, 106-108, cfr. Carbone 2005: 161.

<sup>87</sup> Cfr. Kurke 1999: 254-256.

dello schema narrativo omerico in Ateneo Apione di Alessandria adduce una spiegazione per il gioco dei proci che avrebbe appreso da Ctesone, un testimone itaceo, dunque fedegno. Secondo tale testimonianza la *pesseia* dell'*Odissea* acquista il valore di un gioco divinatorio, in quanto strumento di predizione. La sfida al tavoliere, in cui sono impegnati i pretendenti, indica il prescelto dalla regina nella persona del vincitore, il giocatore più abile con le pedine, che dovrà finalmente sposare Penelope. Il nome della regina è assegnato anche alla pedina chiave che funge da bersaglio e va colpita senza toccare le altre, dacché chi conquista la donna ottiene il potere supremo.<sup>88</sup>

Non diversamente sulle fondamenta dei templi, terme o agorà di molte città greche sono stati rinvenuti diagrammi di gioco iscritti nel marmo. Prima di consultare sacerdoti e oracoli, i devoti o semplici privati in attesa di sbrigare i propri affari ingannano il tempo con tali esercizi ludici, che offrono un esempio eloquente di una buona socialità.<sup>89</sup> Gli esempi di linee per tali giochi nei teatri mostra che anche in attesa dell'inizio della rappresentazione o in un intermezzo scenico si trovava il tempo per una partita, che si rivela ancora una volta un'occasione di confronto tra uomini, i quali condividono un codice ludico, ostentando di possedere qualità psicologiche e caratteriali positive.<sup>90</sup>

Anche per il gioco evocato dall'*Agamennone* di Eschilo si riconosce ragionevolmente un gioco di pedine, πεττεία, come ipotizzato da Fraenkel nel commento *ad loc.*, non per forza di una partita al gioco delle cinque linee (T6).<sup>91</sup> Le risonanze metaforiche del *Brettspiel* sono avvalorate da Platone nelle *Leggi*, in cui raffigura un dio *petteutés* per rappresentare l'attività numinosa riguardo all'uomo, il quale getta una pedina nelle sue mani e non può in alcun modo interferire con il gioco, influenzandone gli esiti.<sup>92</sup> Inoltre, la speculazione cosmologica ha sviluppato l'immagine del cosmo come un tavoliere, in cui le pedine corrispondono ai pianeti, come espressamente indica Clearco (fr. 12 Wehrly).<sup>93</sup>

Il neoplatonico Temistio (*or.* 7) paragona il difficile equilibrio politico che Valente deve raggiungere dopo il tentativo di usurpazione di Procopio appoggiato da Costantinopoli (365/366) alle mosse del ciottolo nella *petteia* (96d). Nel discorso volto ad attirare la clemenza dell'imperatore (7.89: φιλανθρωπία) nei riguardi della

<sup>88</sup> Vd. Ath., 1,16-17, cfr. Carbone 2005: 162-163; Lazos 2010: 116.

<sup>89</sup> Cfr. le considerazioni di Schädler 1998; Id. 2013d: 38-40 con documentazione archeologica dallo stadio, dalle terme e dal teatro di Afrodisia (cinque linee) e da Efeso; Crist-Dunn Vaturide Voogt 2016: 128-145, con il rilievo preliminare che alcuni bordi possono essere usati per differenti giochi e viceversa alcuni giochi si adattano a diverse configurazioni tracciate su un supporto.

<sup>90</sup> Cfr. Schädler 2013d: 40: «En jouant en public, les joueurs mettent de plus en évidence des qualités personnelles et d'autres compétences: les joueurs ne maîtrisent pas seulement une planification stratégique et mathématique, mais ils sont également doués d'adresse».

<sup>91</sup> Cfr. Medda 2017: 32 con *status quaestionis*.

<sup>92</sup> Vd. Pl., *Lg.* 10.903d; Mendner 1978: 850.

<sup>93</sup> Cfr. Wehrly 1948: 49; Torre 2019: 473 e n. 43 con discussione dei modelli del cosmo immaginati dalle fonti greche e latine, come la trottola (*turbo*) in Manilio *Astr.* 3.

capitale il retore consiglia un sottile gioco politico di contrappesi tra castighi e provvedimenti liberali esemplificato dalla metafora delle mosse accorte nel gioco sul tavoliere.<sup>94</sup>

Polluce cita *τρηματικταί, τρηματίζειν* come lemmi appartenenti al dialetto dorico, mentre le forme attese sono in tal caso con *ā*. In ogni caso si comprova la sua preferenza per quest'ambito linguistico.<sup>95</sup>

Alla *πλειστοβολίνδα* (T5), il gioco del colpo più alto effettuato con diversi tiri, Polluce fa riferimento in due distinti luoghi, rispettivamente nella sezione sui dadi e in quella sui ludonimi terminanti in *-inda* (vd. comm. T18). Il ludonimo è chiaramente derivato dall'aggettivo *πλειστοβόλος* indicante colui che ottiene il punto più alto nel gioco dei dadi lanciati con varie gettate. La descrizione di Isidoro (*Et.* 18,66,1) e il riferimento di Ovidio (*Tr.* 2,473-474) mostrano che il vincitore deve realizzare il punteggio più elevato, evitando il colpo del cane (gr. *κύων*, lat. *canis*) che vale un solo punto. Evidentemente il colpo più sfortunato è realizzato con quattro lati aventi valore di uno e definiti metaforicamente cani, che sono assunti dagli Elegiaci come metafora di insuccesso erotico (*Prop.* 4,8,46: *damnosi ... canes*; *Pers.* 3,49: *damnosa canicula*). In genere, s'impiegavano dadi o astragali, ma si poteva usare anche una moneta, ad esempio una dracma. Una volta perduta la partita, lo sconfitto cedeva tutti i suoi astragali al vincitore. Tiberio nella *Vita* di Svetonio (§ 14) consulta a Padova l'oracolo di Gerione, gettando astragali d'oro nella fonte di Abano ed ottiene il punteggio più elevato che gli preannuncia un destino molto fortunato. Sicuramente il gioco è effettuato con diversi lanci. Il tiro di tre dadi dà origine al nome bizantino di *τριβόλιν*.<sup>96</sup>

## Giochi da tavolo: le “cinque linee” (T6), la “città” (T7), le “linee incrociate” (T8)

T6: VII 206 Κυβείας δὲ εἶδη [...] καὶ ναυμαχία, ἐνῆ τις καὶ ἱερὰ γραμμὴ, ἀφ' ἧς ἡ παροιμία: «κινήσω τὸν ἀφ' ἱερᾶς». (Diogenian. 41 CPG I 5, p. 259)

IX 98 Τῶν δὲ πέντε τῶν ἐκατέρωθεν γραμμῶν μέση τις ἦν ἱερὰ καλουμένη γραμμὴ· καὶ ὁ τὸν ἐκείθεν κινῶν πεττὸν παροιμίαν «κίνει τὸν ἀφ' ἱερᾶς».

T7: IX 98 Ἡ δὲ διὰ πολλῶν ψήφων παιδιὰ πλινθίων ἐστὶ, χῶρας ἐν γραμμαῖς ἔχον διακειμένας· καὶ τὸ μὲν πλινθίον καλεῖται πόλις· τῶν δὲ ψήφων ἐκάστη, κύων· διηρημένων δὲ εἰς δύο τῶν ψήφων κατὰ τὰς χῶρας, ἡ τέχνη τῆς παιδιᾶς ἔστι πε-

<sup>94</sup> Sulle intenzioni dell'orazione quale *λόγος πρεσβευτικός*, un'ambasciata in favore di Costantinopoli per stornare Valente da rappresaglie motivate dal sostegno della città all'usurpatore, vd. Vanderspoel 1995: 163; Tomassi 2015: 258.

<sup>95</sup> Non condivisibile Bussès 2011: 44, n. 50 che Polluce «spesso considera doriche parole che solo lui riporta per poi approvarle».

<sup>96</sup> Vd. Koukoules 1948: 196; Paraskevaïdou 1990: 31-32; Lazos 2002: 562; Id. 2010: 103-105; Schädler 2013b: 46.

ριλήψει τῶν δύο ψήφων ὁμοχρῶν τὴν ἑτερόχρουν ἀναιρεῖν· ὄθεν καὶ Κρατίνῳ πέ-  
παικται (fr. 61 K.-A.) 99 «Πανδιόνιδα πόλεως βασιλέως, / τῆς ἐριβάλακος, οἶσθ’  
ἦν λέγομεν, / καὶ κύνα καὶ πόλιν ἦν παίζουσι».

T8: VII 206 Κυβείας δὲ εἶδη [...] καὶ διαγραμμίζειν καὶ διαγραμμισμός.

IX 99 Ἐγγὺς δὲ ἐστὶ ταύτη τῇ παιδιᾷ καὶ ὁ διαγραμμισμός καὶ τὸ διαγραμμίζειν,  
ἦντινα παιδιᾶν καὶ γραμμάς ὠνόμαζον.

I giochi da tavolo hanno precedenti nelle corti reali in Mesopotamia e a Ugarit in Siria<sup>97</sup> e conoscono notevole diffusione nell’Antichità greco-romana.

Nelle πέντε γραμμαί, come indica il titolo, ogni giocatore ha cinque pedine disposte su altrettante linee. Numerose referenze letterarie sono pervenute in merito a questo gioco. Il proverbio riguardo alla linea centrale, che è comunemente nota come quella «sacra» (ιερά), ha alimentato un’ampia tradizione paremiografica intorno al fatto di «muovere la propria pedina dalla linea sacra».

Il riferimento più antico a questo proverbio si trova in Alceo, fr. 351 V., il quale riporta tale espressione nella forma più completa, menzionando anche la pedina da spostare (λίθον), mentre le fonti più tarde offrono citazioni compendiarie. In ogni caso gli autori alludono così alla soluzione estrema dettata dalla necessità e adottata in una situazione di grave emergenza. Si tratta, quindi, di una mossa disperata da evitare fintantoché possibile. Pertanto, ha acquisito il valore di massima proverbiale ed è stata trasposta come metafora del rischio estremo nel corteggiamento amoroso da Teocrito (6,18) a indicare in generale il pericolo estremo in cui qualcuno si trova ormai privo di altri mezzi di soccorso. Con un percorso etimologico non dirimente all’espressione λίθον κινεῖν, «spostare la pedina», quindi «rischiare», che è molto fortunata nel lessico tecnico delle cinque linee è stata addirittura collegata la formazione del termine κίνδυνος, «pericolo». Il lemma deriverebbe da un paleoaccusativo atematico κίνδυν < nom. κίνδῦς, «lancio della pedina» attestato in eolico dal tema \**kei-* mettere in movimento.<sup>98</sup>

Il poeta lirico degli inizi del VI secolo è il portavoce per antonomasia della cultura simposiale. In tale contesto i giochi da tavola esaltano la competizione tra i convitati, i membri più influenti dell’aristocrazia locale e sottolineano l’eccellenza intellettuale ed i meriti individuali, sancendo il primato del vincitore. La rappresentazione iconografica più nota in merito è offerta nello stesso periodo dal pittore Exekias in un’anfora a figure nere (530 a.C.), in cui si vedono impegnati in questo gioco Achille ed Aiace, il quale soccombe di fronte alla superiorità del compagno, come indicano alcuni segnali iconologici incontrovertibili.<sup>99</sup>

<sup>97</sup> Vd. Crist-Dunn-Vaturi-de Vogt 2016: 8-16.

<sup>98</sup> Taillardat 1956: 193: «Le grec ayant réservé le thème κινδ- (apparenté à κινεῖν) à la formation de noms familiers, on peut croire qu’à Lesbos ou sur le domaine oriental du grec on avait conservé le mot \*κίνδῦς comme terme de jeu, alors qu’il disparaissait partout ailleurs, c’était le « fait de pousser le pion » au jeu de cinq lignes (cf. λίθον κινεῖν)». Dubbi di Chantraine: 532-533 a proposito di questa ed altre spiegazioni etimologiche legate alla ludonimia dei dadi.

<sup>99</sup> Anfora attica, Città del Vaticano, Museo Gregoriano Etrusco, vd. Mendner 1978: 850; Woodford 1982: 173-181; Lazos 2010: 118-119; Schädler 2013b: 50-51; Castoldi 2015: 31-33; Dasen 2015b. Sono pervenuti ca. 168 vasi con tale scena.

È significativo rimarcare che proprio agli inizi del VI secolo risalgono anche le riproduzioni fittili di tavole da gioco con linee parallele provenienti dalle necropoli dell'Attica, come quella di Copenhagen o del Ceramico di Atene, alle quali si aggiunge la recente acquisizione del Musée Suisse du Jeu de La Tour de Peilz (VD) ed un'altra conservata nel Museo Archeologico di Vavrona (Brauron) dalla necropoli di Merenda, mentre al VII secolo si data l'esemplare più antico con un dado cubico del Museo Nazionale di Atene da Anargyros. In ogni caso l'età di Alceo pare il momento cruciale per l'affermazione dei valori individuali, in cui i simposiasti amano gareggiare per provare a tutti la propria superiorità intellettuale. Il primato così acquisito nell'eteria diventa il presupposto per aspirare all'egemonia nel gruppo e di converso nella città. Si profila un quadro coerente di norme etiche ed aspirazioni del singolo nell'ambiente ideale per la diffusione dei giochi di strategia come le «cinque linee», in cui l'elemento del fato connesso al lancio delle pedine è controbilanciato necessariamente da una buona dose di riflessione e di calcolo nel posizionarle e spostarle in modo opportuno, di rimando alle mosse del compagno.

Malgrado recenti proposte di ricostruzione, sfuggono le regole esatte delle «cinque linee». Nell'ergonomia del gioco appare ragionevole postulare il principio della cattura delle pedine dell'avversario in casi ben determinati in modo simile a quanto è previsto nei giochi da tavolo moderni come la dama o il *back-gammon*. Un ruolo cruciale spetta, quindi, alle pedine ἄζυγες, cioè dispari, isolate e perciò suscettibili di essere catturate dall'avversario.

Probabilmente secondo le regole vigenti ciascun giocatore deve mantenere una pedina sulla linea centrale, quella «sacra», mentre ha facoltà di spostare le altre quattro; quando le ha perdute o non ha più la possibilità di catturare quelle dell'avversario, si arrischia a spostare la pedina della linea sacra, ma è la mossa del tutto per tutto che lo espone alla possibilità di essere definitivamente sconfitto.

Le cinque linee sono largamente rappresentate nelle fondamenta di templi, come quello di Latona di Delo, in Asia Minore o in Egitto di Kom Ombo costruito nell'età tolemaica.<sup>100</sup>

Un altro gioco da tavolo con molte pedine è designato πλιθίον, letteralmente il «quadrato» o πόλις, la «città». Il modulo corrispondente nel mondo romano è il *ludus latruncularum*, letteralmente il «gioco dei mercenari».<sup>101</sup> Nelle testimonianze paremiografiche e lessicografiche (Zenobio, Fozio) l'espressione πόλεις παίζειν presupporrebbe un «gioco delle città», ma la pronuncia itacista con l'assimilazione del dittongo ha prodotto l'omofonia fra il nominativo singolare e plurale (πόλις / πόλεις), rendendo, quindi, le due forme indistinguibili all'udito. La confusione morfofonetica ha indotto il fraintendimento dell'accusativo singolare addotto da Cratino nei versi citati da Polluce (fr. 61 K.-A.: πόλιον) a conferma che in origine era corrente il gioco *della* città. Ragionevolmente, le pedine erano catturate con quelle due di pertinenza poste da entrambi i lati, come avviene nel *ludus latruncularum*.

<sup>100</sup> Vd. Schädler 1998; Crist-Dunn-Vaturi-de Voogt 2016: 128-142, con fig. 5 (p. 137). Sulle regole del gioco da tavolo romano, vd. May 1995: 59.

Nella sequenza di Cratino la battuta comica è costruita sul doppio senso tra l'accezione tecnica di πόλις che dà il titolo a questo gioco da tavolo e quella più generale indicante la città, cioè Atene nel complesso. Evidentemente, si è imposta l'identificazione tra lo spazio contrassegnato dalle caselle da gioco, alternativamente chiare o scure e la rappresentazione di una città coi suoi filari di case, specie se si pensa al modello urbanistico ortogonale di Ippodamo. Lo spazio ludico equivale per traslato alla mappatura di uno spazio urbano. Nello specifico una città composta quale Atene nata dal sinecismo tra diverse realtà si presta bene ad essere immaginata come un reticolo di caselle. Non a caso Teseo, il mitico eroe, al quale il sinecismo è tradizionalmente attribuito, è ricordato solennemente da Cratino col suo patronimico secondo uno stilema tragico, dissonante rispetto al contesto comico. La sovrapposizione semantica tra i due spazi è significativa e fa di Atene un grande scacchiere sul quale le pedine sono manovrate dai demagoghi. L'intercambiabilità nell'uso lessicale attesta forse la diffusione in ambiente attico del ludonimo che ha soppiantato quello originale di πλινθίον designante l'abaco del gioco, traendo origine dalla disposizione delle pedine su un quadrato.<sup>102</sup>

Il διαγραμμασμός, letteralmente il gioco delle «linee incrociate» o «attraverso le linee» è un altro gioco da tavolo molto diffuso nell'Antichità greco-romana ed è chiamato semplicemente anche le «linee» (γραμμάι), come conferma Esichio *s.v.* È un gioco di strategia, le cui regole sembrano meno chiare che nelle «cinque linee». Pare confermato però il principio della cattura delle pedine dell'avversario secondo norme ben definite. Anche il numero di linee tracciate sul supporto non è chiarito esattamente, ma si ipotizza che in questo gioco ne siano previste diverse, probabilmente ancora una volta in numero dispari. Polluce chiarisce che si tratta di una versione affine al gioco della «città», ma non offre ulteriori precisazioni, le quali sarebbero preziose per meglio determinare le regole di questo modulo ludico che può corrispondere ugualmente ad un gioco di posizione come la dama moderna.<sup>103</sup> Come suggerisce Ulrich Schädler, un'altra possibilità è identificare il gioco con i *Duodecim scripta*, cioè la tipologia del *backgammon*, di cui i Greci erano probabilmente a conoscenza e che avrebbero sviluppato in questa forma.

<sup>101</sup> Il termine nel lessico ludico romano è desunto dal vocabolario militare e designa il mercenario, cfr. May 1995: 58, che cita *H.A.* 13: Proculo, giocando ai *latrunculi*, tira a sorte dieci volte di seguito il colpo dell'imperatore ed è proclamato augusto di conseguenza sull'istante da un commilitone; Lazos 2010: 119. Vd. anche Merkelbach 1978: 48-50.

<sup>102</sup> Vd. Mendner 1978: 850; Paraskevaïdou 1992: 26; Lazos 2010: 129-133, che ravvisa in tale modulo ludico le radici degli scacchi, per la cui storia si veda la ricostruzione di Schädler 1998: 38-43. Cfr. Capra 2016: 43-45 sul significato del gioco della polis e delle pedine in Platone.

<sup>103</sup> Vd. Austin 1940: 265; Koukoules 1948: 196; May 1995: 56; Lazos 2002: 241-243, 562; Id. 2010: 122-125, fig. 248-250 con esempi di diagrammismi tracciati sulle fondamenta dei propilei di Eleusi.

## Astragali

T9: IX 99 [...] τὸ μὲν οὖν ἀστραγάλοις παίζειν καὶ ἀστραγαλίζειν καὶ ἀστερίζειν ἔνιοι τῶν ποιητῶν εἰρήκασιν, ὅτι τοὺς ἀστραγάλους καὶ ἀστρίας εἰσὶν οἱ ὠνόμαζον, Ἀντιφάνης δὲ καὶ ἀστρίχους. 100 Τὸ δὲ σχῆμα τοῦ κατὰ τὸν ἀστράγαλον πτώματος ἀριθμοῦ δόξαν εἶχεν, καὶ τὸ μὲν μονάδα δηλοῦν καλεῖται κύων, τὸ δὲ ἀντικείμενον χιάς, καὶ Χίος οὗτος ὁ βόλος. Δυὰς δὲ καὶ πεντάς ἐν ἀστραγάλοις, ὡσπερ ἐν κύβοις, οὐκ ἔνεστιν. Οἱ δὲ πλείους τὸν μὲν ἐξίτην Κῶον, τὸν δὲ κύνα Χιον καλεῖσθαι λέγουσιν. Καὶ μὴν καὶ Στησίχορος ἐκαλεῖτο τις παρὰ τοῖς ἀστραγαλίζουσιν ἀριθμός, ὃς ἐδήλου τὰ ὀκτώ· τὸν γὰρ ἐν Ἰμέρα τοῦ ποιητοῦ τάφον ἐξ ὀκτὼ πάντων συντεθέντα πεποιηκέναι τὴν «πάντ' ὀκτώ» φασὶ παροιμίαν.<sup>104</sup> 101 Ἐπεὶ δὲ τοῖς τετταράκοντα τοῖς μετὰ τοὺς τριάκοντα προστάσιν Ἀθήνησι συνῆρξεν Εὐριπίδης, εἰ τετταράκοντα συνήθροιζεν ἀστραγάλων βολή, τὸν ἀριθμὸν τοῦτον Εὐριπίδην ὠνόμαζον. Καὶ μὴν καὶ ἀρτιάζειν ἀστραγάλους ἐκ φορμίσκων κατερωμένους ἐν τῷ ἀποδυτηρίῳ τοὺς παῖδας ὁ Πλάτων (*Ly.* 206e) ἔφη· τὸ δ' ἀρτιάζειν ἐν ἀστραγάλων πλήθει, κεκρυμμένων ὑπὸ ταῖν χεροῖν, μαντεῖαν εἶχε τῶν ἀρτίων ἢ καὶ περιττῶν. Ταυτὸν δὲ τοῦτο καὶ κυάμοις ἢ καρύσις ἢ ἀμυγδάλαις, οἱ δὲ καὶ ἀργυρίῳ πράττειν ἤξιον, εἰ πιστὸς Ἀριστοφάνης ἐν *Πλούτῳ* (816) λέγων· στατήρσι δ' οἱ θεράποντες ἀρτιάζομεν.

Un forte legame con la religione, la divinazione, il fato contrassegna l'astragalismo antico che è largamente attestato nel Vicino Oriente, in Egitto in connessione al noto gioco del *senet* e nell'area dell'Egeo fin dall'età del Bronzo.<sup>105</sup>

In Grecia antica gli astragali o aliossi (ἀστράγαλοι > ἀστραγαλίζειν o ἄστρεις, ἄστριχοι; lat. *tali* o *taxilli*), gli ossicini del tarso tra tibia e calcagno nell'articolazione della caviglia, sono lo strumento di una pratica ludica molto comune fin dall'epoca omerica.<sup>106</sup>

Nell'*Iliade* il defunto Patroclo appare in sogno ad Achille, reclamando una sepoltura comune per entrambi. Nel discorso all'amico ricorda il motivo del suo arrivo alla casa di Peleo, rivelando di essere stato bandito dalla sua patria, la Locride, per il crimine commesso da bambino a Opunte in un eccesso d'ira contro il rivale Cleonimo, il figlio di Anfidamante, proprio al termine di una partita agli astragali conclusasi tragicamente.<sup>107</sup> In maniera analoga un autore dell'*Archaia*, Fererate, descrive il lancio di aliossi che termina con una scazzottata (fr. 48 K.-A.)<sup>108</sup>; in età imperiale Ovidio testimonia le passioni insane scatenate da una degenerazione del

<sup>104</sup> Vd. Kidd 2017: 95.

<sup>105</sup> Vd. Finkel 2007: 21; Crist-Dunn-Vaturi-de Voogt 2016: 9.

<sup>106</sup> Cfr. Koukoules 1948: 169; Moraux 1965: 161; Koutsoklenis 1986: 34-35; Schädler 1996; Id. 2013; Fasnacht 1997; Bignasca 2000: 146; Lazos 2002: 180, 187-198; Id. 2010: 30-32; De Siena 2009: 131-137; Id. 2010: 29-30; Doria 2012; Zwierlein-Diehl 2013: 59; de Grossi Mazzorin-Minetti 2013: 372; Bianchi 2015: 75-79.

<sup>107</sup> *Il.* 23.83-90, vd. anche il racconto di Strabo 9,4,2; ps.-Apollod., *Bibl.* 3,13,8, in cui Patroclo è l'*erómenos* di Achille, cfr. Reinmuth 1975: 855; Mendner 1978: 854; Paraskevaïdou 1989: 88; Carbone 2005: 160-161 con citazione erronea di una «partita a dadi», mentre l'eroe fanciullo gioca con gli aliossi; Lazos 2010: 32.

<sup>108</sup> Vd. Carbone 2005: 183. L'esiguità del frammento non consente di conoscere l'esito di questa sfida di astragalisti, sicura è l'atmosfera della scena da taverna.



gioco,<sup>109</sup> contrassegnata da perfidia e frustrazione.<sup>110</sup>

Ancor prima dell'età omerica si potrebbe rintracciare un generatore di casualità paragonabile ad astragali e dadi, se si accetta di riconoscere un sostituto di tali manufatti con questa funzione nelle conchiglie depositate in gran numero nelle tombe dell'età del Bronzo medio e tardo.<sup>111</sup>

Una vivida scena di quotidianità nell'Atene classica è ritratta da Platone nel *Liside* 206e-207a: i fanciulli giocano con gli aliossi nel ginnasio, quando sopraggiunge Socrate accompagnato da Ippotale, spasimante d'amore per il ragazzo eponimo del dialogo. I giovani astragalisti si trovano nello spogliatoio attornati dai coetanei, tra i quali il bel Liside mostra l'eccellenza conforme al primato estetico ed intellettuale che lo contraddistingue. Quest'antefatto inaugura la discussione nel ginnasio intorno alla definizione della natura della *philia* connessa alla bellezza, ma anche alla virtù. A tal riguardo Socrate conduce un confronto dialettico con Liside e Meneseno, un altro ragazzo nonché suo allievo.<sup>112</sup> È notevole l'aspetto performativo del gioco che si svolge nel vestiario in una dimensione corale alla presenza degli spettatori, i quali partecipano intensamente alla sfida tra i loro amici. Il gioco è in modo eminente un'esibizione in favore degli astanti, i quali non sono direttamente coinvolti, ma svolgono il ruolo di pubblico appassionato. Come d'abitudine, i ragazzi tengono diversi astragali nei bussolotti (φορμίσκοι). In questi pratici contenitori con l'apertura su un lato custoditi gelosamente in mano ripongono il loro prezioso corredo, estraendo gli ossicini nei momenti dedicati al gioco.<sup>113</sup> Inoltre, bisogna rilevare che l'astragalismo non è organizzato in un momento qualsiasi, ma in un giorno solenne al termine del sacrificio per la festa di Hermes, il dio tutelare della divinazione contrassegnata dalla componente decisiva del fato, dell'*alea* e dell'azzardo. Nelle tecniche profetiche poste sotto il patronato di questo dio ladro e psicopompo con una spiccata personalità di *trickster* spiccano la cleromanzia e le *sortes*, tra le quali si enumerano pure i giochi con gli ossicini,<sup>114</sup> simbolo dell'infanzia.<sup>115</sup> Pla-

<sup>109</sup> Ovid., *Ars am.* 371-376: *Tum sumus incauti studioque aperimur in ipso. / nudaque per lusum pectora nostra patent. / Ira subit, deforme malum, lucrique cupido / iurgiaque et rixae sollicitusque dolor; / crimina dicuntur, resonat clamoribus aether; / inuocat iratos et sibi quisque deos* («È gran fatica: siamo incauti al gioco, / la passione ci scopre e troppe volte / mettiamo il cuore a nudo; in noi subentra l'ira che tutto ci deforma il viso, la brama del guadagno, e liti e risse, / cupi risentimenti. Le insolenze / corrono intorno e ne rimbomba l'aria: / per sé ciascuno invoca i numi irati»). Tr. Barelli 1958).

<sup>110</sup> Ovid., *Ars am.* 377-378: *Nulla fides tabulae. Quae non per uota petuntur! / Et lacrimis uidi saepe madere genas* («Non buona fede al tavolo di gioco: soltanto imprecazioni, e molte volte / scorrere ho visto sulle gote il pianto»). Tr. Barelli 1958).

<sup>111</sup> Ipotesi sollevata di recente da Pomadère 2018: 69-70.

<sup>112</sup> Cfr. l'analisi di Hermary 2012: 422, 424: Liside è sotto la tutela di un pedagogo al pari di Meneseno, quindi, è un ragazzo di dodici anni circa col ruolo di *erómenos* di un giovane adulto quale Ippotale.

<sup>113</sup> Per la realtà archeologica di tali *Realien*, cfr. Meirano 2004: 92-95.

<sup>114</sup> Cfr. Grottanelli 2000: 164-167; Id. 2001: 129-137; Id. 2005: 129-142; Burkert 2005: 37; Jailard 2012.

<sup>115</sup> Per le connessioni tra bambini e astragali nell'astrologia, cfr. Carè 2006: 144-146.

tone sottolinea che tutti i fanciulli indossano gli abiti solenni degli *Hermeia*.<sup>116</sup> Riguardo al legame tra religione e gioco va ricordato che nell'Artemision di Efeso si radunano per giocare agli aliossi i ragazzi del luogo, ai quali si associa volentieri Eraclito, destando lo stupore tra gli scandalizzati concittadini (9,3 D.-K.). Del resto il filosofo asserisce di preferire tale passatempo con i piccoli alle discussioni politiche impegnate degli adulti. La valenza religiosa dei giochi da tavolo è palesata nel pensiero dell'Efesino dal noto fr. 51 D.-K. imperniato sul confronto tra il tempo / *Aión* ed un infante che gioca con le pedine (πεσσεύων).<sup>117</sup> Una rappresentazione iconografica confrontabile con la scena descritta da Platone, in cui tre adolescenti sono intenti a giocare agli astragali, è offerta da un *chous* a figure rosse del 420 a.C.<sup>118</sup>

Riguardo al rapporto tra gioco, astragali e bambini nell'Atene del V secolo si rivela illuminante un racconto della biografia plutarca di Alcibiade (2,2), ritratto da fanciullo mentre gioca agli astragali assieme ad altri coetanei sulla pubblica via, quando un carro minaccia di travolgerli. Mentre tutti si scostano precipitosamente per schivare il pericolo, Alcibiade resta orgogliosamente al centro della scena, parandosi dinnanzi al carro e si rivolge al carrettiere, invitandolo provocatoriamente a passare sopra di lui dopo aver rovinato il gioco a tutti i suoi amici. Per il biografo di età imperiale la notizia mostra precocemente il carattere protervo e superbo del controverso eroe dell'Atene classica, ma conferma i dati tipici della quotidianità ludica dell'epoca: i bambini giocano comunemente all'aperto e prediligono l'astragalismo.<sup>119</sup>

Anche l'epigrammista del IV-III secolo Leonida di Taranto (*AP* 6,309) enumera gli astragali tra i giochi che Filocle consacra a Hermes nel momento di passaggio dell'uscita dall'infanzia insieme con altri oggetti simbolo dei trastulli fanciulleschi inadatti al nuovo statuto esistenziale consono al suo ingresso nell'età adulta.<sup>120</sup>

Nell'*Eroico* (22,1) Filostrato, memore della storia omerica (*Il.* 23,83-90), assegna a Patroclo il ruolo di eroe civilizzatore, il quale evita un ulteriore spargimento di sangue e detta la norma della convivenza, traendo un insegnamento esemplare dalla sua vicenda biografica ed ammonisce i posteri di non commettere un inutile spargimento di sangue a causa di una partita con gli astragali. Nella stessa opera (45,2,1-2) questi ossicini sono inseriti nel repertorio dell'educazione ideale impartiti-

<sup>116</sup> Vd. Paus. 8,23,6-7 per i giochi dei bambini nel tempio di Artemide *Kondyleatis*, Plu., *Mor.* 839c: λέγεται δὲ καὶ κελητίσαι ἔτι παῖς ὄν, ἀνάκειται γὰρ ἐν ἀκροπόλει, Serv., ad Verg. *Georg.* 12 afferma che Europa gioca nel tempio di Esculapio, Ov., *Her.* 21,124-125: *sicut in aede Dianae*.

<sup>117</sup> Su Eraclito astragalista vd. Snell 1926: 373; Fränkel 1968: 264; Mendner 1978: 850; Paraskevaïdou 1989: 88.

<sup>118</sup> Malibu/Cal., Paul Getty Museum, fig. 46 in Lazos 2010: 33.

<sup>119</sup> Cfr. Paraskevaïdou 1989: 90; Lazos 2002: 180. Sugli astragali come gioco prediletto dai bambini vd. anche Pl., *R.* 2,374c; Plu., *Alex. Fort.*, 1,9 (330-331).

<sup>120</sup> Sulla pratica di consacrare gli astragali ad una divinità nel momento di passaggio dall'infanzia all'efebia, cfr. Gilmur 1997: 172-173; Lazos 2002: 191. Per l'epigramma, cfr. commento di Gow-Page 1965: 335-336; Tortorelli Ghidini 2000: 255-263.

ta da Chirone ad Achille, un modello della trasmissione dei valori eroici ed aristocratici, in cui i giochi tradizionali lungi dall'essere banditi sono associati ad altri trastulli propeudetici alla futura attività militare degli adulti.

In merito al legame tra la sfera culturale di Eros e gli astragali acquista notevole significato la scena di Apollonio Rodio (*Arg.* 3,114-130), in cui il terribile fanciullo gioca agli astragali con Ganimede e lo sconfigge con trucchi illeciti, privandolo di tutti gli ossicini.<sup>121</sup> Nell'iconografia di età classica anche vasi plastici a forma di astragalo mostrano la palese connessione con la sfera culturale di Eros e l'azione esercitata dal dio fanciullo. In particolare, un *askos* in forma di astragalo è decorato su una delle due facce larghe dall'immagine di Eros alato in atto di suonare la lira,<sup>122</sup> mentre un altro astragalo plastico da Apollonia Pontica, odierna Sozopol in Bulgaria, reca un'acclamazione pederastica: ἦδὺς ἦν («era grazioso»), con ambivalenza tra la dolcezza del comportamento e l'amabilità dell'aspetto fisico del giovane.<sup>123</sup>

In un altro epigramma Asclepiade (*AP* 6,308,1-2) conferma la popolarità di tale gioco, dal momento che gli astragali sono assegnati in palio dal maestro di grammatica allo scolaro più bravo in una prova di calligrafia. Gli astragali non sono una prerogativa esclusiva dei bambini, altre classi di età condividono tali esperienze ludiche, anche se il pregiudizio contro gli adulti come astragalisti è confermato da Artemidoro di Daldi. Nella spiegazione del sogno su tale attività ludica il teorico e professionista dell'oniromanzia del II secolo d.C. ritiene di buon auspicio la visione di bambini intenti a giocare ad astragali, dadi o tessere, poiché si tratta di una normale attività infantile svolta costantemente da loro.<sup>124</sup> Viceversa per un uomo adulto o una donna è sconveniente sognare di giocare con gli astragali. Perciò, tale sogno preannuncia gravi pericoli a meno di non nutrire la speranza di ricevere un'eredità. Giacché gli aliozzi sono prelevati dalle carcasse di animali, l'oniromante li collega alla sfera della morte per associazione di idee, profilando in subordine l'ipotesi di un lascito testamentario.

Preziose informazioni tecniche su denominazioni e valori attribuiti alle facce dell'astragalo si desumono da Aristotele nella nota discussione anatomica dell'*Historia Animalium* 2,1,499b,26-31, con la quale coincide largamente la descrizione polluciana. Ancora nel *De caelo* 2,12,292a,28-292b,1 una similitudine sulla legge delle probabilità e dei grandi numeri è desunta dal gioco degli astragali.

Per riassumere, i quattro lati dell'astragalo di forma pressoché cubica ricevono differenti denominazioni e punteggi che si possono così schematizzare:<sup>125</sup>

<sup>121</sup> Cfr. Paraskevaïdou 1989: 88-89; Fowler 1989: 17 con riferimento a un gruppo statuario di Policeto descritto da Plin., *NH* 34,55; Pretagostini 1990: 225-237; Schädler 1996: 67-68; Bignasca 2000: 146.

<sup>122</sup> New York, Metropolitan Museum of Art, inv. 40.11.22, cfr. Hermary 2012, 420, fig. 2a.

<sup>123</sup> Vaso oggi al Museo Archeologico di Sofia, cfr. Hermary 2012: 417-419, 420 con fig. 1.

<sup>124</sup> Artemid., *Oneir.* 3,1: παιδίον δὲ παίζον ἰδεῖν κύβοις ἢ ἀστραγάλαις ἢ ψήφοις οὐ πονηρόν· ἔθος γὰρ τοῖς παιδίοις αἰεὶ παίζειν. Cfr. Paraskevaïdou 1989: 88, 90.

<sup>125</sup> Cfr. Nollé 2007: 8-9; De Siena 2009: 151-155; Id. 2010: 31.

Χίος, Chios, ο κύων, cane (lato stretto a forma di S):	1 punto;
ὑπίος dorso (lato largo, concavo, posizione verso l'interno):	3 punti;
πρανής, ventre (lato largo, convesso, posizione verso l'esterno):	4 punti;
Κῶος, Cos, 6 punti (lato stretto, piatto):	6 punti.

Riguardo allo schema desunto dal passo di Polluce (9,99) si ricorda la distinzione riproposta da U. Schädler, oggetto del dibattito degli specialisti dei giochi da tavolo tra la denominazione del lato e quella del lancio corrispondente. Secondo tale ipotesi il lancio di Coos è quello dell'astragalo caduto su questo lato, mentre si vede il lato opposto, cioè quello di Chio. Quindi, in tal caso Coos sarebbe il lato stretto a forma di S e varrebbe 6 punti, quando l'astragalo cade su questo lato.<sup>126</sup> Si deve tener presente un'ulteriore differenza rispetto al dado cubico. Nell'astragalo, infatti, variano considerevolmente le possibilità di estrarre a sorte le varie facce, come mostrato anche dall'archeologia sperimentale con ripetuti lanci di aliossi antichi e/o moderni. Aldilà di lievi oscillazioni è acquisito il dato di un'elevata probabilità statistica di far cadere l'ossicino su una delle facce larghe (*hýptios* o *pranēs*). Molto più raramente dopo la gettata questo si posiziona su uno dei lati stretti; tra questi due permane in un numero di casi più esiguo su quello a forma di S.<sup>127</sup>

Il proverbio Chio/Coos è largamente attestato. Anche l'attribuzione di *P. Oxy.* 2743 a Strattide e l'identificazione con la sua *Lemnomeda* (fr. 23) propugnata da E. Lobel è fondata sulla citazione della sentenza in fr. 1, 7.<sup>128</sup> Com'è stato notato, tuttavia, il riuso continuo dei proverbi rende impossibile un sicuro collegamento con tale opera, adombrando l'ipotesi che questo e i frammenti seguenti siano da addebitare ad altre commedie, in cui figura Lampone, l'indovino, sostenitore di Pericle e cofondatore di Turii nel 444/443 a.C., spesso bersaglio di attacchi polemicici dei poeti dell'*Archaia*.<sup>129</sup> All'ἀχρητος Χίος fa riferimento Leonida di Taranto in uno degli epigrammi funerari citati (*AP* 7,422,5-6) e lo considera un tiro del tutto negativo, indizio di una morte prematura per il defunto, il cui corredo sepolcrale è accompagnato dagli aliossi.<sup>130</sup> Anche Antipatro di Sidone in questa serie di epigram-

<sup>126</sup> Vd. Schädler 1996: 64 con note e riferimenti a Jüthner 1926 ed altri.

<sup>127</sup> È accertato tale dato, anche se variano lievemente i risultati sperimentali, cfr. Ineichen 1987: 31; Nollé 2007: 9-10 asserisce circa 80% di probabilità per le facce larghe contro 20% per quelle strette; Rohlf's 1963: 12-13 n. 17 rileva 48% per il 4, 35% per il 3, 10% per l'1, 7% per il 6; Schädler 1996: 63-64 e n. 13 precisa circa 75% di tiri su un lato largo e 25% su uno stretto, riportando i dati percentuali dell'esperimento condotto personalmente e di quelli precedenti, come Deubner 1929: 272-274; Sittig 1931: 23, con simili evenienze.

<sup>128</sup> Cfr. *ed. pr.* Lobel 1968: 2743, con rec. Luppe 1971: 122, che è favorevole, invece, a una paternità eupolidea con richiamo dei *Demi*, sulla base di fr. 99,32-33 in *P. Cair.* 43227 fr. 1<sup>v</sup>, sulla questione vd. Fiorentini 2017: 308.

<sup>129</sup> La natura proverbiale dell'espressione inficia un'identificazione sicura, cfr. Austin 1973: 208, fautore dell'assegnazione alle *Δραπέτιδες* di Cratino, con dossier degli attacchi contro Lampone da parte dei comici tra il 409 e il 375 ca.; Fiorentini 2017: 308, 311.

<sup>130</sup> Cfr. Carbone 2005: 98, di cui va rigettata però la nozione che i giocatori notino «il punto inciso sull'aliosso»: nel caso degli astragali è sufficiente rimarcare la faccia sulla quale è caduto l'astragalo. Punti ed altri simboli numerali distinguono, invece, le facce di oggetti geometrici regolari, esaedri, dodecaedri o icosaedri, che rientrano nella tipologia del dado.

mi epidittici (7,427,6) menziona il colpo di Chio che svela un tiro funesto.<sup>131</sup> Nei corredi funerari è acquisita la polisemia di tali ossicini dotati di poteri apotropaici con funzione profilattica in quanto oggetti legati al fato e indicatori del destino, come conferma il caso istruttivo delle necropoli italiote di Locri Epizefiri e Caulonia, ove centinaia di astragali sono deposti nelle tombe.<sup>132</sup> Peraltro, quest'astragalomania<sup>133</sup> si registra in un'area entro i cui confini l'astragalismo si perpetua fino all'età moderna, sancendo una continuità per certi versi sorprendente della cultura ludica.<sup>134</sup> Un numero molto elevato di astragali, oltre 22mila oggetti, con funzione di amuleti e/o di offerta votiva, è stato rinvenuto nell'antro corico sul Parnaso presso Delfi in un contesto culturale ugualmente molto significativo.<sup>135</sup>

Alcuni epigrammi dell'*Anthologia Palatina* (7,421-430) sono incentrati sul tema del passante che disvela l'identità del defunto grazie al valore degli astragali deposti sulla sua tomba: dalla posizione degli ossicini e dal significato dei tiri da loro evocato riesce a desumere una serie di informazioni concernenti l'età, professione e i meriti di colui al quale è dedicato il sepolcro. Malgrado il carattere enigmatico di simili componimenti costruiti su un *exemplum fictum*, il dato cogente dell'uso funerario dell'astragalo ha molteplici risonanze semantiche ed ispira concretamente tali creazioni poetiche.<sup>136</sup>

Nell'ambito della cleromanzia di età imperiale una tipologia divinatoria affidata, come rimarcato, alla tutela di Hermes, gli astragali sono reputati anche come un sistema di *sortes*, alimentando una fiorente astragalomania,<sup>137</sup> la letteratura sull'argomento è rappresentata da un corpus di epigrafi preservate spesso integralmente, redatte in un periodo assegnabile al I-II secolo d.C. su larghi blocchi monolitici ricavati dalle cave di pietra locale in un'area microasiatica ben definita (Licia, Panfilia, Pisidia, Frigia) corrispondente all'Anatolia sudoccidentale.<sup>138</sup> Non è risolto il dibattito sulla derivazione dei testi epigrafici da un modello comune, un antigrafo letterario o epigrafico. In ogni caso i 56 testi oracolari pervenuti mostrano un alto grado di affinità e concordano in modo univoco sul metodo di consultazione. Gli utenti gettano cinque astragali per tiro e sommano il valore numerico assegnato a

<sup>131</sup> A v. 6: εἷς δ' ὅ γε μανύει Χίος ἀφ'αυρότερον, cfr. Carbone 2005: 96, 98-99.

<sup>132</sup> Cfr. Hampe 1951: 25-26; Elia-Carè 2004: 87-90; Carè 2010: 460-463; Ead. 2013: 56 con riesame della documentazione; de Grossi Mazzorin-Minniti 2012: 218; Papaikononou-Poplin 2013: 57.

<sup>133</sup> La fortunata espressione è coniata da Hampe 1951: 16 in riferimento al caso di Locri Epizefiri.

<sup>134</sup> Rohlf s 1964: 13 conclude: «Veramente una stranissima analogia tra antico e moderno nella tradizione di un giuoco della Magna Grecia»; cfr. De Nardi 1991: 80.

<sup>135</sup> Cfr. Amadry 1984; Poplin 1984; Gilmur 1997: 170, 172; Lazos 2002: 193; de Grossi Mazzorin-Minniti 2012: 214. Per gli astragali in tale contesto, vd. *IG II 2*, 1533, 23-24.

<sup>136</sup> Cfr. Laurens 1989: 47; discussione in Carbone 2005: 88-99, in part. 92-95.

<sup>137</sup> Cfr. Rohlf s 1964, *passim*; Amadry 1984, p. 377; Costanza 2009: 14.

<sup>138</sup> Vd. Kaibel 1888: 535-537; Hopfner 1924: 51; Graf 2005: 82-84 con elenco completo dei documenti astragalomantici di origine epigrafica; Nollé 2007: 123-181; Staab 2009: 176; Johnston 2008: 99.

ciascuno. Si possono ottenere così diverse combinazioni, la cui serie ha inizio dal punteggio più basso:  $5 = 1 \times 5$  fino al più alto:  $30 = 6 \times 5$ .<sup>139</sup>

È rilevante che generalmente in queste iscrizioni ogni combinazione è associata ad una divinità e ad un pronostico. Dopo aver gettato gli astragali, il consultante aggiunge il valore assegnato ai rispettivi lati dell'ossicino, cercando la spiegazione corrispondente al tiro effettuato.<sup>140</sup> Il criterio di correlazione tra la divinità e il tiro di astragali non è sempre perspicuo,<sup>141</sup> a parte le preghiere rivolte alle Μοῖραι, Τύχαι (Τύχη egemone, Salvatrice o ancora Felice o fonte di felicità) e Νίκαι (Vincitricce e gioiosa). Altre divinità del destino si riconoscono in Δαίμων, Ἄγαθος Δαίμων e Nemese, la celeste riparatrice dei torti. Il legame tra la cultura ludica attraverso il lancio degli astragali e la rete di significati imbastita dalla mantica permane un dato caratteristico,<sup>142</sup> ereditato dalla cultura romana.<sup>143</sup>

La consultazione oracolare tramite gli astragali riveste un ruolo cruciale nel santuario di Eracle Buraico presso il fiume omonimo nei dintorni della città di Bura. Pausania ha tracciato una descrizione accurata, in cui spiega le modalità d'uso della tavola, sulla quale sono illustrati i possibili colpi ed il loro significato nell'ambito della pratica divinatoria (7,25,10).<sup>144</sup> Nella caverna in Acaia, la cui esatta identificazione permane controversa, i responsi oracolari erano tratti sulla base degli astragali disponibili nel sito in gran quantità a tale scopo. Il consultante getta quattro astragali, consultando la tavola di legno (πίναξ) presente in loco e trova così la spiegazione appropriata per la combinazione di numeri ottenuta con i tiri da lui effettuati (σχῆμα ἀστραγάλων).<sup>145</sup> Lo stesso meccanismo è utilizzato nel gioco con astragali (o dadi), quando gli auspici sono ricavati dalla combinazione delle facce. Una modalità fondata esclusivamente sulla somma dei punti ottenuti appare in Svetonio (*Tib.* 14). Anche lo scoliaste a Pindaro, *Py.* 4 intende l'attività di interprete di κλήροι esercitata da Mopso nella saga argonautica come una consultazione

<sup>139</sup> Se si ottiene la medesima combinazione come risultato di una somma uguale di tiri (es.  $14 = 1 + 3 + 3 + 3 + 4$ ; ma anche  $= 1 + 1 + 3 + 3 + 6$  o  $1 + 1 + 4 + 4 + 4$ ), gli oracoli prescrivono di disporre le combinazioni in accordo con le facce dell'astragalo a partire dal lato concavo stretto (1 punto) per finire con quello convesso piatto (4 punti), cfr. Graf 2005: 62-63; Nollé 2007: 9.

<sup>140</sup> Sulla sacralità della sfera ludica nel mondo greco-romano, cfr. Graf 2005: 64-65, Nollé 2007: 14-16.

<sup>141</sup> Una connessione simile vige tra il tiro specifico e la divinità invocata nel lancio di quattro dadi per ogni gettata. I criteri per associare i lanci alle divinità sembrano differenti nell'astragalomanzia, cfr. Graf 2005: 63; Nollé 2007: 28-30 con lista degli dèi da propiziare per ciascun tiro degli aliossi.

<sup>142</sup> Per l'interazione tra giochi di astragali e divinazione, cfr. de Grossi Mazzorin-Minniti 2012; Schädler 2013: 62, in genere Beerden 2013: 37-40.

<sup>143</sup> Sul fato come elemento chiave nell'astragalismo romano, vd. Torre 2015: 15-17 con discussione dei passaggi salienti negli elegiaci latini, vd. Ovid. *Ars am.* 3,353-384; *Trist.* 2,475-483; Schädler 2013: 63.

<sup>144</sup> Vd. Heinevetter 1912: 32; Moggi 2000; Nollé 2007: 15-16; Bianchi 2015: 78. Sulla situazione culturale della regione del Peloponneso nordoccidentale, cfr. Osanna 1996: 241-242.

<sup>145</sup> Cfr. Nollé 2007: 15 e n. 76 con discussione critica del passo in esame e rettifica delle traduzioni di Moggi 2000; Pritchett 1998: 349.

divinatoria tramite il lancio di astragali e conferma che tali ossicini erano presenti in passato nei templi e sulle mense sacre a fini di predizione del futuro, come sappiamo per il tempio di Bura grazie alla descrizione del Periegeta e per altri siti oracolari quali Didima e Claro.<sup>146</sup> In età imperiale il *pinax*, la tavola recante le predizioni corrispondenti alle somme di diversi tiri di astragali, diviene lo strumento caratteristico di indovini itineranti, ciurmatori da trivio, i quali offrivano la propria prestazione professionale in cambio di denaro.<sup>147</sup>

Inoltre, la monetazione di diverse città di età tardo-classica ed ellenistica recano effigiati gli astragali con un'eminente funzione cultuale, spesso in associazione ad Apollo o altre divinità, come ad esempio a Claro, Clazomene e Colofone, dove tali emissioni giovano a propagandare il ruolo profetico dell'astragalomanzia per uno dei centri oracolari di maggior rilievo dell'Asia Minore.<sup>148</sup> Ugualmente nei conii di Efeso dell'età severiana e immediatamente successiva sono ritratti ragazzi nudi intenti a giocare agli astragali davanti ad una statua dell'Artemide poliade oppure l'immagine semplificata li ritrae in tale atto senza il busto della dea. Anche in questo caso non si tratta di una mera descrizione del gioco infantile, ma di un richiamo alla funzione divinatoria di tali *sortes*, dal momento che un aliosso compare sovente in monete cittadine coeve accanto alla testa di Artemide o vicino alla cerva o alla palma della dea. Pertanto, si postula la connessione tra i conii monetali coi giovani astragalisti e la pratica oracolare tramite aliossi esercitata nell'Artemision senza soluzione di continuità per secoli.<sup>149</sup>

In Grecia moderna si registrano paralleli perspicui con la pratica ludica antica con vari esempi rilevabili nel Peloponneso, nelle isole ioniche, nelle Cicladi, nell'Eubea e nell'Egeo centro-settentrionale e invero in ambito orientale (Turchia, Persia, Armenia) e occidentale (Spagna e Grecia salentina in Puglia). L'indicazione comune nel greco salentino è: *pèzome 's ta kontricia* = *παίζωμεν στὰ χονδρίκια*, con l'impiego di *χονδρίκι*, ipocoristico di *χόνδρος* «cartilagine». <sup>150</sup> Nella Calabria centrosettentrionale le attestazioni lessicali in merito derivano dal grecanico con vari esiti, ma questo gioco è sconosciuto nei villaggi ellenofoni dell'Aspromonte,

<sup>146</sup> *Schol. Vet.* ad Pind., *Py.* 338a e b Drachmann: 143-144, cfr. Kaibel 1876: 193 n. 1; Nollé 2007: 11 con rinvio all'oracolo 27 del corpus astragalomantico da lui costituito sulla base delle epigrafi microasiatiche in materia, in cui *κλήρος* è equivalente ad astragalo: *τέσσαρα δ' εἰ πῖπτουσι δύο καὶ τρεῖς τρία κλήροι*.

<sup>147</sup> Cfr. gli esempi addotti da Nollé 2007: 16-17, in particolare gli ἀγρυπτικοὶ πίνακες, le tavole dei mendicanti girovaghi impugnate da alcuni discendenti di Aristide ridotti in grave indigenza (Plu. *Arist.* 3).

<sup>148</sup> Per la connessione degli astragali sui tipi monetali alla divinazione tramite tali *sortes*, vd. il dossier di testimonianze in Nollé 2007: 12-14, che riprende un'idea avanzata da Head 1911: 144 per un conio di Imera risalente al periodo della conquista agrigentina (482-472), cfr. anche Hallday 1913: 207.

<sup>149</sup> Cfr. Nollé 2007: 13 sulla base anche di moltissimi astragali trovati negli strati più antichi del santuario efesino.

<sup>150</sup> Cfr. Rohlfs 1964: 11 per questo titolo ludico in greco salentino ed altre espressioni simili meno perspicue usate nella regione per designare il gioco con gli ossicini.

come lo è del resto in Sicilia.<sup>151</sup> Riguardo all'astragalismo greco moderno si cita il gioco dei κότσια, «astragali» (Corfù, Chio, Beozia, Acarnania) o più diffusamente del βεζύρης, «visir» (Creta, Peloponneso, Cicladi, Dodecanneso) o βεζυροβασιλιάς, «del visir e del re», con un titolo più esteso che riunisce le persone dei due giocatori protagonisti.<sup>152</sup> Il *vezyris*, prestito dall'arabo *wazīr* = «fidato aiutante», «vicario» rappresenta un'esperienza ludica rilevante nella cultura neogreca.<sup>153</sup>

Consideriamo in dettaglio il “gioco del visir” attraverso la varietà delle attestazioni etnografiche. Nella Grecia moderna i bambini sono soliti scegliere un ossicino d'agnello o di capra, più raramente un bovino, che prende nome di κότσι («astragalo») o κορέντζιλο. Sono tramandati diversi nomi per le quattro facce dell'astragalo in greco moderno, però lo svolgimento del rito è identico. I risultati dei tiri assegnano le differenti parti da interpretare. In base all'esito del lancio degli astragali uno dei ragazzi riceve il ruolo del «re», βασιλιάς, se l'ossicino cade sul lato stretto a forma di “S” (= antico *Chios*); se l'astragalo cade, invece, sulla faccia opposta (= antico *Koos*), ottiene la parte del «visir», βεζύρης, donde il nome del gioco per esteso. I lati stretti corrispondono alle gettate meno ricorrenti, le più difficili da ottenere e sono forieri di buoni risultati nella prospettiva ludica, perché assegnano le parti dei protagonisti. Le altre due facce, quelle larghe, danno luogo a due esiti differenti. Quella larga, concava, rivolta verso l'interno (antico ὕπτιος) è un tiro nullo (ἄκυρος), senza conseguenze di sorta, al giocatore che realizza tale tiro non succede nulla. La sua situazione rimane dunque invariata. Talora gli è consentito di ripetere il lancio.<sup>154</sup>

Si registrano diversi nomi per questo tiro neutro, in genere è definito «uomo» (ἄνθρωπος), sottinteso un buon uomo oppure «fornaio» (ψωμῶς), una funzione di tutto rispetto in una società arcaica cerealicola, in cui il pane e i prodotti di forno sono alla base dell'alimentazione, la sua rilevanza è comprovata dai nomi corrispondenti di *blebar* «fornaio» in Bulgaria e *buk* «pane» nelle comunità albanofone della Calabria (alb. *bukë*).<sup>155</sup>

La faccia larga opposta, cioè quella convessa rivolta verso l'esterno (antico πρηνής), è il colpo più frequente e più facile da ottenere statisticamente, quindi, è

<sup>151</sup> Cfr. i risultati delle missioni di studio di Rohlfs 1964: 2-4, 9-10.

<sup>152</sup> Cfr. Rohlfs 1964: 11 per i titoli corrispondenti in bulgaro *car i vizir*, castigliano *rey y verdugo* e catalano *rey-botxi* = «re e boia»; per indicare il gioco è più isolato (Tessaglia, Peloponneso settentrionale) il turchismo ἄσικι o aferetico σικι < *asik*, «ossicino», assunto anche in bulgaro *ašik*, romeno *arsic*, serbo-croato *aršic*, albanese *ashik* per indicare l'astragalo. Sul prestito dal turco mutuato a sua volta dall'arabo *vasir*, «ministro», «luogotenente», cfr. Babiniotis 2005: 356, s.v. βεζύρις.

<sup>153</sup> Su tale gioco cfr. in generale Darakis 1994: 26, 67-68; Papanis 1996: 29-31; Papazis 2011: 94-95, 110.

<sup>154</sup> Cfr. Rohlfs 1964: 4 per il caso del Salento, dove tale tiro è detto la gettata doppia *dubbla* o *túbbula*.

<sup>155</sup> Cfr. Rohlfs 1964: 7-8: in tali sistemi di astragalismo questi nomi sono assegnati, tuttavia, al lato largo convesso, che ha valore positivo, in base al noto principio dello scambio delle facce opposte.



quello del perdente. Chi ottiene tale gettata subisce un castigo ed è chiamato in prevalenza l'asino (ὄνος): riceve un certo numero di colpi con una corda, un panno annodato o un bastone. Oltre all'asino tale faccia è spesso denominata quella del ladro (κλέφτης), un criminale meritevole di ricevere una pena per i suoi delitti contro la proprietà. Tale idea è largamente sviluppata in ambito orientale, come attestano i nomi per questa faccia dell'astragalo in arabo *harāmij*, persiano *duzd*, turco *hirsiz*, armeno *gol*, tutti afferenti all'accezione di «brigante», «razziatore». <sup>156</sup> L'idea fortemente negativa si è sviluppata in area balcanica, come si evidenzia dai nomi per tale faccia in bulgaro: *hajduk*, «brigante» e in romeno: *om rău*, «uomo malvagio». <sup>157</sup>

In questo caso il gioco del *visir* acquista una valenza didattica, ammaestra i bambini, insegnando loro non solo le differenze dei ruoli nel mondo degli adulti con gerarchie precise da rispettare all'interno della comunità, ma anche l'idea di pene proporzionate ai reati e ai comportamenti antisociali da reprimere. In tale prospettiva bisogna evidenziare che si configura come un rito d'istruzione e iniziazione alle prove che attendono i bambini quando saranno adulti. Se i partecipanti si attengono ad una corretta interpretazione del gioco, possono evitare il rischio di farlo degenerare in un atto intimidatorio di bullismo verso un compagno più debole. Peraltro, l'elemento di casualità generato dal lancio degli astragali garantisce in partenza che ciascuno possa ottenere la parte del re, del visir o del castigando (asino/ladro). Nel *vezyris* tocca al re decidere in dettaglio le modalità e l'entità della punizione così come il numero dei colpi da affibbiare al perdente, mentre il visir si pone accanto a quest'ultimo e agisce di conseguenza, infliggendo materialmente la punizione al malcapitato, perciò esercita una funzione di giudice e amministratore della giustizia. Tale compito costituisce l'episodio culminante del gioco come risultato del tiro degli astragali ed è eseguito materialmente dal visir, il quale è chiamato, perciò, ξυλοφᾶς, «picchiatore», a Sfakia sulla costa cretese sudoccidentale. La faccia del visir riceve a sua volta varie denominazioni connesse allo strumento del castigo, come ῥαβδί, «bastone» o στρούμπος, «corda» nella penisola di Mani in Laconia ed altre similari. <sup>158</sup> Una volta comminata la punizione, il gioco prosegue con un nuovo tiro di astragali. Se un altro effettua il colpo del re, allora riceve la verga dal precedente re. Se, invece, realizza il tiro del visir, sottrae la corda a quest'ultimo. I partecipanti invertono, quindi, i ruoli e la coppia del re-visir cede la parte ai rispettivi successori. <sup>159</sup>

Considerando alcune varianti locali, la faccia del «re» è denominata il lato del «pascià», πασιάς, a Lesbo; a Florina in Macedonia del σάλτι dal turco *saltik*, <sup>160</sup> quella larga prominente è detta la «conca» (σκάφη) a Lesbo e a Micono; il «foro» (τρύπα) ad Anfissa. <sup>161</sup> Nel capoluogo della Focide, inoltre, l'altra faccia larga, la cui

<sup>156</sup> Cfr. Rohlfs 1964: 7.

<sup>157</sup> Cfr. Rohlfs 1964: 8.

<sup>158</sup> Cfr. Rohlfs 1964: 7.

<sup>159</sup> Cfr. Rohlfs 1964: 5; Koutsoklenis 1986: 34-36.

<sup>160</sup> Cfr. Mellios 1985: 33.

<sup>161</sup> Cfr. Rohlfs 1964: 8; Koutsoklenis 1986: 36.

uscita decreta la punizione, è detta del *σαμάρι*, cioè del «basto» usato dai cavallari per montare su asini ed equini in genere.<sup>162</sup> Tale variante rientra nel medesimo ambito semantico del nome più usato per tale lato, vale a dire «asino».<sup>163</sup> Chi ha la gettata del *samari* riceve regolarmente il castigo deciso dal giocatore-re con la bacchetta in mano ed eseguito dal ragazzo che impersona il visir, tenendo in mano la verga. Se qualcuno sorteggia la faccia del *samari*, il «re» ordina per esempio d'infliggergli quattro legnate. A tal punto, il visir domanda: *ξυδάτες ἢ λεμόνατες*; letteralmente «all'aceto o al limone?»», vale a dire: «legnate molto aspre o deboli?».<sup>164</sup>

Nel dialetto arcaico dell'isola di Scarpanto (Karpathos), un centro notevole per gli studi etnografici, l'astragalo è detto *κυλίκαρπος*, «osso di giuntura»;<sup>165</sup> le facce del *vassiliás* e del *visir* sono ridenominate rispettivamente del *ρήγας*, «re» e del *καλόθρωπος*, letteralmente «buon uomo», perciò adatto come giudice.<sup>166</sup> Sono enumerati poi regolarmente il lato del «ladro» (*κλέπτης*) e quello del «fornaio» (*ψωμάς*) per il colpo nullo. Anche qui riceve lo scettro (*τὸ βασιλίκι*) il bambino, il quale ottiene il lancio della faccia del re, mentre quello che sorteggia il ruolo del visir tiene in mano una bacchetta di legno (*τὸ βεζυρίκι*) atta ad infliggere il castigo. Un terzo che effettua la gettata del «ladro» viene colpito dal visir tante volte quante ne ordina il re. Se, invece, estrae la faccia del «fornaio», non riceve alcun titolo onorifico, ma neppure una punizione.<sup>167</sup>

Nel Nord Egeo, a Chio le facce strette del re e del visir si oppongono, come di solito, a quelle larghe chiamate l'una: «asino», *γάϊδαρος*, con impiego della voce demotica in luogo del classico *ὄνος* oppure «ladro», *κλέφτης*; l'altra «uomo», *ἄνθρωπος* o «fornaio», *ψωμάς*.<sup>168</sup> Il titolo di asino assegnato al perdente in concorrenza con quello di ladro è un elemento precipuo nella metafora della cultura ludica antica e moderna, che va evidenziato. Se capita che l'astragalo, una volta lanciato, non assume alcuna delle quattro facce, il giocatore il quale l'ha tirato tenta di spostarlo con la mano per farlo ricadere su una di queste, mentre gli altri lo colpiscono, percuotendolo duramente. Per questo motivo riceve il soprannome di *τσιμπάρης* < *τσιμπώ* = «pizzicare», «catturare».<sup>169</sup> Se nessuno dei compagni riesce ad ottenere il titolo di visir o di re, in tal caso il «ladro» non viene punito e riesce a farla franca.<sup>170</sup>

A Lesbo i giocatori si dividono in due squadre e, quindi, un maggior numero di partecipanti è coinvolto nella sfida con gli ossicini. Se l'astragalo resta perfettamente diritto, il che avviene estremamente di rado, allora la disfatta degli avversari è totale: costoro sono obbligati a portare sul dorso i vincitori, ricevendo bastonate sulla

<sup>162</sup> Su tale lemma cfr. Babiniotis 2005: 1566.

<sup>163</sup> Anche un lato del perdente è detto oggi *γάϊδαρος*, «asino», cfr. Paraskevaïdou 1989: 89.

<sup>164</sup> Cfr. Koutsoklenis 1986: 35-37.

<sup>165</sup> Cfr. Rohlf 1964: 11.

<sup>166</sup> Cfr. Rohlf 1964: 6.

<sup>167</sup> Cfr. Vdokakis 2014: 63.

<sup>168</sup> Cfr. Papazis 2011: 110.

<sup>169</sup> Cfr. Darakis 1994: 67.

<sup>170</sup> Cfr. Darakis 1994: 68.

schiena, sono trattati esattamente come asini da soma.<sup>171</sup> A proposito del castigo di portare alcuni compagni sul dorso, si ricorda il gioco antico dell'ἔφεδρισμός e la varietà di paralleli nel folklore moderno, in cui è palese l'identificazione tra i ragazzi, i quali recano sulle spalle i propri compagni, e una bestia da soma (vd. T33, T37).

Bisogna trarre dunque alcune considerazioni dall'aspetto peculiare del gioco del *vezyris*, che sancisce la punizione del perdente e l'assimilazione all'asino, tracciando alcuni paralleli tra gli aspetti salienti del gioco degli astragali moderno attraverso la documentazione folclorica e le esperienze ludiche note da fonti letterarie, lessicografiche ed iconografiche dell'Antichità, che contempla diversi riti umilianti, in cui il perdente è punito duramente dai vincitori e sottoposto a pene corporali più o meno severe, come notato per la *basilinda*. Un'altra pratica umiliante diffusa specie in ambito militare è il *kollabismos* (T52).

Del resto già Socrate nel *Teeteto* di Platone (146a) rivela che gli sconfitti ai giochi con la palla nell'Atene classica sono correntemente designati come asini (ὄνοι), richiamando il prototipo dell'animale più sgraziato e maldestro.<sup>172</sup> A tal riguardo, il gioco del *vezyris* con la polarità tra re (βασιλιάς) e asino (ὄνος o γάϊδαρος con voce neogreca), offre un esempio peculiare di ricezione di una dinamica ludica risalente alla tradizione antica e trasferita in età moderna alla gara basata sulla gettata degli astragali.

Infine, consideriamo l'isola di Sira o Siro (gr. Σύρος), ove il gioco del visir riscuote indiscutibile popolarità come in genere in tutto l'arcipelago. Un'indagine etnografica è stata condotta personalmente dallo scrivente (2015, 2016, 2017) ad Ano Syros, il nucleo urbano veneziano incastonato ai piedi della cattedrale cattolica di S. Giorgio (τὸ Ἅγι Γιώργη), che domina la moderna Ermupoli. Tale borgo medievale detto la *Chora* custodisce gelosamente tradizioni e memorie del patrimonio folclorico, mantenendo elementi identitari molto forti.<sup>173</sup> A Sira il *vezyris* conferma la divisione dei ruoli risultanti dall'esito del lancio degli aliozzi, i nomi delle facce hanno subito alcune modifiche con aggiornamento dei titoli tradizionali. Il lato a forma di S resta quello del re. L'altra faccia non è denominata più visir (*vezyris*), ma βούρβουλας, «mazza», un nome folclorico eloquente, connesso all'atto della punizione eseguita dal giocatore che realizza tale colpo. Quest'appellativo oggi desueto, ma di forte richiamo ha un'esatta corrispondenza in Calabria nel nome di *mazza* o *mazzèri* (ital. mazziere, cioè la guardia armata di mazza) attribuito al lato dell'astragalo che i giocatori si augurano di evitare.<sup>174</sup> Per esteso nel Meridione d'I-

<sup>171</sup> Papanis 1996: 31 annota per esperienza autobiografica: «il gioco aveva allora termine, ma il ricordo di quelle legnate persiste fino ad oggi!».

<sup>172</sup> Vd. *Schol. Pl. Th.* 146a3 = 15 Cufalo: τῶν οὖν παιζόντων ταῦτα, τοὺς μὲν νικῶντας βασιλεῖς ἐκάλουν καὶ ὅτι ἂν προσέτασον τοῖς ἄλλοις ὑπήκουον, τοὺς δ' ἠττωμένους ὄνους. Κρατῖνος δὲ Χεῖρωσι χαριέντος ὁμοῦ ἐγκαταμίξας καὶ τὴν «ὄνος λύραν» παροιμίαν ἐπλεξε τὸν λόγον οὕτως: «ὡς ὄνος ἀπωτέρω κάθηνται τῆς λύρας» [fr. 247 K.-A.] τοὺς γὰρ ἠττωμένους ὡς ἔφαμεν, ὄνους καθῆσθαι ἔλεγον, βασιλεῖς δὲ τοὺς νικῶντας.

<sup>173</sup> Cfr. Rossolatos-Deverakis 2017: 18-136.

<sup>174</sup> Sul parallelo tra il vocabolario ludico di Sira e della Calabria, cfr. Rohlfs 1964: 7, con nomi

talia designa il gioco con gli astragali.<sup>175</sup> Successivamente questa faccia stretta è stata definita a Sira *ὕπουργός*, cioè ministro. Dunque, il termine *vezyrís* desunto dall'amministrazione ottomana è stato soppiantato da *voúrvoulas*, a suggello delle mazzate da affibbiare al compagno e, quindi, da *hypourgós* per descrivere senza equivoci la funzione dell'incaricato del castigo. Analogamente in Calabria nel lessico degli astragali *jùdice* (ital. giudice) designa talora il lato dell'ossicino e il giocatore, il quale amministra la giustizia e passa per esteso ad indicare questa pratica ludica.<sup>176</sup> All'opposto, come notato, a Mitilene il lato del re è ribattezzato del «pascià» per influsso della nomenclatura turca. A Sira, comunque, *vezyrís* è l'appellativo invalso nell'uso per sanzionare l'equivalenza col tiro degli aliossi, anche se qui manca la corrispondenza tra la denominazione del gioco e quella di uno dei quattro lati dell'astragalo.

In ultimo, la faccia dell'ossicino che determina il castigo di un giocatore a Sira non è chiamata asino, né ladro, come rilevato in altri siti, ma *πηγάδι*, «pozzo», con un elemento descrittivo desunto dal profondo incavo presente su tale lato e poi con un'innovazione di rilievo per il suo significato politico e ideologico: *Τούρκος*, «turco».<sup>177</sup> In questo modo la carica scoptica legata alla menzione dell'asino è trasferita dal singolo individuato come capro espiatorio agli storici avversari nell'Egeo, sui quali pesa una condanna morale conforme ai nomi di brigante e uomo malvagio usati per la faccia del perdente nei Balcani. Il malcapitato, il quale effettua il colpo del «turco», assume su di sé il castigo assegnato idealmente agli avversari. Così il gruppo sfoga il risentimento nei riguardi di un nemico temibile, esorcizzando il timore attraverso lo sfogo liberatorio offerto dal gioco, che assume, perciò, una funzione catartica.

In conclusione, i documenti etnografici comprovano che i bambini si sono affollati nei vicoli di Ano Syros, Chio, Lesbo e tante altre località insulari e della terraferma, a Florina come ad Anfissa, per gettare gli astragali e giocare al *visir*, rinnovando la pratica ludica antica attestata fin dall'*Iliade*. Pertanto, appaiono autentici eredi degli eroi omerici e dei fanciulli osservati da Socrate nel *Liside* di Platone. Gli emuli degli astragalisti nelle diverse contrade della Grecia contemporanea con i loro *kokalákia* sono gli ultimi testimoni di un lascito significativo in tale patrimonio della cultura immateriale.

equivalenti per tale faccia dell'astragalo nella penisola iberica: *zurriago*, “frusta” a Salamanca, *verdugo* in Andalusia e Aragona e *botxi* in Catalogna con uguale accezione di “boia”.

<sup>175</sup> Denominato perciò *mazzèri* (vd. romeno *armas*), cfr. Rohlfs 1964: 11, che restituisce pieno significato all'espressione di *re mazziere* del *Pentamerone* di Giovambattista Basile (1634-'36 e 1644 come *Lo cunto de li cunti*, titolo definitivo nell'ed. del 1674) del tutto oscura per B. Croce 1932: I, 178, ma perfettamente perspicua come calco di *βεζυροβασιλιάς*.

<sup>176</sup> Cfr. Rohlfs 1964: 11.

<sup>177</sup> Cfr. Rohlfs 1964: 8, con il parallelo esatto di puzzu «pozzo» nel Salento e voci affini: *κοῦπα* a Samo e *λίμπα* a Leucade con accezione di «coppa», *dupka* «nicchia» in Macedonia, *fossalfonta* in Calabria settentrionale e Lucania, in Aragona *hoyo* «fossa» e *ojo* «occhio», come a Minorca *ui*; Costanza 2018: 67.

## Pari e dispari (T10)

T10: VII 206 Κυβείας δὲ εἶδη [...] καὶ τὸ ἀρτιάζειν.

IX 101 Καὶ μὴν καὶ ἀρτιάζειν ἀστραγάλους ἐκ φορμίσκων κατερωμένους ἐν τῷ ἀποδυτηρίῳ τοὺς παῖδας ὁ Πλάτων (*Ly.* 206e) ἔφη: «τὸ δ' ἀρτιάζειν ἐν ἀστραγάλων πλήθει, κεκρυμμένων ὑπὸ ταῖν χεροῖν, μαντεῖαν εἶχε τῶν ἀρτίων ἢ καὶ περιπτῶν». Ταυτὸν δὲ τοῦτο καὶ κυάμοις ἢ καρύοις ἢ ἀμυγδάλαις, οἱ δὲ καὶ ἀργυρίῳ πράττειν ἡξίου, εἰ πιστὸς Ἀριστοφάνης ἐν *Πλούτῳ* (816) λέγων: «στατήρσι δ' οἱ θεράποντες ἀρτιάζομεν».

L'ἀρτιασμός ο τὸ ἀρτιάζειν ο ποσίνδα è il gioco a pari e dispari, che si può praticare con gli astragali, come fanno i bambini del *Liside* radunatisi nel ginnasio in occasione degli *Hermeia*, allorché sono raggiunti da Socrate, o con altri oggetti facilmente reperibili quali noci, mandorle, fave, monete. Nel *Pluto*, esauriti gli ideali della polis, l'utopia comica di Aristofane è sancita dalla redistribuzione delle ricchezze elargite non secondo l'arbitrio del caso, bensì conformemente ai meriti individuali. Il dio eponimo del dramma, una volta recuperata la vista, applica la giusta divisione dei redditi. Pertanto, gli schiavi possono giocare con stateri d'oro che nella realtà non potrebbero tenere in mano, dato l'enorme valore di tali monete di gran lunga superiore alle loro possibilità economiche. Lo stravolgimento della realtà descritto da Carione prospetta una società alla rovescia, in cui le casse sono stracolme d'oro e gli oggetti d'uso comune quali gli aliossi di provenienza animale sono sostituiti da oggetti preziosi.<sup>178</sup> Polluce cita il *Pluto*, ma si limita alla misura del v. 816, senza riportare l'aggettivo in enjambement nell'incipit del verso seguente (χρυσοῖς), sul quale si concentra la pointe comica per effetto dell'inverosimile scena delle monete d'oro lanciate a terra con noncuranza come strumento ludico. Il medesimo effetto comico di straniamento è ottenuto da Teleclide con l'immagine dei servi intenti a giocare agli astragali con il cibo, usando pezzi di carne invece che i comuni ossicini. Nell'utopia dell'ἀρχαῖος βίος felice descritto dal poeta comico l'enfasi è posta sulla straordinaria profusione di vivande e libagioni che consente un simile spreco alimentare. Difatti all'abbondanza si accompagna l'autoproduzione delle cibarie, che si offrono da sé di continuo ai fortunati abitanti, i quali sono letteralmente messi all'ingrasso.<sup>179</sup>

Ancora nel *Pluto*, 1055-1057 Aristofane mostra un'altra possibilità ludica dell'ar-tiasmo, che reca una valenza divinatoria, in quanto mantica del pari e dispari. In tal caso bisogna indovinare semplicemente se determinati oggetti siano in numero pari o dispari, come propone uno scaltro giovinetto a Cremilo, pretendendo la corre-

<sup>178</sup> Cfr. Farioli 2001: 77 e n. 119; Lazos 2002: 167-169; Id. 2010: 136-137. Secondo Suet., *Tib.* 14 il protagonista consulta l'oracolo padovano di Gerione e getta astragali d'oro nella fonte di Abano.

<sup>179</sup> Farioli 2001: 75-77 focalizza il *topos* nella descrizione del paese della cuccagna, ma identifica i παῖδες coi bambini, non con gli schiavi (*ibid.*: 77 n. 118). Stante la probabile imitazione aristofanesca, è più probabile pensare con Gulick 1950-57: III, 207 che qui sia inteso uno scherzo sui servi, i quali sperperano impunemente carni pregiate, che nella realtà non potrebbero neppure assaggiare.

sponsione di un pagamento a fronte della risposta errata di quest'ultimo (1058).<sup>180</sup> Aristotele nella *Retorica* (3,5,1401b) annota che questa soluzione conviene ai professionisti della mantica, i quali non sono obbligati a indovinare, fornendo il numero esatto di qualcosa, ma possono restar sul vago, optando semplicemente tra pari e dispari. Perciò, la probabilità di dare una risposta esatta è infinitamente superiore.

Luciano offre un quadro satirico, in cui Zeus pratica questo gioco con Ganimede per dilettare il ragazzo, suscitando le ire di Era, la quale disapprova quest'eccesso di familiarità tra il padre degli dei ed un semplice mortale (*DDeor.* 8,2). La parodia nasce dalla dissonanza tra il dio sommo, il quale rappresenta un uomo maturo e il suo atteggiamento modesto, mentre è piegato a terra, intento a questi passatempi infantili, dismesse l'egida e la folgore, per trastullarsi in compagnia del bellissimo ragazzo dell'Ida.

Lo Ps.-Acrone negli *Schol. Vet.* a Orazio offre in dettaglio le regole del gioco, che si ricavano solo per deduzione dalla *Nux*, un poemetto esametrico ps.-ovidiano. Lo scoliaste in particolare precisa che si doveva indovinare con esattezza il numero di noci tenute in mano dal compagno.<sup>181</sup> Nell'età bizantina il gioco è denominato ζυγά ἢ ἄζυγα («pari o dispari»), in greco moderno μονά ἢ ζυγά, ζυγά ἢ μόνα, μονόζυγο, ἀτικιο-κάτικιο, mentre a Simi μύγδαλα, perché si usano appunto le mandorle a fini ludici.<sup>182</sup>

Lanci in un foro (T11), in un cerchio (T12, 28), in acqua (T34), in alto (T45)

T11: IX 102 Εἰ μὲν οὖν κύκλου περιγραφέντος ἀφιέντες ἀστράγαλον ἐστοχάζοντο τοῦ μείναι τὸν βληθέντα ἐν τῷ κύκλῳ, ταύτην εἰς ὠμίλλαν τὴν παιδιὰν ὠνόμαζον. Καίτοι με οὐ λέληθεν ὅτι καὶ ὄρτυγα ἐνιστάντες τῷ περιγραφτῷ κύκλῳ, ὁ μὲν ἔκοπτε τὸν ὄρτυγα τῷ δακτύλῳ, ὁ δὲ πρὸς τὴν πληγὴν ἐνδοῦς ἀνεχαίτισεν ἔξω τοῦ κύκλου, καὶ ἦττητο ὁ τοῦ ὄρτυγος δεσπότης: [...].

T12: IX 103 [...] ἡ δὲ τρόπα καλουμένη παιδιὰ γίνεται μὲν ὡς τὸ πολὺ δι' ἀστραγάλων, οὓς ἀφιέντες στοχάζονται βόθρου τινὸς εἰς ὑποδοχὴν τῆς τοιαύτης ρίψεως ἐξεπίτηδες πεπονημένον· πολλάκις δὲ καὶ ἀκύλοις καὶ βαλάνοις ἀντὶ τῶν ἀστραγάλων οἱ ρίπτοντες ἐχρῶντο.

T28: IX 116 Ἡ δὲ ἐφεντίδα, ὡς ἔστιν εἰκάζειν, ὄστρακον ἐφέντα ἐς κύκλον ἐχρῆν συμμετρήσασθαι ὡς ἐντὸς τοῦ κύκλου στή.

T34: IX 119 Ὁ δ' ἐποστρακισμός, ὄστρακον τῶν θαλαττίων κατὰ τοῦ ὕδατος ἐπιπολῆς ἀφιάσιν, ἀριθμοῦντες αὐτοῦ τὰ πρὸ τοῦ καταδύναι πηδήματα ἐν τῇ ὑπὲρ τὸ ὕδωρ ἐπιδρομῇ· ἐκ γὰρ τοῦ πλήθους τῶν ἀλμάτων ἡ νίκη τῷ βάλλοντι.

T45: IX 126 Τὰ δὲ πεντάλιθα, ἤτοι λιθίδια ἢ ψῆφοι ἢ ἀστράγαλοι πέντε ἀνερριπτοῦντο, ὥστ' ἐπιστρέψαντα τὴν χεῖρα δέξασθαι τὰ ἀναρριφθέντα κατὰ τὸ ὀπισθέ-

<sup>180</sup> Cfr. Paraskevaïdou 1992: 33-34.

<sup>181</sup> Vd. Ps.-Acro, *Schol. Vet.* in Hor. *Serm.* 2,3 K., cfr. Väterlein 1976: 36.

<sup>182</sup> Cfr. Kakridis 1925: 170; Koukoules 1948: 171; Lazos 2002: 168; Id. 2010: 137.

ναρ, ἢ εἰ μὴ πάντα ἐπισταίη, τῶν ἐπιστάντων ἐπικειμένων ἀναιρεῖσθαι τὰ λοιπὰ τοῖς δακτύλοις. Τὸ δὲ ῥῆμα τὸ πεντελιθίζειν ἔστιν ἐν τοῖς Ἑρμίπου Θεοῖς (fr. 35 K.-A.), τὸ δ' ὄνομα πεντέλιθα ἐν ταῖς Ἀριστοφάνους Λημνίαις (fr. 383 K.-A.): «πεντελίθοισι θ' ὁμοῦ λεκάνης παραθραύμασιν».

Diversi giochi della prima infanzia consistono nel lancio di oggetti in un bersaglio prestabilito e rappresentano gare di abilità utili anche come prove di orientamento spaziale e coordinamento psico-motorio. Difatti, tutti i moduli ludici descritti di seguito valorizzano la potenza di tiro, ma richiedono altresì la capacità di calcolare la forza richiesta per centrare il bersaglio di rimando alla distanza tra questo e la posizione del giocatore. È necessaria, infatti, una buona coordinazione per imprimere all'oggetto la giusta traiettoria, effettuando un lancio ben proporzionato. Un tiro debole risulta inefficace, facendo cadere gli oggetti troppo vicino al giocatore, mentre uno oltremodo forte si rivela fallace, perché li proietta troppo lontano, gettandoli ben al di là del bersaglio. Questi passatempi infantili si rivelano dunque proficui al fine dell'acquisizione precoce di abilità spazio-motorie che i παῖδες possono ulteriormente sviluppare grazie alle attività ginniche dell'efebia e a quelle militari dell'età adulta.

Stanti le testimonianze di Polluce e dello Scoliate a Platone, l'ὄμιλλα (T11) corrisponde al lancio da una certa distanza di astragali o noci entro un cerchio tracciato in anticipo sul terreno dai bambini. La vittoria è assegnata al giocatore che riesce a conservare nel cerchio gli oggetti da lui lanciati, mentre i compagni tentano di spostarli con lanci susseguenti, sospingendoli all'esterno del medesimo. Il gioco sarebbe da identificare col disegno di un motivo radiale molto frequente nelle strade romane, ad Efeso e altrove, che è stato frainteso sovente con spiegazioni fuorvianti come il gioco della campana (la «marelle ronde»)<sup>183</sup>.

D'altra parte, in età imperiale le noci diventano il simbolo per eccellenza dell'infanzia, che viene considerata il “tempo delle noci”, cioè un periodo spensierato e libero. Il *relinquere nuces*, l'abbandono programmatico delle noci, secondo il noto detto di Persio,<sup>184</sup> rappresenta la transizione dalla fanciullezza con i suoi lieti trastulli all'età matura coi gravosi impegni del cittadino, in breve la fine della spensieratezza e il passaggio alla vita adulta. Pertanto, Catullo nel suo epitalamio (61) invita lo sposo a distribuire tutte le sue noci ai bambini secondo l'usanza del tempo e consacrarsi da parte sua ai dilette del talamo, dal momento che ha esaurito il tempo degli svaghi infantili.<sup>185</sup> Anche nella *Nux* attribuita ad Ovidio, con ogni proba-

<sup>183</sup> Sul disegno della ruota da rapportare all'*omilla*, non ad un gioco di pedine da spostare all'infinito sui raggi del disegno senza poter accerchiare l'avversario, cfr. Behling 2013: 47, con discussione delle diverse proposte; quindi, Schädler 2019.

<sup>184</sup> Vd. Pers. *Sat.* 1,9-10, cfr. Väterlein 1976: 34-36; Paraskevaïdou 1990: 24-45; De Siena 2010: 15-16.

<sup>185</sup> Vd. l'ode per le nozze di Manlio e Aurunculeia (61,119-128): *Ne diu taceat procax / Fescennina iocatio, / ne nuces pueris neget / desertum domini audiens / concubinus amorem. / Da nuces pueris, iners / concubine! Satis diu / lusisti nucibus: lubet / iam seruire Talasio. / Concubine, nuces da!*, con osservazioni di Väterlein 1976: 35; Salanitro 1988: 111-113 con una interpretazione erotica delle noci che non è da escludere, ma non può inficiare il dato ludico prioritario.

bilità redatta da un suo imitatore, si hanno diverse descrizioni ludiche in merito.<sup>186</sup>

Per l'omilla è stato proposto un parallelo non del tutto persuasivo nel «franc du quareau» descritto da Fr. Rabelais nel *Gargantua* (1534) e Jacques Stella nel XVII secolo, mentre corrisponde sicuramente in Grecia moderna al gioco delle πεντάρες, in cui, come indica il titolo, le monetine hanno sostituito astragali e noci.<sup>187</sup>

La τρόπα (T12) ugualmente descritta da Polluce nel paragrafo seguente (103) utilizza in genere noci, ma anche castagne, ciottoli o astragali, tutti strumenti di facile reperibilità per i bambini e ricorrenti in vari giochi. Il ludonimo è corradicale di τρέπω o τρύπω e lo sforzo dei partecipanti si esplicava in una gara di lancio di oggetti di forma sferoidale e delle stesse dimensioni in un foro o una serie di fori praticati in precedenza nel terreno. Come indica anche Persio, bisognava centrare il foro con un singolo lancio o piuttosto i diversi fori con vari lanci in successione.<sup>188</sup> Il vincitore risultava il fanciullo che aveva gettato il maggior numero di oggetti all'interno del bersaglio prescelto. Naturalmente sorgevano frequenti discussioni tra i giocatori e richieste di verifica sul fatto che il bersaglio fosse stato effettivamente centrato o meno. Anche l'astragalo fraudolento per giocare alla fossetta, cui fa riferimento Marziale (4,14,9: *et ludit tropa nequiore talo*), adombra più o meno probabili tentativi di alterare indebitamente il risultato. Non è sicuro, nondimeno, se anche gli adulti abbiano giocato alla *tropa*.

Nella Grecia moderna questo rito ludico è noto con diversi titoli: τρύπα («foro»), λάκκα («cavità scoscesa»), γουβίτσα (ipocoristico di γούβα: «fossa») rimandano ugualmente alla modalità di praticare un foro nel terreno, mentre λεφτοκάρυα («noci dal guscio sottile») e χάντρα («perlina») richiamano lo strumento ludico impiegato.<sup>189</sup>

L'ἔφεντίνδα (T28) è un altro gioco basato sul fatto di lanciare a turno oggetti in un cerchio. Polluce menziona la pratica nella sezione dedicata ai ludonimi terminanti in *-inda*. In questo caso sono impiegati gli *ostraka*, i cocci di argilla usati comunemente nei tribunali attici, come precisa l'*Etymologicum Magnum* in relazione a Cratino, il quale avrebbe inventato o animato questa modalità di lancio. Il nome deriva, infatti, da τὰ ἔφεντα, participio sostantivato di ἐφήμι indicante, quindi, «gli oggetti lanciati». Bisognava calcolare esattamente la distanza tra la posizione di lancio e il bersaglio e verificare in seguito lo scarto tra il risultato del proprio tiro e il centro del cerchio. Risulta sconfitto chi lancia l'oggetto fuori dal cerchio.

Nell'età moderna è comparabile al γκεζάκι, che prevede di tracciare al suolo tre o quattro cerchi concentrici, nei quali i fanciulli gettano alcuni oggetti, in genere pietruzze, al fine di avvicinarsi il più possibile al cerchio interno. Perciò, debbono

<sup>186</sup> In part. vv. 67-86; cfr. Lazos 2002: 261, 295; Id. 2010: 80 per i giochi connessi al lancio di noci. Tuttavia, Augusto anziano si diletta di giocare alle noci coi fanciulli, ricercando quelli più amabili per aspetto e vivacità, specie mauri e siriani (Suet. *Aug.* 83: *nucibusque ludebat cum pueris minutis, quos facie et garrulitate amabilis undique conquirebat, praecipue Mauros et Syros*).

<sup>187</sup> Cfr. Behling 2013: 47; Kakridis 1925: 171; Lazos 2002: 706; Schädler 2018: 89-93.

<sup>188</sup> Vd. Pers. *Sat.* 3,20, cfr. Lazos 2002: 686-689; De Siena 2010: 22-23.

<sup>189</sup> Cfr. Kakridis 1925: 171; Lazos 2002: 690, che adduce la testimonianza di Paliouritis 1815: 194 sulla sopravvivenza della τρούπα nel Peloponneso.



valutare con la massima attenzione la distanza dal centro e commisurare la forza del lancio per poterlo centrare.<sup>190</sup>

Similmente nel libro IX di Polluce è menzionato l'ἔποστρακισμός (T34), un gioco di abilità, in cui si contano i rimbalzi effettuati da una conchiglia gettata in mare prima di cadere in acqua. I bambini si affollano sulla spiaggia, raccolgono conchiglie di forma appiattita e poi le lanciano in acqua, imprimendo una notevole forza per farle rimbalzare diverse volte a pelo d'acqua. Il tiro più potente, che ha provocato il maggior numero di rimbalzi, decreta così il vincitore.<sup>191</sup> A tal proposito va ricordata la descrizione di Minucio Felice, il quale, prima della discussione sulla religione che impegna i protagonisti dell'*Octavius*, presenta una vivida scena sulla spiaggia di Ostia, ove i bambini sono impegnati a tirare cocci in mare. L'Apologista precisa il luogo in cui è ambientato il gioco, rimarca che i fanciulli gesticolano forsennatamente (3,5: *certatim gestientes*), quindi, seguono con passione l'esito dei loro tiri, discutendo animatamente al riguardo. Nel paragrafo seguente (4,1) rimarca di essere stato catturato dal piacere di questo rito ludico (*hac spectaculi uoluptate*) al pari di Ottavio, il personaggio eponimo del dialogo; soltanto Cecilio, il pagano tormentato dai primi dubbi, è rimasto estraneo alla scena, disinteressandosi della gara (*contentio*), senza averla intesa e senza provare alcun piacere. A parte il disinteresse di Cecilio, gli altri si sono dilettrati, osservando i bambini impegnati nell'*epostrakismos*. Dunque, il rito ludico è un'azione, in cui si profila un doppio scenario: da un lato i giocatori, cioè i bambini al lido di Ostia, sono coinvolti attivamente come lanciatori di conchiglie; dall'altro gli adulti, Minucio e Ottavio sono compartecipi dell'entusiasmo per questa sfida in quanto spettatori.

Il gioco comparabile all'inglese *Ducks and Drakes* è attuale nella Grecia moderna, è praticato prevalentemente con ciottoli lisci ed è noto sotto differenti nomi che variano a seconda dei luoghi e sono più o meno immaginifici: anzitutto πεταλίδια o πεταλίδες dal nome di πεταλίδα per la pietruzza gettata a Lesbo, δεκαλίστρες a Simi forse per la caduta in mare dopo dieci rimbalzi, στραταρίδες, πίττες, ψωμάκια (panini) nei villaggi costieri della Tracia, καρβέλια, παξιμάδια, παστέλια, ψαράκια (pesciolini) a Cefalonia, κουταλάκια (cucchiaini) nelle Cicladi.<sup>192</sup>

Infine, nel caso dei πεντάλιθα o πεντέλιθα, o ancora πεντελιθίζειν (T45), queste denominazioni indicano chiaramente un gioco in cui è impiegato un set di oggetti facilmente a portata di mano, ma sempre nel numero di cinque unità: ciottoli lisci, astragali, fave o ancora altri. Polluce sottolinea che tale rito è praticato specialmente dalle ragazze. Queste debbono tenere sulla palma della mano cinque ciottoli, lanciarli verso l'alto e in seguito prenderli di nuovo sul dorso della mano libera. Se capita che un ciottolo (o un ossicino) cada al suolo, le giocatrici sono obbligate a riprenderlo, senza però far cadere gli altri, che elle debbono tenere sem-

<sup>190</sup> Cfr. Lazos 2002: 271-272.

<sup>191</sup> Cfr. Lazos 2002: 260.

<sup>192</sup> Vd. Paliouritis 1815: 184 con informazione che i rimbalzi sono chiamati σκαντζίκια dall'italiano «scanso»; Koukoules 1950: 447; Paraskevaïdou 1990: 22; Darakis 1994: 25-26; Lazos 2002: 261.

pre sul dorso della mano. Vincitrice risulta colei che riesce a raccogliere i cinque sassolini, senza farne cadere alcuno nel corso della prova.

Nel fr. 676 Pf. di Callimaco πέντε indica un probabile riferimento a questo gioco nell'estratto delle parole rivolte da Afrodite ad Eros con la promessa di donargli cinque astragali, qualora ferisca Aconzio con il suo dardo.<sup>193</sup> Come notato, anche Apollonio Rodio ha descritto Eros quale astragalista. Accettata la pertinenza al gioco del temibile dio, resta difficile stabilire la priorità tra i due poeti alessandrini e distinguere quale dei due sia imitato dall'altro. Il significato culturale non sfugge: accanto all'Eretteo le *arrephoroi* ateniesi erano dedite a questo e a diversi altri giochi di movimento nel periodo annuale del loro servizio sacro.<sup>194</sup> È nota la rappresentazione delle giocatrici con cinque astragali in primo piano nel *pinax* marmoreo di Ercolano a conferma del carattere femminile della pratica. La scena rinvia a una pittura di genere con tema prenuziale piuttosto che all'episodio delle Niobidi, come sembrano indicare alcuni nomi iscritti in modo però non del tutto coerente nella lastra.<sup>195</sup>

Come conferma la tavola di Ercolano il gioco delle «cinque pietre» può essere praticato con astragali, pietre o cocci, come indica Aristofane (fr. 383 A.-K.).

Come attesta Tzetzes, nel periodo bizantino s'impone il titolo τὰ καλαλλάτσια ο καλολαλλάκια, cioè i buoni λαλλάκια = λιθάρια, vale a dire i «ciottoli fortunati» (< ant. λάλλη = ciottolo della spiaggia, cfr. cretese λαλάτσι con la medesima accezione); è notevole rimarcare che pure secondo la fonte del X secolo è questione di un gioco praticato dalle ragazze (αἷς παίζουσιν αἱ κόραι), in perfetta conformità con quanto asserito da Polluce e con le evenienze per il periodo romano.<sup>196</sup> Tale rito è molto popolare nella Grecia moderna come i πεντάβολα e in Italia col titolo corrispettivo di «cinque pietre»,<sup>197</sup> i giocatori formano un ponte con la mano sinistra in modo che l'indice sia più avanti delle 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. Il vincitore è colui che arriva al termine del gioco senza far cadere a terra i suoi cinque ciottoli. In alternativa è conosciuto come τα πετράδια («pietruzze»), πενταπέτρια («cinque pietre»), πεντεκούκια («cinque fave»)<sup>198</sup> e πεντεγούλια («cinque dadi») a Corfù, Zante, Leucade e nell'Épiro;<sup>199</sup> infine, come τα μπιρμπιλια in Tracia.<sup>200</sup>

<sup>193</sup> Ipotesi condivisa da Dilthey 1863: 44-45; Pfeiffer: 445.

<sup>194</sup> Cfr. Mendner 1978: 854.

<sup>195</sup> Museo Archeologico Nazionale di Napoli, inv. 9562; cfr. Heydemann 1877; Robert 1897; Mendner 1978: 854; Sampaolo-Bragantini 2009: 167.

<sup>196</sup> Cfr. Koukoules 1948: 182-183; Väterlein 1976: 37; Paraskevaïdou 1992: 24; Lazos 2002: 462.

<sup>197</sup> Cfr. Koukoules 1948: 182; Darakis 1994: 26, 134-136; Lazos 2002: 462; Lazaridis 2007: 34-37; Vdokakis 2014: 97; Comentale 2017: 141.

<sup>198</sup> Cfr. Mellios 1985: 16, 71-72; Darakis 1994: 30; Lazos 2002: 463.

<sup>199</sup> 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 afferma Hsch. s.v. γυλλός: κύβος ἢ τετράγωνος λίθος.

<sup>200</sup> Cfr. Lazos 2002: 463 sulla scorta di Seitanidis 1962: 305.

## Giochi di pallone (T13, 14, 15, 16)

T13: IX 104 Καὶ ἡ μὲν ἐπίσκυρος καὶ ἐφηβικὴ καὶ ἐπίκοινος ἐπὶ κλην ἔχει, παίζεται δὲ κατὰ πλῆθος διαστάτων ἴσων πρὸς ἴσους, εἴτα μέσῃ γραμμῇ λατύπη ἑλικυσάντων, ἣν σκῦρον καλοῦσιν, ἐφ' ἣν καταθέντες τὴν σφαῖραν, ἑτέρας δύο γραμμὰς κατόπιν ἑκατέρας τῆς τάξεως καταγράφαντες, ὑπὲρ τοὺς ἑτέρους οἱ προανελόμενοι ῥίπτουσιν, οἷς ἔργον ἦν ἐπιδράξασθαι τε τῆς σφαίρας φερομένης καὶ ἀντιβαλεῖν, ἕως ἂν οἱ ἕτεροι τοὺς ἑτέρους ὑπὲρ τὴν κατόπιν γραμμὴν ἀπώσωνται.

107 ἔξεστι δὲ καὶ σφαιρομαχίαν εἰπεῖν τὴν ἐπίσκυρον τῆς σφαίρας παιδίαν.

T14: IX 105 Ἡ δὲ φαινίνδα εἴρηται ἡ ἀπὸ Φαινίνδου τοῦ πρώτου εὐρόντος ἢ ἀπὸ τοῦ φενακίζειν, ὅτι ἑτέρω προδείξαντες ἑτέρω ῥίπτουσιν, ἐξαπατῶντες τὸν οἰόμενον· εἰκάζοιτο δ' ἂν εἶναι ἢ διὰ τοῦ μικροῦ σφαιρίου, ὃ ἐκ τοῦ ἀρπάζειν ὠνόμασται· τάχα δ' ἂν καὶ τὴν ἐκ τῆς μαλακῆς σφαίρας πρὸς τοῦδαφος εὐτόνωσ ῥήξαντα, ὑποδεξάμενον τὸ πῆδημα τῆς σφαίρας τῇ χειρὶ πάλιν ἀντιπέμψαι, καὶ τὸ πλῆθος τῶν πηδημάτων ἠριθμεῖτο.

T15: IX 106 Ἡ δ' οὐρανία, ὃ μὲν ἀνακλάσας αὐτὸν ἀνερρίπτει τὴν σφαῖραν εἰς τὸν οὐρανόν, τοῖς δ' ἦν ἄλλομένοις φιλοτιμία, πρὶν εἰς γῆν αὐτὴν πεσεῖν, ἀρπάσαι, ὅπερ ἔοικε καὶ Ὀμηρος ἐν Φαίαξι (θ 373) ὑποδηλοῦν, ὁπότε μέντοι πρὸς τὸν τοῖχον τὴν σφαῖραν ἀντιπέμπουσιν, τὸ πλῆθος τῶν πηδημάτων διελογίζοντο. Καὶ ὃ μὲν ἠττώμενος ὄνος ἐκαλεῖτο καὶ πᾶν ἐποιοῖ τὸ προσταχθέν, ὃ δὲ νικῶν βασιλεύς τε ἦν καὶ ἐπέταττεν.

T16: IX 107 Εἴποις ἂν οὖν τὸν σφαιρίζοντα σφαῖρα παίζειν, σφαῖραν ῥίπτειν, βάλλειν, ἀφιέναι, πέμπειν, προσπέμπειν, ἐκπέμπειν, ἀντιπέμπειν, ἀνταφιέναι, ἀνταποφέρειν, σφαιριστικὸν εἶναι, εὐρυθμον, εὐσχίμονα, εὐσκοπον, ἐπίσκοπον, εὐτονον.

L'Antichità greco-romana conosce diversi moduli ludici con la palla praticati anche a fini di ginnastica medica e riabilitativa. Nel breve trattato dedicato specificamente all'argomento Galeno afferma in via preliminare che gli esercizi del palleggio sono da privilegiare in quanto allenano sia il corpo sia l'anima con un duplice beneficio:

Φημὶ γὰρ ἄριστα μὲν ἀπάντων γυμνασίων εἶναι τὰ μὴ μόνον τὸ σῶμα διαπονεῖν, ἀλλὰ καὶ τὴν ψυχὴν τέρπειν δυνάμενα. [...] Φροντὶς δὲ μόνη μὲν καταλεπτύνει, μιχθεῖσα δὲ τινι γυμνασίῳ καὶ φιλοτιμίᾳ καὶ εἰς ἡδονὴν τελευτήσασα τὰ μέγιστα καὶ τὸ σῶμα πρὸς ὑγείαν καὶ τὴν ψυχὴν εἰς σύνεσιν ὀνήσειν. Οὐ σμικρὸν δὲ καὶ τοῦτ' ἀγαθόν, ὅταν ἄμφω τὸ γυμνάσιον ὠφελεῖν δύνηται, καὶ σῶμα καὶ ψυχὴν, εἰς τὴν ἰδίαν ἑκάτερον ἀρετὴν. Ὅτι δ' ἀσκεῖν ἄμφω δύναται τὰς μεγίστας ἀσκήσεις, ἃς μάλιστα μετιέναι τοῖς στρατηγικοῖς οἱ πόλεως βασιλεῖς νόμοι κελεύουσιν, οὐ χαλεπὸν κατιδεῖν.

Asserisco che i migliori esercizi sono quelli che non fanno lavorare solo il corpo, ma sono anche capaci di allietare l'anima. [...] Questa sola preoccupazione allevia, quando è unita ad un esercizio e alla competizione e conduce al più alto punto di piacere, è utile invero anche al corpo per la sua salute e all'anima per la sua intelligenza. E ciò non è un piccolo vantaggio, quando un esercizio riesce ad essere utile ad entrambi, al corpo e all'anima, per l'eccellenza di ciascuno di loro. Il gioco della palla è capace di allenare i due per le attività più grandi, che le leggi sovrane della città esigono che i comandanti militari ricerchino in modo particolare, come non è difficile osservare.<sup>201</sup>

<sup>201</sup> Gal. *De paruae pilae exercitio* 1.3 Wenkenbach, cfr. Pietrobelli 2017 con riferimento alla letteratura medica in materia.

È ben nota l'utilità del palleggio ai fini della corretta formazione fisica, come enuncia Galeno, che paragona alle prese della lotta le mosse della *phaininda* volte ad ingannare un compagno, passando la palla ad un altro.<sup>202</sup> Polluce dedica la sezione del libro IX ai giochi con la palla enumerati al § 103 e descritti poi in dettaglio.<sup>203</sup> Di solito le specialità ludiche, in cui è impiegato un pallone, sono escluse dal programma degli agoni, ma delineano notevole varietà di attestazioni e sicura diffusione di pratica specie nel ginnasio in quanto attività in vista del tirocinio per il futuro impegno militare.

Una prima tipologia dello σφαιρισμός è associata effettivamente alla classe di età degli efebi ed è chiamata, pertanto, anche ἐφηβική (*scil.* σφαῖρα), come ricordano Polluce ed Eustazio a suffragio del legame inscindibile tra palleggi ed allenamento durante l'efebia. La presa di distanza cronologica (πάλαι) mostra che al tempo del dotto bizantino (XI secolo) tali giochi col pallone sono ormai desueti ed appartengono all'archeologia del mondo classico. Un titolo alternativo per il gioco degli efebi è ἐπίκοινος, cioè la «palla comune» (κοινή σφαῖρα). In genere questa pratica è designata come ἐπίσκυρος, letteralmente la tipologia della marca con la pietra a calce (σκῦρος), che serve a tracciare in anticipo le linee divisorie per bipartire il terreno di gioco tra le due squadre. Con la calce è marcata la linea di metà campo. In seguito i partecipanti tracciano altre due linee dietro alle metà del campo per delimitare esattamente la porzione assegnata a ciascuna squadra. Polluce spiega che i giocatori in possesso della palla la lanciano al di sopra degli avversari. Questi ultimi devono intercettarla ed agguantarla per rinviarla fino al punto di respingere gli altri al di là della linea del fondo, dunque in outside, all'esterno dello spazio ludico.<sup>204</sup>

A Sparta i ragazzi appartenenti all'ultimo anno dell'efebia sono detti σφαιρεῖς, visto l'impegno particolarmente gravoso al quale sono sottoposti con i giochi con la palla in tale periodo e sono organizzati in squadre, le cui vittorie sono ricordate da epigrafi onorarie.<sup>205</sup> Come soggiunge Polluce alla fine della trattazione *de pila* (§ 107), il medesimo gioco è detto anche τὰ σφαιρομάχια, la contesa spartana con la palla, a sottolineare il carattere agonale e la rivalità accesa tra gli avversari della gara di pallone. Queste varianti per il medesimo modulo ludico ne attestano la diffusione ed offrono informazioni supplementari sulla classe d'età dei partecipanti, come rilevato, ma anche sul fatto che il gioco di squadra è praticato da diversi partecipanti ripartiti equamente tra due squadre. A quanto pare, non è attestata una diretta continuità nel mondo bizantino e neogreco.<sup>206</sup>

Al § 105 è offerta la spiegazione della φαίνινδα o forse meglio φενίνδα. Il ludonimo deriverebbe secondo le fonti dall'atto di fare una finta e simulare un falso attacco, ingannando l'avversario (φενακίζειν) oppure dal *primus inventor*, un altrimenti

<sup>202</sup> Gal. *De paruae pilae exercitio* 2.6 Wenkenbach.

<sup>203</sup> Cfr. De Siena 2009: 109-122.

<sup>204</sup> Cfr. De Siena 2009: 116; Lazos 2010: 76-77.

<sup>205</sup> Cfr. il *corpus* di iscrizioni purtroppo in genere frammentarie raccolte da Tod 1904, con due nuovi testimoni; Jüthner 1932: 99; Mendner 1978: 853.

<sup>206</sup> Cfr. Kakridis 1925: 163; Lazos 2002: 259.

ignoto *Phainindos* o *Phenestios* secondo l'*Etymologicum Magnum*. Si tratta, evidentemente, di un nome inventato a partire dalla passione tipica dei Greci di associare un εὐρητής ad ogni arte, tecnica e pratica. Le modalità di esecuzione di questa sequela di finte e palleggi veloci sono illustrate icasticamente dal comico Antifane (fr. 278 K.-A.), il quale rende nei suoi giambi la concitazione del giocatore, il quale si distrae tra compagni ed avversari, confondendo gli uni ed incitando gli altri ad un ritmo di gioco molto serrato.

Polluce confronta alla φαίνινδα una tipologia ludica affine, in cui si utilizza un piccolo pallone denominata in greco ἀρπαστόν (< ἀρπάζειν: strappare, sottrarre), donde il latino *harpastum*. A quest'ultima si rapporta il gioco con pallone morbido e più leggero (μαλακή σφαῖρα) a dimostrazione del fatto che le varie specialità utilizzano palloni di diversa consistenza e peso come nell'atletismo moderno. Tali varianti sono pensate probabilmente in rapporto all'età dei giocatori ed all'intensità dello sforzo che si può esigere da loro. Sono collegate agli σφαιριστήρια, luoghi appositamente dedicati a tali giochi con eminente funzione ginnica.<sup>207</sup> La palla impiegata in questo caso detta ἀρπαστή è di piccola taglia e, perciò, facile da sottrarre all'avversario con una mossa fulminea. Anche Ateneo (*Epit.* 1,14e-15d) sostiene l'equivalenza tra la *pheninda* e lo *harpaston*.

Le modalità di gioco sono le seguenti: i fanciulli o giovinetti si dividono in due squadre, delle quali la prima dà inizio alla partita, lanciando in alto la sfera, che un giocatore deve catturare a volo, levandosi in aria e rilanciandola a sua volta con un passaggio ad un compagno. Gli avversari marcano i giocatori dell'altra squadra uno ad uno, corrono nel tentativo di saltare tutti insieme e ghermire la palla, esercitando una notevole pressione e coordinando i loro sforzi. La gara è dunque accesa, la rapidità di movimenti richiede un'azione di gioco serrata con notevole dispendio di energie.<sup>208</sup>

Viene esaminata, quindi, l'ἀπόρραξις, il gioco di «colpire il pallone e farlo rimbalzare» (< ἀπορράσσειν). Effettivamente, i partecipanti fanno rimbalzare a terra la palla con molto sforzo, colpendola con la mano, seguono i rimbalzi e dopo ulteriori tentativi contano il numero totale di quelli effettuati. È sanzionato come vincitore il palleggiatore, il quale realizza il maggior numero di rimbalzi senza arrestarsi mai e senza trattenere la sfera. Usualmente, la palla è fatta rimbalzare al suolo oppure contro un muro. Il principio alla base dell'*aporraxis* è sviluppato nel palleggio della moderna pallacanestro ed è noto in Grecia oggi sotto vari titoli: τόπι, τόπι-μάνα, τοιχάκι, δεκάδα ο γκελ.<sup>209</sup>

L'οὐρανία è letteralmente il gioco del pallone lanciato in cielo, cioè molto in alto. Il significato del ludonimo è fondato su un'iperbole trasparente, come rimarca Eustazio *ad Od.* 8,373. È un gioco a due, in cui uno dei partecipanti lancia il pallone il più in alto possibile, dunque in senso figurato «fino al cielo». In tal caso l'ambizione dell'avversario è di saltare ed impadronirsi del pallone prima che cada a terra,

<sup>207</sup> Cfr. Mendner 1978: 853; Lazos 2010: 71-73.

<sup>208</sup> Cfr. Lazos 2002: 164.

<sup>209</sup> Cfr. Lazos 2002: 159; Id. 2010: 73-75.

perciò questi deve approfittare con rapidità della situazione, scattando con destrezza e ponendo in evidenza la sua abilità nell'intercettare la sfera.<sup>210</sup>

Il paradigma più antico ricordato anche da Polluce è il racconto prototipico offerto dall'*Odissea* nel noto episodio dei Feaci (8,371-376), i quali vivono in una società idilliaca, prossima al mondo beato delle divinità, al riparo dai conflitti con gli altri popoli. I Feaci sono radunati alla corte del re Alcino, padre di Nausicaa, si astengono dalla guerra, ma eccellono nella corsa, nella lotta e nella palla e mostrano un'abilità straordinaria in tutte queste specialità davanti ad Odisseo, lo straniero venuto da lontano. Al buon momento due danzatori, Alio e Laodamante, si esibiscono da soli in tale arte sotto l'ordine esplicito del sovrano, perché nessun altro è in grado di competere con loro. Prendono una superba palla tinta di porpora fatta per loro dal saggio Polibo. Uno dei due fa una rovesciata all'indietro, la lancia fino alle nuvole scure, come rileva il poeta, rinviando alla specialità dell'*ourania* in senso letterale. L'altro si eleva in tutta la sua statura con un balzo rapido, la riceve con destrezza e la rinvia prima di toccare terra coi piedi. Il gioco dei lanci calibrati conferma l'intesa della coppia. Dopo essersi esercitati per qualche tempo, lanciando in aria la palla di porpora, danzano in cadenza, la fanno scivolare e sfiorano il suolo con passi leggeri. Entrambi mostrano la grazia, l'agilità, la destrezza degli atleti allenati, offrendo uno spettacolo altamente apprezzato dagli astanti, dei quali si sottolinea il piacere estetico della fruizione durante l'esecuzione ginnica e coreutica dei due campioni.<sup>211</sup>

In tal modo offrono un modello eccezionale, evidentemente idealizzato dell'efebia molto vicino al mondo eroico. Bisogna ricordare al riguardo i paradigmi mitici di levità e velocità sovrumane associati costantemente alla condizione liminale dell'efebia, tra i quali acquista notevole rilievo quello di Ificlo, il quale si distingue per la rapidità eccezionale, riuscendo a correre su un campo di grano senza sciu-parne le spighe.<sup>212</sup>

Ancora le fonti citano una danza denominata οὐρανία a riprova della connessione indissolubile fra ambito ludico e coreutico, come mostrano i danzatori dei Feaci. La sfera non è un semplice utensile ludico, ma ha una profonda valenza religiosa, dati i sottintesi rimarcati dalle concezioni correnti intorno al cosmo e rilanciate dal neopitagorismo. Si pensi alla palla meravigliosa confezionata da Adrastea per Zeus nella caverna dell'Ida, che Afrodite promette ad Eros in cambio della sua opera di seduzione in Apollonio Rodio (3,131-144). La descrizione della palla è gravida di significati cosmologici, daché, come rileva il poeta, è contesta di cerchi dorati, intorno ai quali da una parte e dall'altra girano intorno gli anelli (cfr. Arat. 401: δινωτοὶ κύκλω περιηγέες εἰλίσσονται), mentre al di sopra di essi corre una voluta azzurra. Se Eros l'avrà tra le mani per lanciarla, questa sfera lascerà una scia splendente nell'aria proprio come una stella lucente.<sup>213</sup> La palla acquista un grande

<sup>210</sup> Cfr. Lazos 2010: 70-71.

<sup>211</sup> Cfr. Hommel 1949: 201; Mendner 1978: 851; Baggio 2004: 134; Carbone 2005: 166-168.

<sup>212</sup> Discussione del mitologema in Costanza 2013b: 19-29 con paralleli efebici in tal senso.

<sup>213</sup> Vd. Gillies 1924; Ardizzoni 1958: 124; Mendner 1978: 854; Fowler 1989: 15.

significato culturale, specie in relazione ad Eros come metafora dello sguardo amoroso mobilissimo e oracolo della conquista dell'amato/a, se riuscirà a colpirlo/a.<sup>214</sup> Del resto la palla è annoverata tra i giocattoli di Dioniso in un contesto fortemente ritualizzato come il mito orfico dello *sparagmos* del dio fanciullo. In tale racconto figurano altri oggetti dal forte significato simbolico come la trottola, che non compare invece tra i *Realien* ludici menzionati da Polluce.<sup>215</sup> In *AP* 6,280 Timareta dedica il tamburino e la palla alla divinità al termine della fanciullezza.

In ultimo Omero rileva che alla corte di Alcinoo i giovani in piedi attorno ai due eccelsi danzatori li applaudono con trasporto, un forte rumore si leva da ogni parte, Odisseo a sua volta ne elogia il valore, ammirandone fortemente la leggerezza impareggiabile. Questa notazione conferma fin dai primordi l'aspetto performativo del gioco atletico e la sua valenza come spettacolo, un'esecuzione condivisa con gli astanti in un processo interattivo.

Eustazio commenta questi versi, sottolineando che è un passatempo adatto ai re e personaggi più elevati per il suo carattere nobile. Per i giocatori dell'*ourania* è attestato che essi contano i rimbalzi, rinviando il pallone contro il muro. Infine, il dotto bizantino sulla scia di Platone (*Tht.* 146a) ricorda che il perdente è chiamato l'asino e deve fare tutto ciò che gli ordina il vincitore, il quale è chiamato il re. Socrate stabilisce il confronto tra le gare nei giochi con la palla e le sfide dialettiche nelle discussioni filosofiche, nelle quali un partecipante è considerato il perdente per le risposte inappropriate, frutto di ragionamenti fallaci ed è identificato, perciò, con l'asino, mentre al vincitore esente da errori è assegnata la parte del re.<sup>216</sup> La prosopopea della palla assunta come *persona loquens* nell'epigramma anonimo dell'*AP* 14,62 presenta la medesima idea: chi risulta incapace di giocare riceve il titolo di asino secondo la polarità stabilita tra il vincitore equiparato al re ed il perdente assimilato di contro all'animale.<sup>217</sup> Nell'agone dialettico immaginato da Socrate sulla scorta di una partita di pallone si ripete il dualismo tra lo sconfitto esposto al ludibrio dei presenti come asino ed il re libero d'impartire ordini ai compagni. La dicotomia corrisponde alla dinamica ludica riscontrata per diversi moduli descritti da Polluce, in cui ricorre il rischio della degenerazione di un sano spirito di competizione in una prassi violenta di bullismo ai danni dei compagni più deboli fisicamente e psicologicamente (T19, T22).

Nel frammento comico adespota 1022 K.-A. = *P. Oxy.* VI 862 in connessione con la menzione v. 4:  $\pi\lambda\alpha\iota\delta\acute{\iota}\omicron\nu$ , 9:  $\tau\lambda\omicron\ \pi\alpha\iota\delta\acute{\iota}\omicron\nu$  è, a mio avviso, probabile la menzione dell'asino a v. 5 già segnalata dagli *editores principes ad loc.*:  $]\dots\text{-}\omicron\nu\varsigma\ \acute{\omicron}\nu\nu$ . Il riferimento a tale animale come prototipo del perdente è corroborato dall'integrazione

<sup>214</sup> Cfr. Immerwahr 1967: 259-260; Schneider-Hermann 1971: 123-133; Baggio 2004: 134.

<sup>215</sup> Cfr. Lambrugo 2013: 30; D'Onofrio 2017, con ulteriore bibliografia.

<sup>216</sup> Vd. anche *Schol.* ad Plat., *Tht.* 146a T. 1967: 69 = Eust. *Il.* 1601,41-46; Kurke 1999: 278; Lazos 2002: 693.

<sup>217</sup> V. 4:  $\acute{\iota}\sigma\tau\alpha\tau\alpha\iota\ \acute{\omega}\sigma\pi\epsilon\rho\ \acute{\omicron}\nu\omicron\varsigma$  in clausola, cfr. Carbone 2005: 55; Buffière 1970: 68 n. 1 rimarca che l'epigrammista è memore di Polluce per la contrapposizione tra il vincitore del gioco della palla che è il re e il perdente come asino, obbligato probabilmente a recare sulle spalle il compagno che ha trionfato secondo la sceneggiatura dell'*ephebrismos*.

di Sudhaus che introduce il servo a v. 6: *θερά]ποντα τουτονί*. Tale funzione è assegnabile con probabilità al perdente da identificare ragionevolmente con Fidia menzionato immediatamente dopo, v. 7: ]ν. - *π[ο]ῦ Φειδία*;

Contrariamente alla pratica in età storica dei giochi con la sfera riservata quasi esclusivamente ai ragazzi in un contesto efebico, come rimarcato, l'*Odissea* offre il modello di una gara femminile che vede impegnate Nausicaa e le ancelle, le quali l'hanno accompagnata fino al lido, un chiaro modello di *locus amoenus*. La bellezza fulgida e la grazia impareggiabile della principessa coincidono col movimento sincronizzato con le ancelle, che ella guida, imprimendo al pallone le traiettorie veloci; tutte sono partecipi della gioia e frenesia del confronto ludico.<sup>218</sup> Nondimeno, presso la società utopica dei Feaci segregati dai comuni mortali e relegati in remote lontananze si giustificano costumi differenti da quelli correnti nella società eroica descritta dal poeta dell'*Odissea*, il quale non ritrae di converso Penelope giocare a palla, ma le riserva la spola, il telaio e le altre consuete occupazioni muliebri.<sup>219</sup>

In conclusione, nel § 107 Polluce stabilisce le corrette associazioni dei nomi per la categoria semantica del gioco con la palla, prescrivendo di dire a proposito dello *σφαίριζων*, il «palleggiatore», che egli gioca col pallone, lo lancia, lo rinvia, l'invia ad un altro o fuori dal campo o al posto di un altro, lo fa cadere al suolo o lo passa ad un compagno.

In definitiva, nei giochi con la palla si evidenzia la preoccupazione estetica dei Greci, i quali lodano l'*εὐρυθμία*, l'armonia di gesti e passaggi effettuati con padronanza e perfetta coordinazione delle membra. Per un abile palleggiatore è corretto dire che ha un buon ritmo e un bell'aspetto fisico, raggiunge il suo obiettivo, riportando la vittoria e mostrando la sua vigoria. L'ideale estetico del mondo grecoromano della bellezza fisica associata alla *virtus* espressa dall'eccellenza nella competizione atletica è anche alla base della concezione di Polluce, il quale si pone nel solco del filellenismo del II secolo fortemente stimolato da Adriano e dai suoi immediati successori prima della crisi militare del III secolo.

Il bravo giocatore con la palla dimostra nel grado più alto di possedere le qualità citate, non diversamente dal sapiente gioco delle dita della mano nel lancio del cottabo (T3) o da altri moti armonici molto ammirati. Si veda il giudizio di Galeno nel suo scritto in materia.<sup>220</sup> Per tali specialità nel mondo romano si rivelano illuminanti gli epigrammi di Marziale sull'argomento, in cui sono distinti anche diversi tipi di pallone.<sup>221</sup>

L'apprezzamento estetico appare vincolante ed è motivato dalla convinzione che tali doti fisiche corrispondono ad una più elevata intelligenza, ad un perfetto con-

<sup>218</sup> Il momento di gioco è funzionale al primo incontro con Odisseo: la palla, che colpisce il naufrago approdato al lido, rivela la leggiadria di Nausicaa, la fanciulla pronta alle nozze, ma in età adolescenziale, cfr. Baggio 2004: 134; Carbone 2005: 164-166.

<sup>219</sup> Come nota Ateneo (*Epit.* 1,14e), Nausicaa è la sola eroina omerica rappresentata mentre gioca a palla.

<sup>220</sup> Cfr. Väterlein 1976: 42-44 con ulteriori esempi del valore pedagogico del pallone nella società romana.

<sup>221</sup> Cfr. Väterlein 1976: 39-42.



trollo di sé. Pertanto, Eustazio enumera anche filosofi antichi i quali furono palleggiatori non mediocri. Il buon ritmo con la palla diventa prova di sapienza noetica e buona disposizione etica. Il fatto di giocare bene e realizzare un bel tiro con la palla denota un segno di elezione, non solamente un primato fisico e risponde ai requisiti dei membri dell'élite.

Diversi paralleli per i giochi di pallone sono attestati nella Grecia moderna,<sup>222</sup> dove è diffusa in particolare la *καλαθόσφαιρα*, un gioco di palleggio a rimbalzi.<sup>223</sup>

### Il gioco di colpire la quaglia T17

IX 102 [...] Καίτοι με οὐ λέληθεν ὅτι καὶ ὄρτυγα ἐνιστάντες τῷ περιγραφτῷ κύκλῳ, ὁ μὲν ἔκοπτε τὸν ὄρτυγα τῷ δακτύλῳ, ὁ δὲ πρὸς τὴν πληγὴν ἐνδοὺς ἀνεχάιτισεν ἔξω τοῦ κύκλου, καὶ ἡττητο ὁ τοῦ ὄρτυγος δεσπότης· ἐν γούν *Ταξιάρχους* Εὐπολῆς τοῦ Φορμίωνος (fr. 269 K.-A.) εἰπόντος· «οὐκοῦν περιγράψεις ὅσον ἐναριστᾶν κύκλον;» ἀποκρίνεται· 103 «τί δ' ἔστιν; εἰς ὠμίλλαν ἀριστήσομεν; / ἢ κόψομεν τὴν μᾶζαν ὡσπερ ὄρτυγα;».

107 [...] Καὶ μέντοι καὶ τὸ ὄρτυγοκοπεῖν παιδιὰ, καὶ τὸ πρᾶγμα ὄρτυγοκοπία, καὶ οἱ παίζοντες ὄρτυγοκόποι καὶ στυφοκόποι ἐκαλοῦντο. 108. Καὶ τὸ κόπτειν τοὺς ὄρτυγας καὶ ἀνακαδάλλειν καὶ ἀνερεθίζειν, ἀνεγείρειν, παροξύνειν, καὶ ταῦτα ἐκ τῶν ὄρτυγοκοπιῶν ὀνομάτων. Καὶ τηλία μὲν ὁμοίᾳ τῇ ἀρτοπῶλιδι κύκλον ἐμπεριγράψαντες ἐνίστασαν τοὺς ὄρτυγας ἐπὶ ταῖς μάχαις ταῖς πρὸς ἀλλήλους· ὁ δὲ ἀνατραπείς καὶ ἐκπεσὼν τοῦ κύκλου ἡττητο αὐτός τε καὶ ὁ τοῦ ὄρτυγος δεσπότης. Καὶ ποτὲ μὲν ἐπ' αὐτοῖς διετίθεντο τοῖς ὄρτυξι, ποτὲ δὲ καὶ ἐπ' ἀργυρίῳ.

109 Ἔστ' ὅτε δὲ ὁ μὲν ἴστη τὸν ὄρτυγα, ὁ δὲ ἔκοπτε τῷ λιχανῷ ἢ τὰ ἐκ τῆς κεφαλῆς περὰ ἀπέτιλλεν· καὶ εἰ μὲν ἐγκαρτερήσειεν ὁ ὄρτυξ, ἡ νίκη μετὰ τοῦ θρέψαντος αὐτὸν ἐγίνετο, ἐνδόντος δὲ καὶ ὑποφυγόντος ὁ κόπτων ἢ τίλλων ἐνίκα. Τοὺς δὲ ἡττηθέντας ὄρτυγας ἐμβοήσαντες κατὰ τὸ οὖς αὐτοῖς ἐξιώοντο, λήθην ἐνεργαζόμενοι τῆς τοῦ νενικηκότος φωνῆς· καὶ τὸ ἐμβοᾶν ἐντρυλίζειν ὀνόμαζον.

Come indica il nome, l'*ὄρτυγοκοπία* si basa sull'atto di colpire una quaglia in una gara tra diversi giocatori, ognuno dei quali figura come il proprietario di un animale. Polluce ne discute le modalità di svolgimento. Questa pratica impiega uccelli noti per la resistenza ai maltrattamenti ed il carattere particolarmente aggressivo secondo una nozione saldamente acquisita in età classica. Aristofane nella *Pace* definisce i figli del demagogo Carcino *ὄρτυγας οἰκογενεῖς* (788), poiché sono piccoli e bellicosi come quaglie.<sup>224</sup> Lo conferma espressamente Artemidoro nella spiegazione del sogno corrispondente (3,5), in cui contrassegna le quaglie come uccelli particolarmente bellicosi e codardi (ὅτι μάχιμοὶ εἰσι καὶ ὀλιγόψυχοι), pertanto

<sup>222</sup> Cfr. Mellios 1985: 14.

<sup>223</sup> Cfr. Mellios 1985: 25.

<sup>224</sup> Per l'analisi anche alla luce degli scoli delle metafore impiegate da Aristofane per la caratterizzazione di questi personaggi insignificanti e modesti, assimilati alle quaglie, cfr. Taillardat 1962: 124-125; Arnott 2007: 272 con ulteriori paralleli.

preannunciano discordie e contese o agguati proditori. Per i malati questo è un presagio di uscita dalla vita, cioè di morte, se, a causa della loro viltà e riluttanza a battersi contro un altro esemplare, tali uccelli sono ritirati via: εἰ μὲν μετακομισθεῖεν, con uso del verbo tecnico μετακομίζω desunto dal lessico ludico, per designare che sono trasportati fuori dal campo. Il pronostico risulta meno negativo, se, invece, rimangono in campo.<sup>225</sup>

Secondo la descrizione di Polluce lo svolgimento è il seguente: due giocatori tracciano un cerchio al suolo nel quale piazzano la loro quaglia, poi ciascuno colpisce l'animale sul capo e il perdente è il giocatore, il cui uccello esce dal cerchio, cedendo ai colpi ricevuti.

Il modulo ludico basato su tali gare è molto popolare nell'Atene classica, come prova Aristofane negli *Uccelli* (1297-1299), allorché cita il politico Midia soprannominato dai suoi concittadini la «Quaglia» (1298: ὄρνυξ ἐκαλεῖτο) per la sua passione sfrenata per questa sorta di divertimento. Midia appare un *komodoumenos* ricorrente dell'*Archaia*, incarnando il prototipo del demagogo abietto per le sue indegne abitudini. Platone Comico lo chiama a sua volta il «picchiatore di quaglie» (fr. 116 K.-A.: ὀρνυγοκόπον). Nel primo *Alcibiade* di Platone è definito da Socrate con lo stesso titolo ed è considerato nel novero dei politicanti assai pericolosi stigmatizzati per la mancanza di cultura.<sup>226</sup> Aristofane aggiunge che per uno strano processo di mimesi Midia finì per assomigliare effettivamente ad una quaglia, la quale ha ricevuto un colpo di bastone sul capo da uno στυφοκόπος. Questo termine è un *nomen agentis* indicante il giocatore ed è un sinonimo di *ortygokópos*, come riferisce Polluce 9,107. Nel quadro di passioni ornitofile insane nutrite da questo personaggio, un demagogo divenuto il bersaglio a più riprese dei poeti comici, appare coerente l'informazione di Frinico Comico nelle *Ποάστριαι* (*Sarchiatrici*, fr. 43 K.-A.) che era interessato pure ai galli, beninteso quelli da combattimento oggetto di gare altrettanto popolari ad Atene.<sup>227</sup> La censura per queste manie molto in voga al tempo è accompagnata da accuse più propriamente politiche di πονηρία (Platone Comico, fr. 116 K.-A.), peculato (Metagene, fr. 12 K.-A.) e sicofantia.<sup>228</sup>

Il gioco di colpire le quaglie è trattato da un altro autore dell'*Archaia*, quale Eupoli nel fr. 269 K.-A. citato da Polluce al § 102 e desunto dai *Comandanti* (*Ταξίαρ-*

<sup>225</sup> Giardino 2006: 443 n. 7 nota che μετακομίζω è qui una *vox technica* prelevata dal lessico ludico con l'accezione di spostare dal campo, ritirare da un combattimento, come si deduce dalla spiegazione di Artemidoro «per via della loro viltà».

<sup>226</sup> Plat., *Alc.* 1,120a-b: ἔτι τὴν ἀνδραποδώδη, φαῖεν ἂν αἱ γυναῖκες, τρίχα ἔχοντες ἐν τῇ ψυχῇ ὑπ' ἀμουσίας καὶ οὐπω ἀποβεβληκότες, ἔτι δὲ βαρβαρίζοντες ἐλληλύθασι κολακεύοντες τὴν πόλιν, ἀλλ' οὐκ ἄρξοντες (tr. Pucci 1971: «gente che si mette a far politica quando, per la sua profonda rozzezza, non ha ancora smesso di portare nell'anima i capelli "alla schiava" come direbbero le donne, gente che è venuta a adulare la città balbettando ancora il greco, certo non a governarla»).

<sup>227</sup> Cfr. gli argomenti di Taillardat 1962: 268; Holwerda 1991: 192; Dunbar 1995: 643 (ad *Av.* 1297-99) accolti da Stama 2014: 243. Sulle gare dei galli, vd. Paus. 9,22,4; Ael. *V. H.* 2,28; Plin. *N.H.* 10,24; Paraskevaïdou 1989: 82-85; Lazos 2002: 143-149.

<sup>228</sup> Cfr. Stama 2014: 243.

χοι), una commedia incentrata sulla figura del celebre stratega Formione, il quale assicurò ad Atene la difesa dell'Acarnania, divenendo oggetto di rimpianto per la sua onestà.<sup>229</sup> Il poeta dell'*Archaia* immagina che Formione discuta con Dioniso, addestrandolo alle leggi tattiche e strategiche.<sup>230</sup> Ad un certo momento il dio nel dialogo col comandante fa dell'ironia, esprimendo la sua perplessità con un'allusione al gioco di battere la quaglia evidentemente ben noto ai suoi spettatori: ἡ κόψομεν τὴν μᾶζαν ὡσπερ ὄρτυγα;

In effetti, questa pratica era diventata il passatempo per eccellenza dei giovani ateniesi dell'età classica, tanto che il neologismo ὄρτυγομανία, «la mania per le quaglie», entrò nell'uso corrente, come attesta la citazione in Ateneo (11,464d-e) di una dettagliata trattazione risalente ad uno scritto di filosofia morale di Crisippo (fr. 667 SVF 3,167). Nella discussione dei composti a secondo formante *-mania* lo stoico cita con enfasi l'insana passione per le quaglie subito dopo la pazzia per le donne (*gynaikomania*), a sottolineare che queste erano fissazioni molto comuni dell'epoca.<sup>231</sup> Riguardo al carattere bellicoso di tali uccelli da combattimento anche Ovidio nell'epicedio per il pappagallo di Corinna ricorda le quaglie che vivono *inter sua proelia* (Am. 2,6,27).

La descrizione dell'*Onomasticon* dà dunque informazioni preziose riguardo a una sorta di divertimento collettivo dell'Atene del V secolo a.C. divenuto per molti parossistico.

### Un gioco di ruolo: re e servi (*basilinda*)

T18: IX 110 Ἐρῶ δὲ καὶ ἄλλων παιδιῶν ὀνόματα ταῦτὸν ἐχουσῶν σχῆμα τῆ καταλήξει τῶν ὀνομάτων βασιλίνδα...  
 βασιλίνδα μὲν οὖν ἐστὶν ὅταν διακληρωθέντες ὁ μὲν βασιλεύς τις ὦν τάττη τὸ πρακτέον, ὁ δ' ὑπηρέτης εἶναι λαχὼν πᾶν τὸ ταχθὲν ὑπεκπονῆ.

<sup>229</sup> La commedia richiama le campagne ateniesi in Grecia occidentale (Etolia, Acarnania e Anfilochia) al tempo degli insuccessi di fronte a nemici quali gli Etoli visti come semibarbari poco civilizzati, posti allo scarto della corrente principale della civiltà ellenica, vd. Taillardat 1962: 268; Antonetti 1990: 91.

<sup>230</sup> La presenza di Formione è attestata oltre che dalla citazione di Polluce dal fr. 268 K.-A. ap. *Schol. Ar., Pac.* 348e, in cui si afferma che Dioniso apprende le leggi del comando e della guerra dal celebre generale, a quanto pare ormai ritiratosi e/o deceduto. Se il poeta immagina che il dio raggiunga le navi dirette in Sicilia, la commedia riflette l'entusiasmo per la spedizione imminente e si data al 415. Dioniso è schernito per la sua impreparazione alla guerra nel fr. 47 K.-A. di Ermippo assegnato alle *Moire*, vd. Comentale-Most 2016: 6-7.

<sup>231</sup> Cfr. Arnott 2007: 272. Oltre alla passione per le donne e le quaglie Crisippo ricorda pochi altri esempi di manie: gli eccessi alimentari come il consumo smodato di pesce (*opsomania*) o vino (*oinomania*) ed una ricerca ossessiva di fama (*doxomania*). Infine, l'*ornithomania* è un sinonimo di *ortygokopia* che include evidentemente i galli come oggetto del fanatismo degli interessati. Una frecciata polemica contro l'allevamento di quaglie a fini ludici in Marc. Aur. 1,6,1.

La *basilinda* apre la sezione dei ludonimi che derivano da un accusativo avverbiale in  $-ινδα$ ; i giochi citati sono tutti accomunati dal suffisso  $-δα$  che si colloca entro una categoria morfosemantica chiaramente connotata in rapporto al gioco. La formazione di tale suffisso è tuttora dibattuta, in larga parte è superata l'idea di un assoluto originario che avrebbe prodotto anche i morfi suffissali in  $-δην$ ,  $-δόν$ ,  $-δά$ .<sup>232</sup> In ogni caso la morfologia avverbiale mostra l'evoluzione di un suffisso indipendente caratteristico per la ludonimia. Anche Polluce grazie alla sua formazione retorico-grammaticale ritiene di scegliere questa terminazione come autonomo criterio tassonomico. I giochi enumerati all'inizio del § 110 sono isolati in base a quest'affinità grammaticale ed appaiono disparati quanto alle modalità di svolgimento. Per il lessicografo la morfologia è nondimeno basilare per la costruzione del suo ordinamento tematico, come nella seguente sezione dedicata ai nomi di giochi in  $-μός$ .

Concentriamo l'attenzione sulla *basilinda*. L'Antichità conosce un gioco di ruolo, in cui uno tra i partecipanti è designato per sorteggio come il re ed impartisce ordini ai compagni, mentre questi ultimi assumono la parte di un soldato o un servo e sono obbligati ad obbedire al loro "sovrano" nella finzione ludica.

Per tale modulo Polluce dà una descrizione breve, ma sufficiente a comprendere la dinamica di questa pratica che rappresenta un rito di imitazione. Si tratta di un gioco simbolico o di finzione, caratteristico dello stadio dell'evoluzione del bambino che fa finta di essere in un altro luogo o mette in scena una situazione differente dalla sua vita quotidiana, verosimile o meno. La finzione è veramente l'elemento costitutivo di questa pratica ludica, di cui la psicologia cognitiva ha indagato le dinamiche in rapporto alla memoria e all'apprendimento. Si pensi all'insegnamento di Jean Piaget sul modo in cui i bambini sviluppano il pensiero verbale e l'intelligenza rappresentativa grazie ai giochi simbolici, la cui funzione è anche di apprendere a differenziare i ruoli sociali e strutturare attività provviste di significato in seno alla comunità di riferimento.<sup>233</sup> A tal proposito, è utile anche la lezione del socio-costruttivismo di Lev Vygotski: lo sforzo della creatività è in connessione con i giochi d'imitazione, i fanciulli traggono profitto da ciò che vedono o intendono dagli adulti, trasformando in seguito le impressioni vissute nella fase ludica. Pertanto lo scambio e l'interazione sono fattori determinanti per la costruzione dell'identità nella prospettiva della definizione dei ruoli sociali.<sup>234</sup>

Questo è precisamente il significato del gioco antico della *basilinda* grazie ad un meccanismo d'imitazione chiaramente strutturato. In primo luogo va sottolineata l'opposizione tra il ragazzo che assume la parte del re ( $βασιλεύς$ ) e l'altro che funge da servitore ( $ὑπηρέτης$ ), cioè una persona sottomessa agli ordini del primo, trovandosi in posizione subordinata. Il dualismo è rimarcato da Polluce che fa riferimento ad una coppia di giocatori (re/servo). Come vedremo, il ragazzo che impersona il re è correntemente attorniato da diversi giocatori, i quali hanno la funzione

<sup>232</sup> Cfr. Mendner 1978: 849; Mathys 2016; Dedè 2016; Bologna 2017.

<sup>233</sup> Cfr. il contributo di Piaget 1945: 169-177 su questo soggetto; Bradmetz-Schneider 1999: 137-154, cap. VII *Le jeu symbolique*. Sui legami tra gioco (*paidiá*) ed educazione (*paideía*), cfr. Dasen 2018: 27.

<sup>234</sup> Cf. Vygotsky 1967: 11-14.

di eseguire i suoi ordini. In tal senso la *basilinda* si qualifica come un gioco di gruppo. In linea con Piaget e Vycogki, bisogna postulare che i ragazzi debbono possedere una nozione della regalità, del potere assoluto e delle sue dinamiche prima di organizzare questo gioco, in cui si riflette l'immagine acquisita dal gruppo riguardo ai rapporti sociali. I partecipanti alla *basilinda* ne fanno esperienza secondo le proprie percezioni e aderiscono al modello sociale della regalità. Si determina uno scarto tra la vita quotidiana dei partecipanti e l'appropriazione momentanea del ruolo del sovrano dal momento in cui si accordano su questo progetto di imitazione.<sup>235</sup>

In secondo luogo Polluce afferma che la scelta del re avviene per sorteggio. In genere i ruoli non sono decisi in anticipo, chiunque può assumere la parte del protagonista o viceversa quello dello schiavo soggetto ad un cattivo trattamento. In teoria questa è la regola, mentre in Erodoto Ciro da bambino è dotato di maggiore carisma rispetto ai compagni e, pertanto, è investito del ruolo regale per consenso unanime.

Una volta identificato il protagonista, il gioco può avere inizio. Si assiste, quindi, allo sdoppiamento tra il *puer ludens* e l'oggetto del gioco, tra il ragazzo scelto per fare il re (o il servo) e il ruolo assunto nello spazio ludico organizzato dai ragazzi. Il meccanismo della finzione implica necessariamente un carattere aggressivo, perfino intimidatorio che permette al fanciullo-re di esprimere pulsioni di autorità e/o rivalsa verso i compagni. In effetti, può far subire vessazioni ed esperienze psicologiche distruttive a quanti giocano a fare gli schiavi; in questo caso si esplicano combinazioni simboliche liquidatrici secondo la teoria di J. Piaget. Polluce è perentorio: il ragazzo-servo deve eseguire tutto ciò che gli viene ordinato (πᾶν τὸ ταχθέν). Non è ammesso il rifiuto di compiere qualcosa di sgradevole o sottrarsi ai doveri nei riguardi del superiore che non accetta scuse. Polluce impiega al riguardo ὑπεκπινέω con doppio preverbo, il primo (ὑπο-) rafforza l'idea della sottomissione già espressa dal medesimo prefisso nel sostantivo ὑπηρέτης. Si caratterizza, pertanto, con efficacia l'idea di un *ponos*, una fatica penosa da sopportare in ragione della relazione autoritaria instaurata in questo gioco di ruolo.

Se si sceglie di giocare al re e allo schiavo, si presuppone comunque che tale opposizione dia luogo a una dinamica vessatoria da parte di uno solo ai danni dei compagni. Lo sdoppiamento della realtà attraverso la finzione condivisa nel gioco accorda al "re" il diritto di abusare dei suoi "schiavi". Del resto, il protagonista non avrebbe soddisfazione ad essere investito di questo ruolo, qualora non possa esercitare il potere conferitogli dalla convenzione ludica stabilita in precedenza. Tutti gli sforzi d'imitazione condotti dai ragazzi-servi debbono portarli a rassegnarsi ad un rapporto di soggezione al leader del momento, ancorché provvisorio. Tuttavia, non si tratta soltanto di una reazione di fanciulli i quali si trovano in uno stadio di assimilazione della socialità, comprese le regole vigenti di obbedienza e subordinazione gerarchica. Una dinamica identica è osservata negli adulti confrontati

<sup>235</sup> Sul racconto erodoteo, cfr. Papatomas, 2015: 636. In generale sui meccanismi psicologici, vd. Droz-Rahmy 1997: 77.

a giochi di ruolo, nei quali l'autorità è assegnata ad alcuni a dispetto di altri, come avviene esattamente nella *basilinda*. Basti citare la nota esperienza di Stanford in California condotta da Philip Zimbardo nel 1971 e realizzata con studenti, ai quali erano stati assegnati per sorteggio il ruolo di carcerieri e prigionieri, come prevede Polluce per la *basilinda*. Un guardiano avrebbe potuto essere un prigioniero e viceversa ma, una volta stabilite le parti, gli studenti scelti come guardie hanno sviluppato atteggiamenti fortemente oltraggiosi contro quelli estratti come carcerati, comprese punizioni fisiche ed umiliazioni psicologiche estreme ed hanno oltrepassato i limiti immaginati al principio, al punto da costringere Zimbardo a interrompere quest'esperienza ben prima del termine previsto. Il sociologo perviene alla conclusione che gli effetti perversi di bullismo sono generati dalla situazione.<sup>236</sup>

Per l'Antichità un corrispondente "effetto Lucifero" si evince dalla descrizione erodotea dell'infanzia di Ciro. Questa testimonianza delinea il ritratto psicologico del protagonista, esplicitando il bullismo come un elemento costitutivo di questo gioco simbolico praticato già in età classica. Inoltre lo storico si sofferma sui dettagli del quadro ludico che è molto più completo rispetto alla descrizione del lessicografo. È una *historia ficta* che evidenzia il carattere autoritario del futuro sovrano non ancora cosciente della sua ascendenza regale, ma ugualmente predestinato al trono. Il nonno Astiage vuole sopprimerlo, da quando i presagi dei magi gli rivelano che il nuovo nato dalla figlia Mandane configura un rivale pericoloso per il suo potere. Questi sono gli antecedenti del racconto atti ad innestare sul gioco della *basilinda* il meccanismo dell'agnizione. Il carattere indomito del ragazzo e la sua forza d'animo disvelano la vera identità al nonno tormentato dal timore di essere da lui detronizzato. Questo racconto assume notevole importanza nella retrospettiva sull'infanzia del sovrano e nella legittimazione del fondatore dell'impero persiano. Nel libro I delle *Storie* (114-115) la sezione sull'avvento al regno di Ciro assegna la preminenza al gioco di finzione e agli elementi atti a definire la costruzione culturale di questa pratica ludica. Fra i particolari emerge l'indicazione esatta dell'età dei partecipanti: Ciro è un bambino di dieci anni (1,114: δεκαέτης ὁ παῖς) e i suoi compagni sono dei coetanei (μετ' ἄλλων ἡλικίων). Nei suoi lavori sulla psicologia evolutiva Piaget assegna i giochi simbolici allo stadio preoperatorio ad un'età un po' più precoce (2-7 anni), prima che il fanciullo sviluppi il pensiero astratto, acquisendo il metodo deduttivo nella scoperta del mondo esterno.

Erodoto indica anche il luogo in cui giocano i bambini: sulla strada (1,114: ἐν ὁδῷ) del piccolo villaggio di campagna. Contrariamente alle regole enunciate da Polluce, come notato, i compagni conferiscono spontaneamente il ruolo del protagonista al futuro Ciro, il quale a quel tempo vive in un'umile famiglia. La corte reale rappresenta un Altrove posto a una distanza siderale. L'infanzia in campagna esalta i meriti ludici del fanciullo, data l'opposizione tra la rusticità dell'ambiente d'adozione a fianco delle stalle e la città, dimora del sovrano, dove si trasferirà. Eletto unanimamente dai piccoli abitanti del villaggio sulla base delle sue qualità,

<sup>236</sup> I risultati sono sintetizzati nella teoria dell'"effetto Lucifero" esposta da Zimbardo 2008 a partire da quest'esperienza.

proclama con orgoglio al nonno di essere stato chiamato a tale ruolo per il fatto di sembrare nella realtà il più capace di svolgerlo (ἐς τοῦτο ἐπιτηδεότατος).

Il gioco di *basilinda* è stato interpretato in base allo schema rituale dell'iniziazione,<sup>237</sup> ma non va trascurata la dimensione ludica che resta il dato cogente nel I libro delle *Storie*, come si rimarca dalla frequenza degli attestati di παίζω e derivati.<sup>238</sup> Questi elementi rinviano al contesto ludico, di cui vanno colte le specificità. Erodoto descrive esattamente ciò che il giocatore della *basilinda* deve fare, una volta che fa finta di essere il re: diventa un doppio dell'immagine del sovrano al centro della sua corte in linea con il suo corrispondente reale. Questo ragazzo-re sceglie alcuni come guardie, altri come cortigiani, messaggeri, servi. L'ordine di costruire dei palazzi (Ὁ δὲ αὐτῶν διέταξε τοὺς μὲν οἰκίας οἰκοδομείν) suggerisce che i suoi "servi" siano tenuti a riprodurre comportamenti reali, come per esempio fanno i bambini che costruiscono un castello di sabbia. In tal modo qui devono far finta di erigere un palazzo ed integrare così il reale nel mondo della fantasia. Tutti sono chiamati ad assumere nello spazio ludico e per tutta la durata della rappresentazione una nuova identità coerente allo sforzo d'imitazione che si esige da loro. Questo è il meccanismo precipuo del gioco in modo analogo agli studenti di Zimbardo scelti come prigionieri, i quali hanno sperimentato la durezza e le sevizie inflitte dai colleghi in qualità di carcerieri. Il ragazzo-re dà soprattutto ordini a tutti quelli che partecipano a questa finzione, assegnando a ciascuno un compito determinato (ὡς ἐκάστω ἔργον προστάσσω).

Tuttavia, un compagno, il figlio di un nobile persiano, Artembare, rifiuta di sottomettersi all'autorità di colui il quale agli occhi di tutti resta il figlio del bovaro. Questi in quanto "re" nella finzione ludica non può tollerare la ribellione, che viola le regole della *basilinda*. Di conseguenza, punisce il disobbediente per non aver fatto ciò che gli è stato assegnato e ordina ai compagni, i quali hanno la parte delle guardie di catturarlo e fustigarlo rudemente a colpi di frusta. Questa violenza fisica comporta una bruciante umiliazione psicologica resa intollerabile dall'onta di essere abusato da un compagno di condizione sociale inferiore. Come rimarcato, il gioco è pure un'istruzione alla vita da adulti, serve a differenziare i ruoli sociali. Erodoto pone l'accento sulla regalità innata del fanciullo Ciro, che egli eredita dai suoi antenati, malgrado l'ambiente umile, in cui è allevato. Ai fini dell'analisi è oltremodo interessante il ribaltamento dei ruoli operato da questa scena, in cui il figlio del nobile è obbligato ad ammettere la superiorità dell'altro sanzionata dal gioco simbolico. In principio il piccolo aristocratico non è disposto ad accettare il rovesciamento di ruoli: confessa tutto al padre, furioso di apprendere che suo figlio è stato crudelmente fustigato. Del resto non si tratta di una punizione leggera o simulata,

<sup>237</sup> Cfr. Wesselmann 2011: 215-216, 436: il collettivo, in cui si trova spesso l'iniziando (nel caso di Ciro il gruppo dei coetanei) è interpretabile come un gruppo iniziatico, la scelta di Ciro come re all'interno del gruppo è spiegata come un *Krönungsritual*; vd. Papathomas 2015: 635-640.

<sup>238</sup> Binder 1964: 29 oblitera la dimensione del gioco nel racconto erodoteo: il *Königsspiel* di Ciro non sarebbe un «Kinderspiel, sondern die kultische Handlung eines Geheimbundes», come i racconti di Chandragupta in India e Hormisdas in Persia, due fanciulli scelti a loro volta come sovrani dai compagni. Resta comunque il sospetto che si tratti di residui di elementi iniziatici.

visto che Artembare si lamenta dei tormenti inflitti al figlio, mostrando ad Astiage i segni delle nerbate sulle spalle del ragazzo. Questa è la prova della nobiltà d'animo di Ciro votato ad esercitare la sua autorità sugli altri in forza di una volontà egemonica. Il gioco infantile degenera, tuttavia, in una tortura inflitta ai più deboli. La risposta altera di Ciro chiamato a giustificarsi davanti al re Astiage non è sorprendente. Il fanciullo ritiene di avere agito con giustizia (τοῦτον ἐποίησα σὺν δίκη) e fa appello alla logica del gioco come principio che legittima la sua azione: mentre gli altri compagni hanno eseguito prontamente gli ordini impartiti loro, il piccolo nobile non vi ha prestato attenzione, meritando il castigo.<sup>239</sup> La pratica ludica comprende regole da prendere molto sul serio, come il bambino Ciro c'insegna ben prima delle asserzioni di Huizinga.<sup>240</sup> Da parte sua Astiage, detentore del potere nei fatti, ammira il fanciullo scelto dai piccoli del villaggio per aver compiuto alla perfezione tutto ciò che fanno i veri re: designare guardie del corpo, camerari e araldi, assegnare tutte le altre funzioni ed esercitare il comando in modo perfetto. I magi, invece, gli esperti professionali della divinazione, pronosticano che non regnerà una seconda volta, essendo stato un sovrano improvvisato nella finzione ludica. Il seguito degli eventi narrati dà una tragica smentita a quest'improvvida profezia. In definitiva, si rileva che Ciro predestinato al trono di Persia ha giocato particolarmente bene, mettendo in piedi uno scenario coerente alla realtà: è stato un campione del copione ludico del re e dello schiavo. Il suo primo successo ottenuto sulla strada del villaggio nella cerchia dei coetanei gli spalanca le porte del palazzo reale.<sup>241</sup>

Al contrario, un accenno negativo al gioco si deduce probabilmente da Erodiano,<sup>242</sup> mentre secondo Svetonio la *basilinda* sanziona la condanna a morte di Rufrio Crispino, il figlio di Poppea,<sup>243</sup> del quale è precisata l'età: il ragazzo non ha superato la soglia della pubertà (*impuberem adhuc*) e pratica regolarmente questi giochi simbolici, attribuendosi il ruolo di generale ed imperatore. Il rito è svolto probabilmente all'aperto, sicuramente di fronte ad uno o più coetanei. Un gioco simbolico di tal sorta non presuppone un monologo individuale, bensì una finzione consapevole messa in scena da diversi ragazzi. Tali ruoli non sono toccati a Crispino per sorteggio secondo la regola generale enunciata da Polluce, né per l'ammirazione unanime nutrita dai compagni, come specifica Erodoto per Ciro. Il figlio di Poppea sollecitato dalle alte aspettative profilatesi intorno a lui è solito assegnarsi la parte del protagonista nel *ludus* dell'*imperator*. Di conseguenza, suscita l'attenzione allar-

<sup>239</sup> Cfr. Papatomas 2015: 640-642.

<sup>240</sup> Vd, Huizinga 1939: 29-30 = Id. 1951: 11, con riflessioni in merito di Ghilardi-Salerno 2007: 101, cfr. Herter 1961: 73.

<sup>241</sup> Sulla conquista del potere da parte di Ciro, vd. Avery 1972: 531-540. Sulla prospettiva legittimante che Ciro è destinato a regnare, vd. Evans 1991: 54.

<sup>242</sup> In 7,8,10 Massimino tiene un discorso alle sue truppe nel momento di marciare contro Gordiano acclamato *imperator* nonostante l'età avanzata e lo ridicolizza, quindi, paragonandolo ad un fanciullo che gioca a fare il sovrano, vd. Paraskevaïdou 1990: 20.

<sup>243</sup> Suet., *Nero* 35. L'omicidio di Rufrio Crispino non è attestato da Tacito, il quale ne attesta, invece, l'esistenza (*Ann.* 13,45,4), cfr. Väterlein 1976: 27; Bradley 1978: 195, 215.



mata degli informatori di corte, i delatori sguinzagliati nella Roma imperiale per osservare sistematicamente i comportamenti di tutti, compreso un adolescente quale Rufrio Crispino. Perciò, questi ultimi avvisano solertemente Nerone, il quale non giudica tali atti come innocenti trastulli privi di significato, ma ordina ai suoi schiavi di annegare il figliastro. Questa breve notizia è inserita fra vari *exempla* che illustrano la crudeltà del tiranno paranoico. Lo sfortunato adolescente si concede regolarmente con notevole sforzo di verosimiglianza questo gioco d'imitazione, che ha elementi caratteristici della finzione familiare nel mondo grecoromano. Non bisogna dimenticare che Nerone da parte sua è succeduto in circostanze drammatiche al patrigno Claudio con la regia accorta della madre Agrippina. Pertanto, non considera la *basilinda* del figliastro un innocuo passatempo infantile, ma la giudica un rischio per il suo potere, ravvisando nel ragazzino un potenziale rivale da eliminare. Il suo ostinato atteggiarsi a imperatore e comandante non dimostra solo una personalità ambiziosa, dunque potenzialmente pericolosa, ma incarna anche un *omen* sfavorevole al *princeps*. Pertanto, decreta l'assassinio dell'incauto giocatore simulato come un incidente, visto che i sicari intervengono per affogare il ragazzo, quando si reca al mare per una battuta di pesca.<sup>244</sup> Il gioco del re appare un divertimento caratteristico dei ragazzi in occasione dei Saturnali, come narra Tacito ancora una volta in relazione a Nerone, il quale ottiene il ruolo di *imperator*, cui aspirano tutti (*Ann.* 13,15,2) e sfrutta tale occasione per ordinare a Britannico quattordicenne di cantare al fine di deriderlo impunemente. Il malcapitato ne approfitta per denunciare di essere stato privato dei suoi diritti di successione al trono dal fratello più grande.<sup>245</sup>

Nelle descrizioni di Polluce compaiono altri giochi contenenti riferimenti a violenze fisiche esercitate sui compagni, in genere sui perdenti (T15, T19, T22). Si associa ad una probabile menzione della *basilinda* il frammento adespota di una commedia non identificabile con precisione (*P. Oxy.* VI 862 = fr. 1022 K.-A.), in cui il ruolo dell'asino sarebbe assegnato ragionevolmente al perdente (5: -ους ὄвов secondo la ricostruzione degli editori principi Grenfell-Hunt), incaricato inoltre di svolgere la funzione di servo (v. 6: θερά]ποντα τουτονι).

In seguito alla cristianizzazione dell'impero, grazie al meccanismo d'imitazione il gioco è incentrato non più sulla figura del re, bensì su quella adesso eminente del vescovo, che viene eletto dai compagni, i quali assumono la parte di sacerdoti e monaci ai suoi ordini secondo una dinamica simile a quella tra il re e i suoi soldati e servi vigente in precedenza.<sup>246</sup>

In Grecia moderna il gioco simbolico, che contempla la figura del sovrano, si

<sup>244</sup> Cfr. Väterlein 1976: 33; Bradley 1978: 215, che confronta la notizia di Svetonio coi versi dell'*Octavia* 728-730, in cui una visione annuncia a Poppea oscure minacce contro suo figlio. La tragedia pseudo-senecana (a. 62) dà un *terminus ante quem* per il delitto, mentre il titolo di *priuignus* per Rufrio Crispino presupporrebbe un *terminus post quem* nel matrimonio di Poppea (a. 58), ma non è vincolante. Il fanciullo svolge un gioco simbolico e va a pescare da solo, quindi deve avere circa dieci anni, comunque ben più di quattro.

<sup>245</sup> Cfr. Väterlein 1976: 25.

<sup>246</sup> Vd. Ioh. Chrysost., *PG* 58,654, 61,16, 62,557; Koukoules 1948: 174; Lazos 2002: 225.

svolge in modo differente: un ragazzo è scelto a sorte come “re” e deve indovinare un’attività fisica, un lavoro o una data azione, che i compagni mimano per lui.<sup>247</sup> In tal caso il “re” si confronta con l’abilità nella rappresentazione dei suoi sottoposti, ma non impartisce loro ordini né castighi come nella *basilinda* antica. Nel rito del folclore neogreco mancano in particolare i riferimenti al potere assoluto e alla sua degenerazione in una forma di bullismo rilevabile in modo eloquente nella storia tramandata da Erodoto nella digressione sull’infanzia di Ciro e nelle fonti latine in relazione al personaggio di Nerone. Un equivalente per il modello antico come gioco d’imitazione si rileva con maggiore esattezza nell’odierno “guardie e ladri” denominato κλέφτες κι αστυνόμοι («ladri e poliziotti»), κλέφτες και στρατιώτες («ladri e soldati») o ancora κλέφτες και χωροφύλακες («ladri e guardiani»)<sup>248</sup>

### Giochi con un cocchio e/o una fava (T19, 23)

IX 110: ... όστρακίνδα ... φρυγίνδα

T19: IX 111 Όστρακίνδα δέ, όταν γραμμήν έλκύσαντες οί παίδες έν μέσφ και διανεμηθέντες, έκάτερα μερίς ή μέν τó έξω τού όστράκου πρòς αύτης είναι νομίζουσα ή δέ τó ένδον, άφέντος τινός κατά της γραμμής τó όστρακον, όπότερον άν μέρος ύπερφανή, οί μέν εκείνω προσήκοντες διώκωσιν, οί δ’ άλλοι φεύγωσιν ύποστραφέντες· όπερ είδος παιδιás αινίττεται και Πλάτων έν τóις είς τόν Φαίδρον έρωτικοίς (241b). 112 Ό μέν τóινυν ληφθεις τών φευγόντων, όνος ούτος κάθηται· ό δέ ρίπτων τó όστρακον επίλέγει «νύξ ήμέρα»: τó γάρ ένδοθεν αύτου μέρος καταληλπται πίττη και τη νυκτι έπιπεφήμισται.

Καλείται δέ και όστράκου περιστροφή τó είδος τούτο της παιδιás.

T23: IX 113 [...] Η δέ φρυγίνδα, όστρακα τών λείων μεταξύ τών της άριστεράς χειρός δακτύλων διαθέντες, επικρούουσι τά όστρακα τη δεξιή κατά ρυθμόν.

Le fonti scoliastiche e lessicografiche restituiscono una descrizione precisa dell’όστρακίνδα, il gioco del lancio di cocci di argilla, dal quale si origina un proverbio ricorrente sull’incostanza del fato che è largamente recepito dai paremiografi. Il

<sup>247</sup> Tale rito è noto sotto vari titoli come Πήγαμε και είδαμε βασιλιά («Siamo andati a vedere un re»), cfr. Koutsoklenis 20: 25; Papazis 2011: 22-23; Vdokakis 2014: 96: prima di mimare qualcosa, i compagni chiedono al “re”: Βασιλιά, βασιλιά, / με τα δώδεκα σπαθιά, τί δουλειά; («Oh re, re / con le dodici spade, che lavoro?»), il “re” replica: Τεμπελιά! («riposo!»). Gli altri soggiungono: Και τα ρέστα; («e per il resto?») ο: Και τί άλλο; («e che altro?»). Il “re” taglia corto: Παγωτά! («gelati!») Ο: Τίποτα άλλο! («nient’altro»). Gli altri ribattono: Είπε η γιαγιά να κάνεις μία δουλειά («Ha detto la nonna di fare un lavoro»). Ο: Να σου κάνω μία δουλειά; («Posso farti un lavoro?»). Il “re” chiede allora: Τί δουλειά; («Che lavoro?») e il mimo può avere quindi inizio.

<sup>248</sup> Con la differenza basilare che nel gioco si affrontano due squadre di avversari e non è prevista la figura di un ragazzo assunto a protagonista e contrapposto agli altri compagni, cfr. Kakridis 1925: 173; Loukopoulos 1926: 174-175; Mellios 1985: 18, 62; Darakis 1994: 24, 94; Lazos 2002: 225; Sagona 2008: 34; Papazis 2011: 120-121.

ludonimo è stato interpretato in modo non probante come la semplificazione di un ipotetico composto con tema *\*kei-* indicante l'atto di mettere in movimento come secondo formante (< \*ὄστρακοκινδα).<sup>249</sup>

In ogni caso l'idea d'imprimere il moto ad un oggetto è basilare e richiede anche una certa coordinazione al fine dello sviluppo di una buona motricità del fanciullo. Il gioco con il cocchio si svolge nella forma di un inseguimento tra i ragazzi distribuiti in due squadre poste l'una di fronte all'altra e divise da una linea tracciata sul terreno. Un giocatore lancia in aria un cocchio di argilla, di cui una superficie all'esterno è lasciata bianca, mentre l'altra all'interno è colorata in nero tramite uno strato di pece. Così i due lati opposti simboleggiano il "giorno" e la "notte" e fungono anche da testa o croce. Si getta, infatti, il cocchio per vedere su quale lato cada. Ogni gruppo ha uno di questi due colori assegnatogli in precedenza, il lato bianco è detto "giorno" e quello nero "notte". Appena il giocatore lancia il cocchio dice: «notte» (νύξ) e la squadra collegata al lato bianco, cioè al giorno (ἡμέρα), cade al suolo e si lancia all'inseguimento, mentre l'altra si dà alla fuga. Se è estratto il lato della "notte", si ripete il copione per i fuggitivi e gli inseguitori a parti invertite.<sup>250</sup> Riferimenti al gioco non mancano nell'*Archaia*. Nei *Cavalieri* Aristofane assegna rilievo al gioco in un intervento del salsicciaio (853-857). Nella *Symmachia* Platone Comico, fr. 168 K.-A. assume l'*ostrakinda* come modello dell'incostanza delle alleanze tra gli stati greci che cambiano fronte con la stessa rapidità e volubilità, con la quale i bambini girano il lato del cocchio. Tale gioco adombra, inoltre, la critica all'ostracismo come strumento per dirimere le contese nell'agone democratico.<sup>251</sup> Appena un ragazzo è acciuffato, viene chiamato «asino» (ὄνος) ed esce dal gioco, come riferisce Platone nel *Teeteto* (146a). Non sappiamo esattamente, se il gioco debba proseguire fino al momento in cui tutti i fuggitivi siano catturati, né se questi ultimi possano rifugiarsi in una zona di sicurezza riconosciuta, uno spazio franco istituito a tale scopo. Si può immaginare però una pluralità di regole a seconda dei luoghi e momenti di tempo, in cui è attuato questo modulo ludico. Già in Platone la rotazione del cocchio è diventata un'espressione proverbiale per indicare un improvviso rovescio di fortuna ed è rimasta molto popolare con questa valenza fino alla tarda Antichità. Lo dimostrano le attestazioni nel V secolo di Eunapio di Sardi riguardo al rapido mutare della sorte per il retore Proeresio inaspettatamente richiamato dall'esilio, malgrado le macchinazioni dei suoi avversari<sup>252</sup> e di Marino di

<sup>249</sup> Da Taillardat 1956: 192-194, con citazione di glosse esichiane per il tema *\*kei* al quale è connesso anche κίνδυνος. Rimane preferibile intendere, invece, il composto < ὄστρακ(ον) + -ινδα, con un morfema avverbale per la cui formazione e produttività, vd. comm. T18.

<sup>250</sup> Cfr. Lazos 2010, p. 103, con riferimento a questa modalità ludica chiamata a Roma *navia aut capita*, perché per fare testa o croce si usava un obolo con Giano bifronte su un lato e la prora di una nave sull'altro.

<sup>251</sup> Cfr. Koerte 1950: 2539; Paraskevaïdou 1992: 23; Kassel-Austin, VII, 500 rigettano la tesi di Bergk 1838: 261 riproposta da Siewert 2002a: 223-244 che il fr. 168 si riferisca all'ostracismo di Iperbolo del 416, discussione in Pirrotta 2009: 306-307; certamente Platone critica l'uso di tale istituto della democrazia ateniese, aldilà della sua personale avversione verso il politico succitato che aveva attaccato in precedenza.

<sup>252</sup> Eun., V.S. 10,35, cfr. Goulet 2014: 1,120 con una discussione sull'uso di sentenze, massime e

Neapolis sul repentino cambio di umore di Proclo, il quale riesce a dissipare subito la sua ira.<sup>253</sup>

Riguardo alle testimonianze archeologiche si menziona l'interpretazione offerta da Panos Valavanis per una tegola del periodo romano ritrovata nell'agorà di Atene, recante l'iscrizione ΔΟΛΙΧΟΥΛΙΘΟΣ / ΝΙΚΑΙ. Il sintagma è traducibile come «che vinca la pietra di Dolichos» quale augurio di vittoria, supponendo un congiuntivo con valore esortativo. Se, invece, s'intende una frase all'indicativo, è espressa una certezza: «la pietra di Dolichos vince», cioè «vince sempre e comunque». Secondo lo studioso questo potrebbe essere l'esempio di un coccio impiegato effettivamente dai bambini nell'*ostrakinda*, per decidere quale squadra debba giocare per prima o in un gioco simile, in cui la gara è imperniata sul lancio di cocci.<sup>254</sup>

Oggi in Grecia il medesimo gioco si effettua sempre con riferimento alla polarità fra due campi contrapposti, da una parte si sottolinea la chiarezza della luce o la fioritura primaverile e dall'altra di contro l'oscurità della pioggia o l'aridità di ciò che è secco o sterile, quindi, improduttivo. I ragazzi gridano, infatti, alternativamente: ήλιος ή βροχή; («sole o pioggia?»), ξέρα ή βρόχα; («asciutto o bagnato?»), βροχή ή στέγνη; («pioggia o asciutto?»), βρόχο ή ξαστεριά; («pioggia o notte stellata?»), χλώρη ή ξέρη; («verde o secco?»); φτυσμένο ή άφτυστο; («sputato o non sputato?»).<sup>255</sup>

In questa sezione Polluce considera pure il gioco antico della φρυγίνδα che, secondo la sua testimonianza, consiste nel tenere i cocci (*óstraka*) nelle dita serrate della mano sinistra. Secondo l'*Onomasticon* bisogna colpirli nello stesso tempo con la mano destra in modo ritmico fino a produrre un effetto sonoro. È ancora una volta una prova di abilità, anche se non si esclude un sottinteso erotico di rimando agli oracoli che impiegano un effetto acustico con funzione di vaticinio amoroso, come rimarcato per il cottabo. Lo schiocco è un elemento determinante anche di questo modulo ludico, come chiaramente affermato. Nondimeno, il titolo del rito deriva palesemente da φρύγω = «abbrustolire», «tostare», e rinvia, di conseguenza, a ceci o fave come materiale ludico piuttosto che ai cocci. Nella versione originaria erano usate, ragionevolmente, le fave, come attesta Esichio, il quale non menziona altri tipi di oggetti all'infuori di questi legumi. Da tale informazione si evince che questo era propriamente il “gioco della fava abbrustolita”.<sup>256</sup> Sulle valenze religiose e divinatorie dei prodotti tostati, anche in connessione ai santuari panellenici più venerati, si menzionano altre glosse esichiane:

φ 933 φρυκτός· μόντις, κλήρος (Plut., *Frat.* 492a-b), σύμβολον (Clearch., fr. 24 Wehrly), πυρσός (Aesch. *Ag.* 30).

proverbi in tale opera; sulle vicende biografiche e professionali di questo retore, vd. Id. 2000 e 2001. Per un improvviso esito positivo espresso dalla stessa metafora, vd. ancora Eun., *Hist.* fr. 16,1 B.

<sup>253</sup> Marin., *Procl.* 16, cfr. Saffrey-Segonds 2001: 122 n. 17.

<sup>254</sup> Cfr. Valavanis 2016: 392-393.

<sup>255</sup> Cfr. Darakis 1994: 28.

<sup>256</sup> Cfr. Lazos 2002: 696.

φ 934 φρυκτὸς Δελφικόϋς: κλήρος, ἐχρῶντο δὲ τοῖς κλήροις, μαντευόμενοι ἐν Ὀλυμπίᾳ.

La fava tostata, φρυκτός (*scil.* κύαμος) nel passo di Plutarco, al quale si riferisce la prima glossa citata, è impiegata appunto per i sorteggi,<sup>257</sup> come conferma Polluce nella sezione del l. VIII dedicata ai tribunali e alla sfera giudiziaria al § 18:

καὶ φρυκτοὶ δὲ ἐκαλοῦντο αἱ ψῆφοι αἱ δικαστικάι, ὅθεν καὶ φρυκτὴ τις ψῆφος, ἥ εἰς τὰ ἐναντία ἐχρῶντο.

Nel mondo classico le fave rappresentano un generatore di casualità. Pertanto, si spiega agevolmente il loro utilizzo nel modulo ludico in esame, data la connessione stabile fra giochi, fato e *alea*. Del resto è diffusa la ciamomanzia, l'arte di trarre predizioni divinatorie da questi legumi sempre con un procedimento per estrazione, dunque in contesto cleromantico atto a determinare l'avvenire. Tale metodo è usuale in ambito domestico, ma ha il suo posto anche a Delfi, ove a tale scopo si usano fave di differente colore (bianche e nere) recanti iscrizioni o segni particolari. Le fave sono mescolate ed agitate in un bussolotto. Si procede, quindi, all'estrazione, traendone una dal vaso o facendola saltar fuori. Dopo il tiro della fava (ciamobolia), il praticante esamina quella che è sorteggiata, al fine di predire conseguenze favorevoli o meno sulla base del colore, dei segni iscritti o di altri fattori.<sup>258</sup> Gli Antichi sono consapevoli del potere delle fave per le proprietà naturali d'indurre il sonno, influenzarlo o turbarlo, generando incubi. Malgrado la proibizione tabuistica di origine pitagorica e rituale di consumare tale legume sia ripetuta per salvaguardare la profezia genuina tramite sogni veridici,<sup>259</sup> come nel santuario di Anfiarao ad Oropo, sono stabilite varie associazioni tra la cleromanzia con le fave e l'oniromanzia o la necromanzia.<sup>260</sup>

La fava ha, quindi, uno statuto ambivalente nella cultura greca dall'età arcaica fino alla tarda Antichità, ma è assunta come probabile strumento della *phryginda* per la sua valenza in quanto eminente fattore di casualità nei sorteggi giudiziari, come rilevato. In un secondo momento sono usate all'occorrenza anche i cocci, di cui fa menzione esclusiva Polluce, ad imitazione di altri giochi fino a sostituire definitivamente gli strumenti utilizzati in un primo tempo. Tale denominazione permane però a indicare l'originario impiego di legumi tostati che la contraddistingue da altri moduli ludici similari, in cui i bambini maneggiano oggetti differenti (cocci, noci, castagne e simili).

<sup>257</sup> Secondo Plut., *Frat.* 492a-b i Tessali usarono fave coi nomi dei candidati scritti sulle *sortes* inviate a Delfi per la contestata elezione a loro re di Aleva il Rosso, cfr. Eidinow 2007: 37.

<sup>258</sup> Cfr. Amandry 1950: 32-35; Flacelière 1961: 56, 71; Monbrun 2007: 201.

<sup>259</sup> Cfr. Grmek 1989: 221.

<sup>260</sup> Ai consultanti dell'oracolo era vietato mangiare fave perché non fossero turbati i loro sonni o visioni in stato di veglia, perdendo valore profetico, mentre erano consentite esperienze necromantiche, cfr. Ogden 2001: 79 e n. 10 con discussione dettagliata.

## Giochi con la corda e tiro alla fune (T20, 26, 27)

IX 110 ... διεγκυστίνδα .... σχοινοφιλίνδα, σκαπέρδα ...

T20: IX 112 Ἡ δὲ διεγκυστίνδα παίζεται μὲν ὡς τὸ πολὺ ἐν ταῖς παλαίστραις, οὐ μὴν ἀλλὰ καὶ ἀλλαχόθι· δύο δὲ μοῖραι παίδων εἰσὶν ἔλκουσαι τοὺς ἑτέρους οἱ ἕτεροι, ἔστ' ἂν καθ' ἓνα μεταστήσωνται παρ' αὐτοὺς οἱ κρατοῦντες.

T26: IX 115 Ἡ δὲ σχοινοφιλίνδα, κάθηται κύκλος, εἰς δὲ σχοινίον ἔχων λαθῶν παρὰ τῷ τίθησι· κἂν μὲν ἀγνοήσῃ ἐκεῖνος παρ' ᾧ κείται, περιθέων περὶ τὸν κύκλον τύπτεται, εἰ δὲ μάθοι, περιελαύνει τὸν θέντα τύπτων.

T27: IX 116 Ἡ δὲ σκαπέρδα, δοκὸν ἐν μέσῳ τρυπήσαντες καταπηγνύουσιν· διὰ δὲ τοῦ τρυπήματος διεῖρται σχοινίον, οὗ ἑκατέρωθεν εἰς ἐκδέδεται, οὐ πρὸς τὸν δοκὸν βλέπων ἀλλ' ἀπεστραμμένος· ὁ δὲ τὸν ἕτερον πρὸς βίαν ἐλκύσας ὡς τὰ νῶτα αὐτοῦ τῇ δοκῷ προσαγαγεῖν, νικᾶν οὗτος δοκεῖ· καὶ τοῦτο σκαπέρδαν ἔλκειν λέγουσιν. Ἔστ' ὅτε μέντοι καὶ τὰ νῶτά τινες προσθέντες ἀλλήλοισι ἀνθέλκουσιν ἐνὶ δεσμῷ δεθέντες.

La διεγκυστίνδα è un gioco atletico praticato soprattutto nelle palestre, in cui due squadre di ragazzi debbono attirare gli avversari dalla propria parte (vd. il sostantivo διεγκυσμός), traendo tutti insieme una fune, come precisa Polluce. Per l'esattezza due gruppi si tengono per mano, i partecipanti delle rispettive squadre si tirano gli uni gli altri, esercitando il massimo sforzo fisico, fintantoché quelli della squadra più debole *ad aliam partem transmigrarint*. Pertanto, i compagni di squadra tentano di fare oltrepassare agli avversari una linea tracciata in anticipo al centro del terreno di gioco. Tale modulo è simile al tiro alla fune odierno.<sup>261</sup>

Mentre in Inghilterra è noto come «French and English», in Grecia moderna è semplicemente il gioco della corda: σχοινάκι,<sup>262</sup> dei σύρματα («fili metallici») o σύρτης («chiavistello»), è praticato in tutti i villaggi dell'isola di Scarpanto (Karpathos), soprattutto a Messochori (uomini e donne insieme) e a Spoa ogni domenica di Quaresima, in assenza di altre occasioni di evasione nel tempo penitenziale. Qualcuno grida allora: σύρματα στὸν ποταμό («fili nel fiume»), per riunire un gran numero di partecipanti. L'oggetto del premio è soprattutto il *chalvás*, dal momento che si gioca nel tempo quaresimale di astensione dalle carni e da tutti gli alimenti di origine animale, inclusi i prodotti caseari.<sup>263</sup> Nell'Eubea il gioco è chiamato τραβηχτό («strappato»)<sup>264</sup>.

Simile alla διεγκυστίνδα è il gioco della corda nascosta, la σχοινοφιλίνδα. Un gruppo di ragazzi, come annota Polluce, siede in cerchio col viso rivolto al centro della circonferenza da loro tracciata, un giocatore scelto a sorte tiene in mano una corda e dà le spalle agli altri, ad un certo momento in modo del tutto inaspettato tenta di porla sulle spalle di un compagno, passando inosservato. Se quest'ultimo non si avvede delle mosse del primo giocatore a sua insaputa, allora questi lo colpisce con la corda. Il ragazzo che viene battuto è obbligato a correre per tutto il cer-

<sup>261</sup> Cfr. Paraskeïvadou 1990: 21; Lazos 2002: 244-245; Id. 2010: 24.

<sup>262</sup> Cfr. Koutsoklenis 1986: 27; Darakis 1994: 159; Papazis 2011: 163-164, 169-171; Vdokakis 2014: 95.

<sup>263</sup> Cfr. Vdokakis 2014: 45.

<sup>264</sup> Cfr. Kakridis 1925: 176; Darakis 1994: 28; Lazos 2002: 246.

chio prima di sedersi di nuovo al suo posto. Se di contro si accorge della corda posta dietro di lui, allora la strappa dalle mani del compagno e inizia a colpirlo con la medesima, finché questi sconfitto corre per tutto il cerchio e si siede al posto dell'altro. In quest'ultimo caso s'invertono i ruoli e il gioco riprende per una nuova battuta. Questo modulo ludico detto in tedesco «Der Plumpsack geht um», in francese «le jeu du mouchoir» e in italiano parimenti «il gioco del fazzoletto», in inglese «Hiding the rope»; è ancora praticato in Grecia moderna sotto vari titoli come il μαντήλι/μαντηλάκι («fazzoletto»), λουρί («corda»), λουρί της μάνας («corda della mamma»), λουρί και βασιλεία («corda e regno»), λουριδίτσα («cordicella»), πετρούλα («sassolino») o ancora χτυπητό («battuto»), βαρετό («noioso»), βαλμάς.<sup>265</sup> A Cipro il gioco è detto αβκά-αβκά γοράζω τα dalle parole iniziali della filastrocca recitata in tale occasione. I ragazzi siedono in cerchio, uno di loro tiene un capo della corda e ripete: αβκά-αβκά γοράζω τα, πατώ τα ξιπουλιάζω τα, / πουλώ τα, πουλώ τα του θκειού μου του κολόκα («compro uova, uova, le calpesto, le rivendo, / le vendo, vendo le uova della mia gallina»), lascia il fazzoletto dietro un compagno e grida: επούλησά τα («le ho vendute»). Allora corre e prende il fazzoletto dal ragazzo al quale lo ha lasciato, obbligandolo a fare una giravolta intorno al cerchio dei giocatori.<sup>266</sup>

La σκαπέρδα è un gioco di forza e destrezza nel contempo praticato da due giocatori con una corda da tirare e un palo. Il nome deriva da σκάπος, sinonimo di δοκός. Una descrizione dettagliata è offerta da Esichio in una voce pur lacunosa, che presenta diversi dettagli. Riguardo all'ergonomia del gioco sappiamo che è fissato in anticipo un palo con un foro al di sotto, attraverso il quale si fa passare la corda. Le spalle rivolte al palo, i giocatori si piazzano alle due estremità della corda entrambi con lo scopo di tirare a sé il compagno. I due gareggiano dunque con uno sforzo fisico notevole, che impegna tutte le loro energie. La locuzione per esteso σκαπέρδαν ἔλκειν passò a designare una situazione in cui si gareggia per qualcosa di veramente difficile. Si formò anche un sostantivo derivato σκαπέρδης a indicare colui che soffre una situazione particolarmente difficile e penosa. Inoltre, dalla glossa esichiana si apprende un dato di notevole rilievo riguardo all'occasione in cui è praticato questo modulo ludico, vale a dire durante la festa delle Dionisie. In generale, il gioco in Grecia è stabilmente connesso al contesto religioso in onore del dio.<sup>267</sup> In questo caso la prova di forza acquista una chiara ambientazione dionisiaca, connotandosi come un'ἀγωγή, una fatica iniziatica, grazie alla quale il vincitore trascende la sua identità ed acquisisce una maturità piena, consona ad un nuovo statuto tra i cittadini di maggior valore.

Esichio (σ 855) spiega, infine, il difficile verbo denominale σκαπερδεύω con l'atto d'ingiuriare, riprendendo una citazione dal giambografo Ipponatte relativa alla

<sup>265</sup> Cfr. Becker-Göll: 39; Kakridis 1925: 175; Mellios 1985: 14, 39-40, 44-45, 64-65; Darakis 1994: 22; Papanis 1996: 56-57; Papazis 2011: 115-116; Lazos 2002: 647-648.

<sup>266</sup> Cfr. Papachalabus 1965: 26.

<sup>267</sup> Grasberger 1864: 101-105 l'identifica a torto con la *belkystinda*, come mostrato da Mau 1903: 475; cfr. Hug 1927: 439; Mendner 1978: 855 con enfasi sul retroterra culturale dionisiaco.

sopraffazione dei trionfatori della *σκαπέρδα* nei riguardi dei perdenti, i quali sono offesi e subiscono un'evidente *deminutio capitis* di fronte alla comunità d'appartenenza.<sup>268</sup>

Nascondino: moscacieca, gioco del fuggitivo, mosca di bronzo (T21, 30, 38)

IX 110 ... μυῖνδα ... ἀποδιδρασκίνδα.

T21: IX 113 ἡ δὲ ἀντικαταμύειν ἀναγκάζει· ἡ μύσας, ἂν τις προσάψηται ἢ ἕαν τις προσδείξη, μαντευόμενος λέγει, ἔστ' ἂν τύχη.

T30: IX 117 ἡ δ' ἀποδιδρασκίνδα, ὁ μὲν ἐν μέσῳ καταμύων κάθηται, ἢ καὶ τοὺς ὀφθαλμοὺς τις αὐτοῦ ἐπιλαμβάνει, οἱ δ' ἀποδιδράσκουσιν· διαναστάντος δ' ἐπὶ τὴν ἐξερεύνησιν, ἔργον ἐστὶν ἐκάστῳ εἰς τὸν τόπον τὸν ἐκείνου φθάσαι.

T38: IX 123 ἡ δὲ χαλκῆ μυῖα, ταινία τῷ ὀφθαλμῷ περισφίξαντες ἐνὸς παιδός, ὁ μὲν περιστρέφεται κηρύττων· «χαλκῆν μυῖαν θηράσω».

Οἱ δὲ ἀποκρινόμενοι· «θηράσεις, ἀλλ' οὐ λήψει» σκύτεσι βυβλίνοισι αὐτὸν παίουσιν, ἕως τινὸς αὐτῶν λάβηται.

Questa forma di divertimento conosce diversi paralleli etnografici antichi e moderni. Anche Polluce attesta il nascondino tra i giochi di gruppo praticati dai bambini e ne commenta versioni differenti secondo la regola espositiva di scolii e commentari (ὑπομνήματα) che affrontano un problema, offrendo varie spiegazioni enumerate di seguito e introdotte da un avverbio (ἄλλως, diversamente) o da una semplice disgiuntiva, come si constata qui (ἦ).<sup>269</sup> In questo modulo ludico di gruppo si distingue la *myínda*, letteralmente il «gioco della mosca»<sup>270</sup> o «alla cieca» dal greco μύω = «tenere gli occhi chiusi», donde μύωψ = «miope».<sup>271</sup> Un giocatore ha gli occhi chiusi o bendati e deve proferire un grido d'allerta, per lanciarsi poi all'inseguimento dei compagni, i quali si sono dati alla fuga. Lo scopo del gioco è di ritrovare ed acciuffare quelli che si sono nascosti. Questo rito, in cui qualcuno deve tenere gli occhi chiusi, prevede almeno due varianti descritte da Polluce. Nella prima l'inseguitore avanza con gli occhi chiusi (καταμύων), dopo aver lanciato il grido di allarme: φυλάττου («fa' attenzione!»). A tal punto, tenta di agguantare un compagno e, se riesce nel suo intento, quest'ultimo deve tenere gli occhi chiusi al suo posto. Nella seconda variante che Polluce presenta immediatamente dopo, il ragazzo con gli occhi bendati resta in piedi al centro del gruppo e tenta d'indovinare l'identità di colui o di coloro che lo tocca(no). Infine, in una terza sceneggiatura il bambino

<sup>268</sup> Vd. Hippon., fr. 3a W.; cfr. Knobloch 1992: 65; Lazos 2002: 606; Degani 2007: 244; Id. 2010: 24-25; De Siena 2009: 105.

<sup>269</sup> Cfr. Costanza 2009: 7, 88.

<sup>270</sup> Cfr. Davies-Kathirithamby 1986: 150 per l'etimologia di *muíā* (lat *musca*) da un'onomatopea che riproduce il fastidioso ronzio dell'insetto e paralleli nelle fonti classiche.

<sup>271</sup> Cfr. Davies-Kathirithamby 1986: 160 per l'etimologia di *mýops* che indica anche il tafano.



con gli occhi chiusi è colpito da altri giocatori con la mano o con strisce di papiro. Questa variante ha un nome specifico, la «mosca di bronzo», χαλκῆ μύια, *aenea musca*, 9,123 = *Carmina popularia*, fr. 30a = PMG 876, si confrontino i titoli equivalenti in ambito neogreco: τυφλόμυγα e italiano: «mosca cieca», di cui Polluce discute più avanti (§ 123) ed è seguito, fedelmente, da Esichio.<sup>272</sup>

Le fonti non stabiliscono con esattezza perché sia identificato con la mosca il protagonista del gioco antico al pari di quello moderno. Certo si rimarca un'alternanza tra una cecità provocata artatamente solo per alcuni istanti e una visione attenta del giocatore che scruta tutt'intorno per rintracciare i compagni. In molti racconti folclorici personaggi, in genere con funzione di aiutanti, possiedono una vista sovrumana che esorbita i limiti della normale condizione umana. Per esempio la saga argonautica prevede l'intervento di Linceo dalla vista acutissima.

Anche il ragazzo che impersona la mosca nella sua spasmodica ricerca necessita di una visione potenziata, allargata oltre i limiti sensoriali fisiologici. La mosca, con i suoi molti occhi, diventa un simbolo efficace di questa visione dilatata, potente oltre ogni aspettativa. In base a quest'associazione di idee, tale insetto dagli occhi enormi assurge in età imperiale a strumento terapeutico nei problemi della vista ed è impiegato dalla farmacopea magica. Una ricetta di PGM VII 335-347 prescrive di ricavare una pomata, tritutando la polvere di Qoptos mischiata ad una mosca: μύϊαν καὶ στίμιν Κοπτικὸν τριψων e di applicare in seguito tale preparato sugli occhi del malato come un impiastro. Plinio (*N.H.* 28,29) ricorda il console Muciano il quale reca con sé costantemente una mosca viva all'interno di un panno bianco come amuleto al fine di proteggersi da disturbi oftalmici.<sup>273</sup> Nell'immaginario delineato dal gioco a nascondino, dunque, l'inseguitore è concepito come una mosca dalla vista quasi infallibile che coi suoi tanti occhi si libra alla cattura dei compagni. O di converso è designato come una «mosca di bronzo», appellativo da riferire propriamente al tafano o mosca cavallina che si riteneva cieca: il colore si riferisce alla tonalità cromatica ramata dell'insetto.<sup>274</sup>

È significativo notare che sono preservate fedelmente da Polluce pure le parole scandite dai partecipanti, i quali recitano filastrocche trasmesse di generazione in generazione dalla memoria orale del gruppo. In questo gioco di gruppo il giocatore con gli occhi bendati grida: «Cerco la mosca cieca», mentre gli altri gli rispondono: «la cercherai, ma non la troverai» di rimando alla sceneggiatura venatoria da loro messa in atto. Allora il protagonista è percosso dai compagni, fintantoché non riesca ad agguantarne uno. Dal punto di vista metrico i versi di questo ritornello configurano un leccio, cioè un dimetro trocaico catalettico.

In seguito, il lessicografo precisa che i compagni lo colpiscono con cordicelle di papiro, finché brancola nel buio senza riuscire ad acciuffare alcuno di loro. Bisogna

<sup>272</sup> Sulle varianti del nascondino in Polluce, cfr. De Siena 2009: 100; Dasen 2018: 29.

<sup>273</sup> Connor 2006: 85 ricorda la testimonianza di Plinio e altri autori che collega al gioco a nascondino della mosca di bronzo e delle sue varianti moderne.

<sup>274</sup> Cfr. Thompson 1923: 56 sulla base dei passaggi di Aristotele (*HA* 553a16, cf. Plin., *N.H.* 11,120); Davies-Kathirithamby 1986: 160 con ulteriori paralleli; Connor 2006: 86-87.

distinguere qui tra la benda in tessuto (una *ταυρία* di lana o lino), che copre gli occhi del giocatore, il quale funge da *καταμύων* e le cordicelle di papiro (*σκούτη βίβλινα*) impiegate dai compagni per colpirlo, fin quando non acciuffi un altro ragazzo, il quale lo sostituisce per la ripresa del gioco. La descrizione sembra far riferimento ad una sorta di frusta utilizzata per battere il protagonista. L'aggettivo *βύβλινος* precisa che non si tratta di uno strumento di cuoio, come si potrebbe dedurre dall'etimologia del sostantivo *σκῦτος*, ma invece di una cordicella realizzata con fibre di papiro. Le sferzate con tali corde infliggono una sofferenza fisica di gran lunga meno pesante rispetto ad un nerbo di cuoio, anche se il limite tra divertimento e bullismo ieri come oggi è facile da oltrepassare. Tutto dipende dalle intenzioni dei partecipanti al nascondino e dalla dinamica di gruppo, che fissa nel contesto ludico limiti sopportabili o meno per evitare il rischio di snaturare il gioco, trasformandolo in una grave forma di sadismo.

A questo proposito la testimonianza di Esichio presenta una descrizione lievemente differente. La sua notizia conferma che, qualora il protagonista apra gli occhi, deve chiuderli di nuovo immediatamente e proseguire alla cieca la ricerca dei compagni.

Il verso di un mimiambro incerto di Eronda 12,1 citato da Stobeo non apporta informazioni supplementari su questa pratica ludica, ma conferma la notorietà della mosca di bronzo e del calderone già in età alessandrina e la stretta associazione tra i due riti. In questa prospettiva la «mosca di bronzo» e il «calderone» formano un doppione, che rinvia ad una condotta vessatoria ed implica la violenza esercitata dai bambini su un altro compagno, come insegna Polluce. La citazione di questo verso nell'*Anthologia* di Giovanni Stobeo (4,24d,51 *Περὶ νηπιῶν*, 4,617 Hense) non ci consente di definire esattamente le modalità di svolgimento del gioco in Eroda, né tantomeno di precisare l'allusione al mondo infantile nell'economia del suo componimento. In ogni caso un castigo minacciato o realmente eseguito fa parte del suo universo poetico in linea con la rappresentazione di Cottalo, il bambino del *mim.* 3 fustigato dal precettore, che lo punisce duramente per la sua cattiva condotta. Ad onta delle pene della madre Metrotima, la quale si affanna a garantirgli un avvenire migliore attraverso l'apprendimento dei rudimenti delle lettere, il birbone protagonista del mimiambro non è affatto intenzionato a profittare dei vantaggi dell'educazione, ma al contrario sembra predestinato a fare la stessa fine dei balordi e schiavi fuggitivi, con i quali trascorre abitualmente le sue giornate, disertando le lezioni del *plagosus magister*.<sup>275</sup>

Per definire le differenze tra i due giochi descritti a § 113 e 117 dell'*Onomasticon*, la *μύνδα* è ragionevolmente un gioco effettuato alla cieca durante tutto il suo svolgimento. In breve il protagonista è obbligato a conservare gli occhi chiusi, come attesta pure Esichio. Non può riaprirli, se non per passare il testimone ad un altro giocatore, il quale deve a sua volta chiuderli subito, una volta che la sua identità

<sup>275</sup> Vd. Herond., 3,60-70, cfr. Massa Positano 1972: 25; De Gregorio 1997: 173-181; Schlegelmilch 2009: 145-146 a proposito del bambino di Eroda intento a giocare a nascondino come paradigma comico dell'infanzia.

sia stata rivelata dal compagno. Da questo momento quest'ultimo è il nuovo *καταμύων*, il cieco lanciato all'inseguimento dei compagni, come esige il gioco. La ripresa prevede un passaggio di testimone e un'inversione di ruoli (cieco / vedente, inseguitore / inseguito), che caratterizza i giochi di gruppo e rende i bambini partecipi all'iniziazione al mondo degli adulti, come mostrano in modo esemplare la tartaruga (*χελιχελώνη*) per le giovinette e il calderone (*χυτρίνδα*) per i ragazzi.

Riguardo al nascondino si possono evidenziare molti elementi. In generale se, come sottolineato dai testi, il giocatore deve inseguire i compagni tenendo gli occhi chiusi, la sua ricerca si svolge forzatamente all'aria aperta in un grande spazio libero privo di ostacoli. Ciò è necessario evidentemente per la sicurezza del cieco (*καταμύων*), per evitare di procurargli seri incidenti. Si immagina che costui si giovi di un assistente deputato a fargli da guida e suggerirgli dove dirigere i suoi passi o viceversa da dove tenersi lontano, mentre gli altri si danno alla fuga. Gli autori antichi, tuttavia, omettono questi elementi, consentendoci di profilare ipotesi più o meno plausibili suffragate dal confronto con gli esempi folclorici. È noto il comportamento dei giocatori nella Grecia moderna, i quali aiutano la "mosca-cieca" ad evitare un pericolo lungo il percorso effettuato alla rincorsa dei compagni. Difatti, gli gridano: *λεμόνι* («limone»), se va nella buona direzione; *νεράντζι* («arancia amara») di contro, se si avvia verso un luogo rischioso.<sup>276</sup> Non è escluso che il rito antico del nascondino preveda uno stratagemma simile per garantire l'incolumità del protagonista.

Ancor più interessante è il grido di allerta: «Fa' attenzione!», che risente del linguaggio militare, come nota Becq de Fouquières, rinviando ad un'espressione tecnica impiegata da un superiore quando impartisce ai soldati l'ordine di effettuare una manovra. Il comando dato dal giocatore "cieco" ai compagni si rapporta ad un contesto d'istruzione per i partecipanti, rinviando ad un quadro di riferimento di tipo militare, come si rileva in altri giochi destinati ai ragazzi. Dal punto di vista metaludico il nascondino ha una dimensione propedeutica di esercizio alla vita che attende i bambini nella vita adulta come soldati e difensori dell'ordine civico. Questo è un punto in comune con altri giochi come quello dei bastoni, il *κυνδαλισμός* (T35), che sono in maniera più esplicita giochi di addestramento militare al quale sono chiamati gli efebi. I giochi infantili riflettono sovente la vita dell'armata, come questa versione del nascondino.

In francese, il corrispondente della *myinda* è il gioco del «colin-maillard», in tedesco la «Blindekuh» (letteralmente la «vacca cieca») e in inglese il «blindman's-buff» (letteralmente la «protezione del cieco»).

Polluce presenta una terza versione di questo modulo ludico sotto il nome di *ἀποδιδρασκίνδα*, il «gioco del fuggitivo» (§ 117), ancora un rito di gruppo e nascondino che consiste nel darsi alla fuga discretamente, mentre un compagno al centro del gruppo chiude gli occhi. L'azione del gioco è così designata da *ἀποδιδράσκω* = «prendere la fuga di nascosto», una *vox technica* usata specialmente per gli schiavi sottrattisi alla tutela del padrone e denominati, perciò, *δραπέτες*. Il problema di ri-

<sup>276</sup> Cfr. Papazis 2011: 54.

trovare gli schiavi fuggitivi è molto sentito nella divinazione tardoantica e bizantina, come dimostrano le sezioni *περὶ δραπετῶν* frequenti nella letteratura astrologica, ad esempio nel poema di Massimo di Efeso, *Περὶ καταρχῶν* e nel trattato di Efestione Tebano.<sup>277</sup> La nozione di campo deriva dal sostantivo *τόπος* usato in questo contesto.

Lo svolgimento del gioco è semplice: il ragazzo tiene gli occhi chiusi, concedendo ai compagni il tempo e luogo di nascondersi; in seguito, può riaprirli e inseguire i fuggiaschi. Si tratta di una versione semplificata della *μύνδα*, in cui il *καταμύων* subisce, però, l'aggressione dei compagni. Qui tutto si limita all'opposizione delle azioni messe in atto dal gruppo (fuggire / inseguire), senza grida di allerta o difficoltà aggiuntive, come quella di dover indovinare l'identità di un altro partecipante. Al principio è dominante l'iniziativa dei fuggiaschi esplicita una volta che sia definito il ruolo dell'inseguitore. La prima tappa del gioco segue le regole elementari di opposizione tra la condizione statica del giocatore seduto, immobile con gli occhi chiusi e quella dinamica degli altri liberi di muoversi, correre, nascondersi. Nelle varianti del nascondino sopra esposte la *μύνδα* nelle due versioni e la *μυῖα χαλκῆ* lo schema è più complesso.

Il nascondino è illustrato nel *columbarium* della Via Portuense della metà del II sec. d.C. con evidenti significati iniziatici in rapporto ad un Aldilà da raggiungere sotto forma di un percorso collettivo ad ostacoli.<sup>278</sup>

In Grecia moderna vige tuttora il gioco del *κρυφτό* o *κρυφτοῦλι(ς)*, *κρυφτάκι* e *κρυφτουλάκι*, *κρυφ(τ)ίτσι*, titoli tutti incentrati sulla nozione di celarsi alla vista del compagno o ancora *κρυφτό-κυνηγτό* (nascosto-cacciato), che rimarca la duplice dialettica instauratasi in questo modulo ludico tra l'inseguito che si cela al compagno e l'inseguitore visto come un cacciatore. Si esplica così fin dal titolo una referenza metaforica al rapporto tra preda e predatore. Nel gioco neogreco un bambino è tirato a sorte per il ruolo dell'inseguitore e si addossa al muro con la faccia girata alla parete, chiude gli occhi e conta fino ad un certo numero stabilito in accordo con i compagni, di solito fino a 30. Una volta terminata la conta, esclama a gran voce in modo da essere sentito distintamente da tutti: *Φτού – φτύνει – και βγαίνω* («Puah, ecco che arrivo»). E ancora: *όποιος είναι δεξιά μου, πίσω μου, αριστερά μου, φυλάει* («chi è alla mia destra, vada dietro di me; chi è alla mia sinistra, stia attento»). Proferite tali parole rituali, il protagonista riapre gli occhi, cercando i compagni, i quali sono fuggiti e si sono celati. Il tentativo dell'inseguitore è di trovare un compagno e scoprire dove si sia nascosto in prima battuta.<sup>279</sup>

Bisogna osservare che i bambini contemporanei tramite il grido della filastrocca: *φυλάει* si mettono in luce come eredi diretti dei progenitori antichi descritti da

<sup>277</sup> Cfr. il capitolo *Sugli schiavi fuggitivi* in Maxim., *De auct.* 320-438, ed. Zito 2016: 15-20; Heph. Theb. *Apotel.* 3,47 ed. Pingree 1973: 317-329, *Epit.* 4,126 ed. Pingree 1974: 336-349.

<sup>278</sup> Oggi a Roma, Museo Nazionale Romano, cfr. Fuchs 2013: 67. Sul gioco del fuggitivo, vd. Lazos 2002: 158-159; Id. 2010: 33-34.

<sup>279</sup> Cfr. Mellios 1985: 17, 45; Koutsoklenis 1986: 27; Paraskevaïdou 1989: 85; Id. 1992: 20; Darakis 1994: 25; Sagonas 2008: 36; Papazis 2011: 49-51; Vdokakis 2014: 93.

Polluce i quali intimavano: φυλάττου! Riguardo a questo rito ludico si constata una ripresa anche a livello verbale con un esempio di concordanza semantica rimarcabile. In Grecia moderna τυφλόμυγα (καπτόμουγια a Cipro) ha un equivalente esatto nell'appellativo italiano di mosca cieca e designa un gioco misto, al quale partecipano ragazzi e ragazze. Uno di loro è scelto per il ruolo del(la) protagonista, mentre i compagni gli/le bendano gli occhi con un fazzoletto. Questi tenta di agguantare un amico attorno a lui. Tutti fanno molto chiasso per confonderlo, senza tuttavia pronunciare motto. Piuttosto, s'ingegnano a produrre rumore, battendo pietre o applaudendo forte. Quando la mosca cieca finalmente acciuffa qualcuno, deve riconoscere chi abbia catturato. Se indovina l'identità del(la) compagno/a, quest'ultimo/a prende il suo posto per una nuova battuta del gioco.<sup>280</sup> Similmente a Cipro la variante della μυῖνδα antica detta στραβή ὄρνιθα («uccello storto») prevede che vengano legati gli occhi del protagonista, mentre intorno a lui è fatto strepito in ogni modo per farlo andare nella direzione sbagliata rispetto a quella in cui i compagni prendono la fuga e impedirgli di raggiungere qualcuno che lo sostituisca al centro come inseguitore.<sup>281</sup>

### Gioco del calderone (T22 = *Carmina popularia* fr. 29 = PMG 875)

IX 110: ... χυτρίνδα.

113: Ἡ δὲ χυτρίνδα, ὁ μὲν ἐν μέσῳ κάθηται καὶ καλεῖται χύτρα, οἱ δὲ τίλλουσιν ἢ κνίζουσιν ἢ καὶ παίουσιν αὐτὸν περιθέοντες· ὁ δ' ὑπ' αὐτοῦ περιστρεφόμενου ληφθεὶς ἀντ' αὐτοῦ κάθηται. 114 Ἔσθ' ὅτε ὁ μὲν ἔχεται τῆς χύτρας κατὰ τὴν κεφαλὴν τῆ χειρὶ τῆ λαῖα, περιθέων ἐν κύκλῳ οἱ δὲ παίουσιν αὐτὸν ἐπερωτῶντες· «τίς περὶ χύτραν;».

Κάκεινος ἀποκρίνεται· «ἐγὼ Μίδας».

Οὗ δ' ἂν τύχη τῷ ποδί, ἐκεῖνος ἀντ' αὐτοῦ περὶ τὴν χύτραν περιέρχεται.

La χυτρίνδα è così denominata perché un ragazzo porta sulla testa un calderone (χύτρα) rovesciato dalle larghe anse,<sup>282</sup> mentre è seduto a terra al centro di un circolo formato dai compagni. Questi ultimi corrono intorn'a lui in cerchio, gli strappano i capelli, lo percuotono violentemente e gli chiedono di rivelare la sua identità. In risposta al grido in coro dei partecipanti: «Chi ha la pentola?», il protagonista replica: «Sono io, Mida!». Subito dopo tenta di scacciare un amico, toccandolo

<sup>280</sup> Cfr. Papachalabus 1965: 25; Mellios 1985: 17, 61-62; Koutsoklenis 1986: 20-21; Darakis 1994: 104-105, 167-170; Papazis 2011: 53-54; Vdokakis 2014: 80. Vd. anche Bekker, *Anecd. gr.*, 73; Ad. Korais, *Atakta*, 4,398.

<sup>281</sup> Cfr. Sakellariou 1891: 254; Papachalabus 1965: 26.

<sup>282</sup> Questo gioco d'istruzione destinato esclusivamente ai ragazzi è presentato come il corrispondente della tarta-tartaruga (χελιχελώνη) concepito ugualmente quale momento di passaggio in ambito femminile, vd. anche Hsch., χ 850, cfr. Carbone 2005: 420-421; De Siena 2009: 104; Karanika 2012; Costanza 2017.

col piede; se riesce ad agguantare un compagno, quest'ultimo è costretto a prenderne il posto e rimpiazzarlo al centro. Il gioco continua, quindi, per una nuova battuta. È significativo notare che la pentola capovolta sul capo con facile effetto comico simboleggia le orecchie asinine portate dal leggendario re della Frigia a seguito del castigo inflittogli da Apollo per il fatto di aver preferito alla sua lira la siringa di Pan. Quest'elemento scoptico sancisce l'assimilazione consapevole tra il personaggio mitico ed il ragazzo con la pentola, il quale si presenta ufficialmente in scena sotto tale travestimento ed è predestinato al castigo.<sup>283</sup> L'asino è associato al perdente anche ai §§ 106, 112. Del resto è noto che la figura di Mida è molto popolare nella cultura ludica antica, compare nel gioco degli astragali, in cui un tiro reca il suo nome.

Il gioco della pentola è praticato in gruppo dagli adolescenti maschi con esclusione preventiva delle fanciulle, come Polluce afferma esplicitamente. In quanto rito d'istruzione dei ragazzi rappresenta il corrispondente maschile della "tarta-tartaruga" e si configura come rito di passaggio per il gruppo dei *paides*, svolgendo la medesima funzione che la *χελιχελώνη* assolve in maniera speculare per le giovinette in età prenuziale (T42). Al pari della tarta-tartaruga questo modulo ludico presenta la struttura antifonica di uno scambio di domande e risposte tra il ragazzo, il quale impersona Mida e i suoi compagni sulla base di uno schema tradizionale della poesia arcaica. I due protagonisti, la fanciulla-tartaruga e il ragazzo-Mida alternano parimenti una condizione iniziale d'immobilità ad un movimento repentino con uno slancio all'inseguimento del(la) compagno/a. Tale dinamica si rapporta al moto della "tartaruga", una volta pronunciata l'ultima parola della filastrocca: ἄλατο («è balzato») e si alza per acciuffare una compagna, la quale diviene tartaruga al suo posto. Si osserva, tuttavia, una differenza tra il sentimento tragico della giovinetta che deve apprendere in anticipo il difficile mestiere di donna sposata e madre di famiglia attraverso la performance ludica e la dimensione essenzialmente comica del ragazzo che gioca con la pentola in testa ed è coinvolto in un'esperienza potenzialmente vessatoria. Si constata, infatti, la duplice prospettiva del bullismo: la *chytrinda* innesca contro il protagonista sia la violenza fisica, dal momento che è colpito da molti compagni attorno a lui, sia psicologica in ragione dell'identificazione ingiuriosa con l'asino. Dunque, il protagonista è simbolo del perdente e rischia di diventare il capro espiatorio, una vittima designata per ogni sorta di maltrattamento decretato dai leader del gruppo. Il gioco è reputato un meccanismo per formare il carattere dell'adolescente, ma l'aspetto di violenza, talora brutale, non è trascurabile. Parimenti Cratete usa una pentola di lenticchie come mezzo pedagogico coercitivo per vincere la timidezza del giovane Zenone affascinato dalla sua personalità, ma non disposto a seguire gli atteggiamenti scopertamente provocatori e impuden-

<sup>283</sup> Sul mito di Mida e la componente parodica delle orecchie d'asino come segno di stoltezza, vd. Tosi 2017: 847-848 n. 1197 a Pers., 1,121: *Auriculas asini Mida rex habet* con ulteriori paralleli nelle fonti scolastiche, lessicografiche e paremiografiche, quali *Schol. Vet. in Plat.*, 408b, *ter*; *Schol. in Ar.*, *Pl.* 287e, *Sud.* μ 1036; *Diogen.* 6,73, *Diogen. Vind.* 3,79 *Apost.* 11,65. Per i riflessi nel gioco della *chytrinda*, cfr. Carbone 2005: 412-422.

ti dei Cinici.<sup>284</sup> Non conviene vedere nella *chytrinda* in accordo con Becq de Fouquières il ricordo di un sacrificio umano primordiale, ove la relazione tra vittima e carnefici sarebbe trasposta nella dinamica ludica tra il “calderone” e i compagni che lo attorniano.<sup>285</sup> È meglio restare nel solco di quanto attestato da Polluce: un gioco per ragazzi che esclude la partecipazione femminile e dà un’istruzione pur rude alle difficoltà che attendono i *paides*, una volta che siano divenuti adulti. L’educazione antica pare molto più severa rispetto ai canoni odierni.

Anche in altri giochi come la *skaperda* (T27) e la *schoinofilinda* (T26) è previsto che i perdenti siano battuti e violentemente puniti. In conclusione, tutti questi riti rappresentano il pericolo di una degenerazione della libertà di assumere e cambiare ruolo. La finzione condivisa dai partecipanti maschera la volontà deliberata di umiliare un compagno che non può sottrarsi al castigo, come esige la fedeltà alle regole del gioco. Al riguardo si ricordi il discorso istruttivo di Ciro nella cornice della *basilinda* (T18). In questo caso si tratta di una manifestazione di bullismo che nega il valore del gioco come fattore di crescita del fanciullo, della sua personalità ed autonomia, per diventare uno strumento di annientamento dell’individuo in seguito al traumatismo di una prova psicologicamente frustrante: non è più un gioco formativo o liberatorio, ma al contrario un’esperienza deformante e inibitrice.

Questo gioco comparabile all’inglese «Frog in the middle», con esplicita identificazione tra il protagonista e la rana, è ancora fiorente in Grecia moderna ed è corrente sotto diversi titoli come γύρω-γύρω το ψητό («attorno all’arrosto»: Zante), ψήθηκε φεσάς («la focaccia arrostita»: Lesbo), γαϊδάρα («asina»), παππαδίτσα («la moglie del papas»), μυζηθρούλα («caciottina» < μυζήθρα, formaggio molle, non salato),<sup>286</sup> μπλαγόμεσο, μελίξι, κουκιά τ’ αλατιστά («fave salate») e altri ancora. Il bambino seduto al centro della scena è tuttora chiamato la «pentola» (χύτρα) a Vervena (Arcadia) e ad Alessandria (Macedonia), e ovunque è molto nota la filastrocca dei ragazzi: γύρω-γύρω όλοι κάθονται στη γη – κι ο Μανώλης στο σκαμνί.<sup>287</sup>

In generale, l’imitazione degli animali alla base di un’azione ludica dà luogo a giochi quali: η γάτα και ο ποντικός («la gatta e il topo»), un rito d’inseguimento tra ragazzi,<sup>288</sup> oppure τα άλογα («i cavalli»), una ripresa fedele dell’*ephedrismos* anti-

<sup>284</sup> Zeno Cit., *Test.* 2 SVF I,3-4 cit. e discusso da Radice 2000: 5-6 in rapporto alla formazione del fondatore della Stoa e alla sua giovanile infatuazione per Cratete, pur restando alieno dall’anticonformismo aggressivo della scuola cinica.

<sup>285</sup> Becq: 93: «L’enfant qui dans le jeu de la marmite est au centre, exposé aux coups des autres joueurs, ne rappellerait-il pas l’antique victime autour de laquelle, en chantant des hymnes religieux, et au bruit d’une musique guerrière et à demi-sauvage, tournaient les sacrificateurs qui tour à tour en passant devant elle lui portaient des coups, l’immolant à quelque dieu soleil?».

<sup>286</sup> Vd. Babinot 2005: 1152.

<sup>287</sup> «Giro-giro tutti seduti a terra, Manolis sullo sgabello». Cfr. Darakis 1994: 22-23; Paraskevaidou 1993: 30; Papazis 2011: 55.

<sup>288</sup> Un ragazzo-topo domanda al compagno che impersona la gatta: που είσαι γάτα; («dove sei gatta?») e questi gli risponde: για είμαι ποντίκι («sono qui, topo»), intendendo che è pronto a ghermirlo. Se la «gatta» afferra effettivamente un compagno, i ruoli s’invertono, cfr. Lazaridis 2007: 106; Papazis 2011: 67-68.

co. D'altronde l'imitazione degli animali è richiesta notoriamente come penitenza nel gioco della κολοκυθιά. Il perdente è obbligato ad imitare gli animali, i suoi compagni lo costringono a ragliare come un asino (να γκαρίζει σαν γαϊδούρι) o a cantare come un uccello (να λαλήσει σαν πετεινός). La vittima è costretta a svolgere queste prove mimetiche con impegno al fine di assolvere alla penitenza. Il pubblico dei compagni di gioco è molto esigente e pretende una buona imitazione spinta fino all'identificazione tra il bambino e l'animale. Il riferimento agli animali è ancora un elemento centrale nel gioco: Πετάει, πετάει... «vola, vola...», in cui i partecipanti sono chiamati a reagire prontamente alla menzione degli animali: debbono alzare in alto le braccia, quando viene citato un animale che vola o abbassarle al contrario, se non è questo il caso.<sup>289</sup> In definitiva, l'analisi dell'impiego e della rappresentazione simbolica degli animali dalla Grecia classica fino a quella contemporanea conferma la centralità del ruolo giocato dai compagni della vita quotidiana nell'immaginario collettivo e di conseguenza nella pratica ludica dei bambini e giovinetti. Pensare l'animale significa sempre ripensare l'uomo e i Greci antichi e moderni non fanno eccezione a questa regola.

### Un gioco erotico: la gara dei baci

T24: IX 114 Ἡ δὲ κυνητίνδα ἀπὸ τοῦ κυνεῖν, ὃ ἐστὶ καταφιλεῖν, ὠνόμασται, ἥπερ ὑποδηλοῦν ἔοικε Κράτης ἐν Παιδιαῖς [fr. 27 K.-A.]. 115 σχεδὸν δὲ καὶ περὶ τῶν πλείστων ὁ ποιητὴς οὗτος εἴρηκεν ἐν τῷδε τῷ δράματι· φησὶ δ' οὖν· «Παίξει - φιλοῦσα».

Nella pluralità delle sue attestazioni il simposio greco-romano non esclude pratiche amoroze e relazioni di tipo sessuale sia omoerotiche, sia eteroerotiche, come confermano le fonti iconografiche. Un gioco erotico ricordato da Polluce prende nome dal verbo κυνεῖν = baciare ed è menzionato dal poeta comico dell'*Archaia* Cratete in relazione ad una donna particolarmente sfrenata, la quale si mette in luce per costumi sessuali sbrigliati. Questo rito s'inserisce nel contesto simposiale e rinvia non ad una donna libera in una spontanea interazione tra i sessi, bensì ad un'etera o *porne*, che ha libero accesso al banchetto come ragazza di piacere. Non dobbiamo associare la pratica dei baci alla *gyne*, la moglie e madre di cittadini rigorosamente bandita in età arcaica e classica dalle attività simposiali, né tantomeno alla *parthenos*, la ragazza in attesa di oltrepassare la soglia della nuzialità, la quale in certi casi è ammessa al convito, ma solo se accompagnata dal padre. La tutela del genitore non le consentirebbe di cimentarsi liberamente in gare di baci e tenzoni amoroze.<sup>290</sup> L'esclusione delle

<sup>289</sup> Per esempio πετάει, πετάει... ο γαϊδούρος (vola, vola... l'asino), dunque braccia abbassate ο πετάει, πετάει... ο πετεινός (vola, vola... l'uccello): braccia sollevate, cfr. Mellios 1985: 84-85; Koutsoklenis 1986: 22-23; Darakis 1994: 140; Papazis 2011: 131; Vdokakis 2014: 84.

<sup>290</sup> Vd. Nadeau 2010b: 18, con dossier di citazioni tragiche che sembrano attestare tale costume,



donne libere dal contesto simposiale è motivata dagli eventuali eccessi del convito che prevede la consumazione di bevande alcoliche e contempla all'occorrenza attività erotiche.<sup>291</sup> In seguito, pare essersi attenuato tale divieto di partecipazione per le donne, le quali in età imperiale ottengono spazi di socialità più ampi pure nella sfera simposiale.<sup>292</sup> Nondimeno, la giocatrice della *kynetinda* per antonomasia è identificabile con la giovane di condizione semilibera o servile, la quale allietta i convitati, intervenendo magari nella fase finale prima dello scioglimento dell'assise nel momento in cui l'ebbrezza allenta i freni inibitori. In un dramma satiresco di Sofocle (*Salomoneus*, fr. 537 R.) la posta in palio per il vincitore al gioco del cottabo è un premio di baci; ugualmente in Platone Comico (fr. 46,5 K.-A.) Eracle propone d'inserire i baci tra i premi del cottabo nella dimensione prettamente erotica del simposio, che si configura come un momento d'incontro tra il rito dionisiaco della bevuta in comune ed il piacere elargito generosamente da Afrodite.<sup>293</sup>

Un autore di transizione tra la Commedia antica e di mezzo come Eubulo nella *Σεμέλη ἢ Διόνυσος*, fr. 93,1-6a K.-A. affida alle parole di Dioniso la raccomandazione per i simposiasti di limitarsi a bere tre crateri di vino, dei quali il primo è per la salute, il secondo per il piacere e l'amore, mentre il terzo per il sonno va consumato prima di rientrare disciplinatamente a casa.<sup>294</sup>

Τρεῖς γὰρ μόνους κρατήρας ἐγκεραννύω  
τοῖς εὖ φρονούσι· τὸν μὲν ὑγείας ἔνα,  
ὄν πρῶτον ἐκπίνουσι, τὸν δὲ δεύτερον  
ἔρωτος ἠδονῆς τε, τὸν τρίτον δ' ὕπνου,  
ὄν ἐκπιόντες οἱ σοφοὶ κεκλημένοι  
οἴκαδε βαδίζουσ'

Secondo tale prospettiva la gara dei baci interviene fra il secondo e il terzo cratere, quando gli animi dei simposiasti sono eccitati dal vino,<sup>295</sup> ma non in preda all'insa-

come A., *Ag.* 243-247; S., *Oed.* 1463-65; E., *El.* 640-644. Si ricordi ancora l'esempio di Cleobulina col padre Cleobulo nel banchetto dei sette sapienti descritto da Plutarco, che ritrascrive il simposio arcaico.

<sup>291</sup> Vd. e.g. Pl., *Lg.* 6,781a-c; Arist., *Pol.* 1,1260b, Ar., *Ly.* 463-466 sulla gloria che arride alle donne, specie in prossimità di una taverna; Str. 11,8,5: πινόντων ἅμα καὶ πληκτιζομένων πρὸς ἀλλήλους ἅμα τε καὶ τὰς συμπινούσας γυναῖκας, cfr. Villard 1987: 106; Nadeau 2010b: 14.

<sup>292</sup> Precisazioni di Burton 1998: 143-165; Nevett 2002: 94-95 per l'età romana; Nadeau 2010b: 15-20.

<sup>293</sup> Vd. Komornicka 1981: 65; Lissarague 1989: 100; Campagner 2002: 118; Carbone 2005: 196-198; Pütz 2007: 208-209; Pirrotta 2009: 129; Pellegrino 2013: 59.

<sup>294</sup> Il fr. 93 K.-A. è introdotto da Ath., *Epit.* 2,36b così: Εὐβουλος δὲ ποιεῖ τὸν Διόνυσον λέγοντα, e in Suid. οἱ 135 A. οἶνος: Εὐβούλου στίχοι εἰς οἶνον, cfr. Hunter 1983: 186 con ulteriori paralleli nella poesia lirica.

<sup>295</sup> Cfr Hunter 1983: 185-189 *ad loc.*; García Soler 2010: 45-46. Analogamente Stobeeo nella sezione περὶ ἀκρασίας 3,18,25 riferisce una citazione di Anacarsi (A27 Kindstr.): κίρναμένου κρατήρος ἐφεστίου τὸν μὲν πρῶτον ὑγείας πίνεσθαι, τὸν δὲ δεύτερον ἠδονῆς, τὸν δὲ τρίτον ὕβρεως, τὸν δὲ τελευταῖον μανίας. In questo caso coincide la raccomandazione del primo cratere per la salute e del secondo per il piacere, mentre già il terzo è considerato negativo, foriero di collera, il quarto di insania.

nia generata dall'eccesso alcolico che i convitati bene assennati debbono rigorosamente evitare per non scadere in eccessi altamente deprecabili.<sup>296</sup>

Il fr. 27 K.-A. di Cratete lascia intendere un margine d'iniziativa notevole per la donna nella scelta dei ragazzi più belli fra i presenti. Diversamente, si dovrebbe immaginare un gioco tra maschi consistente nello scambio di baci pudichi tra gli amici più cari. La valutazione dell'ambiente, in cui si muove la ragazza evocata dal poeta comico, dipende dall'interpretazione degli ἀνδρικοί χοροί.<sup>297</sup> Nell'*Ankylion* Eubulo, fr. 2 K.-A. enumera come premio per la vittoria nove baci insieme ai nastri e a cinque mele al culmine di una notte di danze e festeggiamenti nel decimo giorno dalla nascita del nuovo nato.<sup>298</sup> Le bende incoronano usualmente i vincitori degli agoni, non è casuale l'associazione tra i baci e i pomi offerti come premio, dato il notevole potere erotico di questi frutti reputati nella tradizione greca come un mirabile detonatore del desiderio amoroso (vd. T49).

Nella cultura neogreca si perpetua il gioco del φιλί, «bacio», in cui due partecipanti sono in piedi l'uno di fronte all'altro, intrecciano le mani, la destra sulla sinistra del compagno e si baciano. La loro abilità consiste nell'accostare la bocca al volto dell'altro con sempre maggiore rapidità.<sup>299</sup>

## Gioco d'immobilità

T25: IX 115 Ἡ δ' ἀκίνητινδα ἄμιλλαν τοῦ ἀκινήτι μένειν εἶχεν.

L'ἀκίνητινδα è un gioco di resistenza tra ragazzi che si esplica nello sforzo di «restare perfettamente immobili» (greco ἀκινεῖν) il più a lungo possibile. Dunque, si tratta di un gioco atletico, propedeutico all'addestramento degli efebi. Il lemma nella pronuncia di età imperiale è praticamente omofono del precedente, il che spiega la successione di due moduli ludici molto differenti quanto al contenuto, ri-

<sup>296</sup> Quindi, Eubul. fr. 93,6b-10 K.-A.= 94 Hunter elenca chiaramente le funeste conseguenze dei crateri di vino bevuti di seguito entro una *climax* parossistica: ὁ δὲ τέταρτος οὐκέτι / ἡμέτερός ἔστι, ἀλλ' ὕβρεος· ὁ δὲ πέμπτος βοῆς / ἔκτος δὲ κόμων· ἕβδομος δ' ὑπωπίων· / <ὁ δ'> ὄγδοος κλητήρος· ὁ δ' ἕνατος χολῆς / δέκατος δὲ μανίας, ὥστε καὶ βάλλειν ποιεῖ. In ambito cristiano Clem. Al., *Paed.* 2,22,2 ammonisce: οὐ γὰρ μέχρι τῶν ὕβρεως προΐτεον κρατήρων. Sul tema simposiale della “progressione alcolica” e i paralleli nella tradizione comune, cui attingono poeti comici e gnomici, cfr. Hunter 1983: 187-188.

<sup>297</sup> Vd. Perrone 2018: 138-139 per la divergenza esegetica tra un gruppo di uomini o di coreuti in senso tecnico e le incertezze sull'eventuale rappresentazione scenica della *kynetinda* nel dramma.

<sup>298</sup> Cfr. Hunter 1983: 88; Perrone 2018: 138. Sifakis 1971: 424 ipotizza che le donne invocate nell'*incipit* formano il coro della commedia. Diversamente, secondo una tecnica della *Nea*, un personaggio enterebbe in scena, rivolgendosi alle persone presenti nella casa da cui esce, cfr. Hunter 1979: 35; Id. 1983: 87.

<sup>299</sup> Cfr. Lazos 2002: 385 sulla scorta di Papasliotis 1854: 16.

cordati di seguito per assonanza fonetica. Ad un segnale convenuto due o più partecipanti sono obbligati a fermarsi, mantenendo una determinata posizione. Il vincitore è colui il quale riesce a stare immobile più a lungo degli altri. Milone di Crotona era solito allenarsi tramite quest'esercizio posturale.<sup>300</sup> Anche se la breve descrizione di Polluce non ne fa menzione, il gioco presuppone che almeno un altro compagno funga da giudice per osservare bene la scena e controllare che nessuno si muova inopinatamente durante tale gara. Una simile modalità di svolgimento è comprovata esattamente dal folclore neogreco.<sup>301</sup> In Grecia moderna è noto, infatti, il modulo ludico degli *Αγάλματα* o *Αγαλαμάκια* («statue / statuette») paragonabile al gioco italiano della bella statuina, che è svolto tra tre o più compagni. Fra questi uno è scelto come arbitro, chiude gli occhi con la palma della mano e dice:

*Αγαλαμάκια* (oppure: *στρατιωτάκια*)  
*ακούνητα, αμίλητα, αγέλαστα*  
*μέρα ή νύχτα;*

Statuette (o: soldatini) / senza muoverti, né parlare, né ridere / giorno o notte?

Appena ha pronunciato tali parole mantenendo gli occhi chiusi, gli altri si muovono e gridano in coro: *νύχτα!* («notte!») quando non sono pronti; invece: *ημέρα!* («giorno!»), una volta che assumono una determinata posizione. Allora il ragazzo riapre gli occhi e tutti gli altri sono obbligati a restare immobili. Se qualcuno si muove dopo questo momento, prende il posto dell'arbitro al centro.<sup>302</sup> Una variante giocata tra ragazze ad Anfissa prevede che le compagne imitano la posa di una statua, la guardiana deve indovinare di quale statua si tratti in particolare.<sup>303</sup> A Samo il gioco è noto come *σκούντημα* o *αγκωνιές*,<sup>304</sup> a Florina come *ακίνητο κουτσό* (lo «zoppo immobile»), mentre in francese è «un, deux, trois... soleil»; in tedesco: «Ochs am Berg».<sup>305</sup>

## Giochi di far ruotare un oggetto discoidale

T29: IX 116 Ἡ δὲ στρεπτινδα, ὄστρακον ὀστράκῳ ἢ νόμισμα νομίσματι τῷ βληθέντι τὸ κείμενον ἔστρεφον.

T31: VII 206 Κυβείας δὲ εἶδη [...] καὶ χαλκίζειν καὶ χαλκισμός.

IX 118 Ὁ μὲν χαλκισμός, ὀρθὸν νόμισμα ἔδει συντόνωσ περιστρέψαντας ἐπιστρεφόμενον ἐπιστήσαι τῷ δακτύλῳ· ᾧ τρόπῳ μάλιστα τῆς παιδιᾶς ὑπερήδεσθαί φασι Φρύνην τὴν ἑταίραν.

<sup>300</sup> Vd. Gal. 6,141 K., cfr. Paraskevaïdou 1989: 82.

<sup>301</sup> Cfr. Lazos 2002: 142; Id. 2010: 24.

<sup>302</sup> Cfr. Koutsoklenis 1986: 15-16; Darakis 1994: 54; Papazis 2011: 24-26; Vdokakis 2014: 40.

<sup>303</sup> Cfr. Koutsoklenis 1986: 16.

<sup>304</sup> Cfr. Kakridis 1925: 173; Darakis 1994: 25.

<sup>305</sup> Cfr. Mellios 1985: 19; Lazos 2002: 143 serba memoria dell'appellativo ἀκίνητος per questo gioco.

La στρεπτινδα è un gioco con cocci o monete, per il quale è pervenuta la descrizione di Polluce. I ragazzi tirano a terra un coccio su un altro coccio o una moneta su un'altra moneta per farla roteare e ricadere sul lato opposto. Per facilitare tale operazione di solito, come anche oggi, si fa rimbalzare l'oggetto su un poggio rialzato da terra. È ancora popolare in Grecia, in particolare a Samo, dove è denominata γυριστάκι, a Chio e nella regione di Corinto, ove è noto rispettivamente come πετράκι o βολάκι. In tal caso, come indica il nome, è praticata con sassolini, non con monete. Altri ludonimi neogreci sono στουμπιστό, τσικάκι ο τσούκος.<sup>306</sup>

Il χαλκισμός è un'altra prova di abilità e consiste, come indica il titolo, a far roteare una moneta di bronzo sul proprio indice e fermarla su un dito, mentre il pollice funge da anello. È notevole il riferimento in Polluce all'etera Frine come appassionata di questo gioco, che si connota, pertanto, come un rito prettamente femminile, un passatempo amato dalle donne.<sup>307</sup>

Il ludonimo χαλκίνδα è stato interpretato in modo non dirimente come esito di un composto tra χαλκόν e il tema \*κει indicante il mettere qualcosa in movimento (< \*χαλκοκίνδα) poi semplificatosi.<sup>308</sup>

Per il significato del pollice come dito di Venere, vd. T48.

## Il trucco della cintura arrotolata

T32: VII 206 Κυβείας δὲ εἶδη [...] καὶ ἱμαντελιγμός.

IX 118 Ὁ δ' ἱμαντελιγμός διπλοῦ ἱμάντος λαβυρινθώδης τις ἐστὶ ἐπιστροφή, καθ' ἧς ἔδει καθέντα παττάλιον τῆς διπλῆς τυχεῖν· εἰ γὰρ μὴ λυθέντος ἐμπεριείληπτο τῷ ἱμάντι τὸ παττάλιον, ἦττητο ὁ καθεὶς.

Lo ἱμαντελιγμός è un gioco che mette in evidenza la destrezza manuale e si spiega come il trucco della cintura (ἱμάς) arrotolata (< ἐλίπτω) almeno due volte. Mentre i lessicografi (Esichio, Suda) e gli *Etymologica* non trattano questo rito, Polluce lo cita tra i giochi di azzardo inseriti nella κυβεία (7,206), che non riguarda esclusivamente i dadi e ne discute poi nella sezione del l. IX. Bisogna procurarsi in anticipo una corda abbastanza lunga e piegarla a doppio giro. In seguito qualcuno fa posare all'avversario il dito sulla cinta e gli chiede, se sia possibile scioglierla o meno nel punto preciso, in cui egli tiene il dito. Il giocatore più abile nell'indovinare è il trionfatore. Perciò il *nomen agentis*, ἱμαντελικτής, è passato a indicare per traslato il sofista atto a sciogliere i nodi gordiani di dilemmi di natura intellettuale apparentemente irrisolvibili per gli altri. Data la difficoltà di pervenire a capo del gioco,

<sup>306</sup> Cfr. Kakridis 1925: 72; Paraskevaïdou 1992: 37; Darakis 1994: 24; Lazos 2002: 608: la *strep-tinda* è impiegata anche tra i preliminari dell'*ephedrismos* (T33), il perdente prende il compagno sulle spalle; Sagonas 2008: 34.

<sup>307</sup> Cfr. Paraskevaïdou 1989: 86; Lazos 2002: 696-697; Sagonas 2008: 34.

<sup>308</sup> Da Taillardat 1956: 192, ove postula ugualmente \*ὄστρακοκίνδα > ὄστρακίνδα (vd. T19), ma cfr. comm T18 per suffisso avverbale -ινδα da preferire per la formazione di questi ludonimi.

trovando la giusta soluzione, anche *himanteligmos* è divenuto sinonimo di arte softistica ed enigma assai complesso.<sup>309</sup> Alcune descrizioni precise sono offerte da Basilio di Cesarea e Gregorio di Nazianzo, informazioni si evincono nelle fonti scolio grafiche in merito a βέμβιξ, κωνίσαι.

Questo trucco della cintura, che in inglese è il popolare «Pricking the Garter» e in tedesco il «Riemenstechen», è praticato ancora oggi in Grecia: il protagonista è definito la μάνα (mamma), piega in due una cinta molto lunga e l'avvolge in modo da darle la forma di una spirale. Il gioco è corrente in alcune regioni della Grecia continentale quali la Corinzia e l'Epiro, dove è noto come λουρί / λουρίδι, «corda», στρουφουλίδα ο σβούρα / σβούρος; στρόβα / στρούμπα a Castoria. Ricorrono anche vari titoli: μπέμπικας < ant. βέμβιξ, γυ(ρι)στάρι a Eno, αλουγυρίστρα a Lesbos, per la rotazione della cinta intorno al bastoncino, *rumbūli* < ρομβύλλιον (cfr. ροβούλιον) nella Bovesia e βρούλλα in alcuni dialetti del Ponto.<sup>310</sup>

## Gioco di montare a cavalcioni

T33: IX 119 ὁ δ' ἐφεδρισμός, λίθον καταστησάμενοι πόρρωθεν αὐτοῦ στοχάζονται σφαίραις ἢ λίθοις ὁ δ' οὐκ ἀνατρέψας τὸν ἀνατρέψαντα φέρει, τοὺς ὀφθαλμοὺς ἐπειλημμένος ὑπ' αὐτοῦ, ἕως ἂν ἀπλανῶς ἔλθῃ ἐπὶ τὸν λίθον, ὃς καλεῖται δίορος.  
T37: IX 122 ἡ μὲν ἐν κοτύλῃ, ὁ μὲν περιάγει τῶ χειρὶ εἰς τοῦπίσω καὶ συνάπτει, ὁ δὲ κατὰ τὸ γόνυ ἐφιστάμενος αὐταῖς φέρεται, ἐπιλαβὼν τῶν χειρῶν τὸ ὀφθαλμῶ τῶ φέροντος. Ταύτην καὶ κυβησίονδα καλοῦσι τὴν παιδιάν.

A proposito del castigo di portare alcuni compagni sul dorso si ricorda il gioco antico dell'ἐφεδρισμός < ἐφεδρίζω / ἐφεδρεύω da ἐπί + ἔδρα = sedersi sulle spalle di un compagno, farsi portare da qualcuno. È una prova di abilità molto popolare, in cui il vincitore è portato a spalle dal perdente.<sup>311</sup> Polluce ne offre una descrizione in due passaggi distinti del libro IX. Nel primo brano (T33) descrive il gioco dei fanciulli come una prova di forza e destrezza, in cui il vincitore monta a cavalcioni sulle spalle del perdente e gli copre gli occhi con le dita, mentre quest'ultimo deve raggiungere la pietra collocata in anticipo al centro del terreno di gioco dai concorrenti e indicata come il traguardo (δίορος) e spostarla. Colui che è incaricato di portare il suo compagno sul dorso non è riuscito a spostarla all'inizio del gioco. Dunque il trionfatore di questa prova di destrezza deve montare sulle spalle del perdente, il quale è gravato ora dalla duplice difficoltà di essere tenuto con gli occhi chiusi e con il fardello del compagno sulle spalle.<sup>312</sup>

<sup>309</sup> Cfr. Taillardat 1962: 171; Paraskevaïdou 1990: 23; Lazos 2002: 278.

<sup>310</sup> Cfr. Kakridis 1925: 172-173; Koukoules 1950: 450; Darakis 1994: 22-23; Lazos 2002: 278; Id. 2010: 36-38.

<sup>311</sup> Bussès 2011: 60 rileva l'incoerente giudizio del lessicografo su ἐφεδρεύω, timidamente condannato (1,209: ἔστιν μὲν βιαιότερον ἀλλ' οὐκ ἔξω φιλοτιμίας) e in seguito accettato (2,184), il primo passaggio citato si riferisce però semplicemente a una violenza pur non spregevole.

<sup>312</sup> Vd. Neri 2003a: 248 per le implicazioni letterarie, Jüthner 1905: 2747; Zazoff 1962: 35; Para-

Il gioco è interpretabile sia come una punizione per un comportamento maldestro, sia come un esercizio ginnico nella prospettiva dell'allenamento degli efebi in vista della loro vita militare al servizio della polis. Il lessicografo parla di due giocatori, ma non esclude a priori la partecipazione delle ragazze, come afferma viceversa per altri giochi quali la *χυτρίνδα* (T22), né la presenza di diversi giocatori distribuiti in numerose coppie. In prima istanza la dinamica del gioco richiede almeno due persone sul terreno, le quali s'impegnano a rovesciare la pietra e portare il compagno sulle spalle in caso di sconfitta, ma non è fuorviante pensare che due o più coppie di ragazzi possano partecipare a questi tentativi, sfidandosi reciprocamente.

Nella seconda descrizione di Polluce per il medesimo gioco (T37) l'interesse è incentrato sul termine attico κοτύλη (cavità della mano), che attira l'attenzione di altri commentatori a partire da Ateneo fino ad Eustazio. In questo caso il perdente forma una coppa (κοτύλη) con le mani dietro il dorso, il compagno vi posa il ginocchio per essere issato in alto. Il fatto di portare qualcuno a spalla è alluso dal ludonimo alternativo di *κυβησίνδα*. Polluce impiega ragionevolmente fonti attiche o atticizzanti, come prova il ricorso insistito ad un relitto morfologico scomparso dalla *koiné* di età ellenistica ed imperiale come il duale, di cui si registra per le mani l'accusativo (τῷ χειρῆ) e il dativo (ταῖν χερῶν, cui si accorda, tuttavia, un pronome dimostrativo al plurale: αὐταῖς) e ancora una volta per gli occhi all'accusativo (τῷ ὀφθαλμῷ). Due sostantivi al duale si succedono immediatamente nello stesso sintagma. Al § 119, forse in ragione dell'impiego di un'altra fonte, Polluce evita il duale. Sono registrati, infine, altri due titoli per questo gioco, tra i quali la «cavalla» (ἰππάς). Bisogna citare in proposito il ludonimo greco moderno: *καβάλα*, un caso di continuità semantica trasparente, visto l'esito demotico. Questo titolo rappresenta con enfasi l'immagine del giocatore che cavalca il compagno, dovendo procedere a cavalcioni su di lui e alla cieca, giacché quest'ultimo gli tiene gli occhi serrati. In conclusione Polluce preserva quattro differenti nomi per un gioco che conosce grande popolarità, a quanto si evince dalla ricchezza terminologica. La pratica attestata nell'iconografia di età classica implica una forte connotazione erotica come rituale di seduzione tra gli adulti, in cui sono coinvolte le donne. Nella vita quotidiana in Grecia i giochi interattivi che esigono uno stretto contatto fisico prevedono, invece, la partecipazione esclusiva di giocatori dello stesso sesso confrontati con una gara di resistenza ed equilibrio.<sup>313</sup>

Fra le testimonianze letterarie si considera anzitutto il comico della *Néa* Filemone di Siracusa (o di Soli in Cilicia), autore degli *Ἐφεδρίται* o *Ἐφεδρίζοντες*, «Quelli che si fanno portare sul dorso», in cui un ruolo decisivo doveva essere assegnato a questo gioco praticato realmente dai protagonisti del dramma o assunto di converso come metafora dei loro rapporti. Sfuggono i dettagli sul contenuto o sull'azione di personaggi descritti eventualmente nell'atto di portare altri sulle spalle,

skevaïdou 1990: 22; Lazos 2002: 262-271; Id. 2010: 34-35; De Siena 2009: 92-99; Mandel 2013: 28-29; Dasen 2016: 73-100 per gli sviluppi iconografici.

<sup>313</sup> Cfr. Paraskevaïdou 1990: 21; Mandel 2013: 28; De Siena 2009: 104; Lazos 2010: 37: le rappresentazioni danno maggiore enfasi alle ragazze come giocatrici.

perché possiamo solo due brevi frammenti di tradizione indiretta. Il fr. 26 K.-A. preservato da Fozio elenca alcuni sostantivi, mentre il fr. 27 K.-A. citato da Stobeo conserva un aforisma di carattere generale. Nell'impossibilità di stabilire conclusioni più soddisfacenti bisogna far ricorso alla lessicografia in associazione al termine attico κοτύλη ed alla sua polisemia.

In primo luogo Ateneo (11, 479a) descrive questo gioco senza ricordare l'obbligo di serrare gli occhi del compagno sulle cui spalle ci si pone a cavalcioni. Se non si ammette un'omissione nei *Deipnosophisti*, magari per scelta di compendiare il modello, si deve postulare una variante del gioco ἐν κοτύλῃ, in cui non era previsto di coprire gli occhi del compagno. Anche alcune glosse di Esichio nel suo *Lessico* alfabetico menzionano ἑφεδρισμός e ἔν κοτύλῃ in due voci differenti in corrispondenza al criterio espositivo di Polluce su questo rito ludico descritto in due passaggi separati. Bisogna considerare attentamente la glossa ε 7363 che gli Attici, cioè gli autori del periodo classico della letteratura attica, chiamano questo gioco «nella cavità» (ἐν κοτύλῃ). Anche per il testo di Polluce si deduce dall'analisi linguistica la dipendenza da fonti attiche, vista la ricorrenza del duale. In una glossa precedente (ε 3167) la descrizione del gioco «nella cavità» conferma i dati di Polluce, ma non precisa che il giocatore seduto a cavalcioni sul dorso del compagno debba chiudere gli occhi di quest'ultimo. In questo gioco a due un giocatore tocca con le mani gli occhi dell'altro. Il perdente forma una coppa (κοτύλη) con le mani dietro la schiena, sulla quale l'avversario posa il ginocchio per essere sollevato in alto. In questo senso la testimonianza di Polluce si accorda con quanto rilevato in Ateneo. Di conseguenza s'ipotizza una variante, in cui il giocatore obbligato a portare un altro sulle spalle avanza ad occhi aperti. In questo caso il tentativo di portare un amico tentando di raggiungere la pietra del bersaglio, il δίωρος, è giudicato sufficiente per la competizione ludica. L'idea di procedere con gli occhi tenuti chiusi dal compagno montato a cavalcioni è forse un'aggiunta successiva per aumentare la fatica del giocatore, imponendogli uno sforzo supplementare.

Fozio non aggiunge altre informazioni, limitandosi a segnalare l'esistenza di un gioco associato al verbo ἐφεδρι(ά)ζειν, di cui conserva memoria nell'età mediobizantina. Infine, l'erudizione enciclopedica di Eustazio consente di leggere una descrizione in dettaglio del gioco nella cavità. L'interesse del commentatore si focalizza ancora sul significato di κοτύλη, per offrire chiarimenti in merito circa l'uso degli antichi, i παλαιοί, cioè gli autori del periodo arcaico e classico con varie accezioni (p. 550,4 *ad Il.* 5.306). Pure Eustazio insiste sugli occhi chiusi di colui che reca il compagno sulle spalle. Quest'elemento omissso da Ateneo ed Esichio o a loro ignoto ricorre nella descrizione del dotto del XII secolo. Un ulteriore tema di riflessione è offerto dalla conclusione del commento, vale a dire il principio di reciprocità. Colui che monta a cavalcioni deve recare a sua volta il suo compagno, una volta sceso dalle spalle di quest'ultimo. Secondo Eustazio bisogna invertire i ruoli: lo scambio con un passaggio di testimoni tra i due giocatori si rivela interessante, tanto più che niente è detto a proposito degli autori citati. Lungi dal supporre un'invenzione o un'aggiunta arbitraria da parte dell'intellettuale bizantino, è preferibile immaginare la scelta di valorizzare una dinamica rimarcabile nella pratica ludica

antica. Di fatto i giochi di ruolo prevedono sovente quest'inversione, come confermano le fonti per la *χελιχελώνη* (T42) e la *χυτρίνδα* (T22). Eustazio si rivela dunque affidabile su un punto, di cui comprova l'importanza. In tale prospettiva questo gioco è istruttivo per la coesione sociale, non è tanto una punizione gravosa per il perdente, che non ha rovesciato la pietra, quanto uno sforzo condiviso di portare sulle spalle un compagno ed essere issati a sua volta da questi secondo l'ideale della *homotimia* dei cittadini della polis.

Nella Grecia moderna si enumerano molti giochi fondati sul fatto di sedersi a cavalcioni su un compagno:<sup>314</sup> uno si curva, mentre un altro gli salta sopra, tenendo le braccia sul dorso, un terzo salta sul secondo allo stesso modo e così via di seguito.<sup>315</sup> Tale rito ludico è variamente noto come le *καβάλες* («cavallo»), i *καβαλαρία* o *μακριά γαιδούρα* («asini lunghi») con similitudine tratta dal mondo animale, il *καρεκλάκι* («seggia») o *τειχάκι* («muretto») con la metafora dei ragazzi che montano gli uni sugli altri a formare una sedia o un vallo.<sup>316</sup> Beninteso, il primo della serie dei ragazzi a cavalcioni deve essere il più forte e robusto. Si gioca con due squadre formate ciascuna da 4-5 membri che fanno lo sforzo di restare in piedi.<sup>317</sup>

Nel gioco dell'*αφρομηλιά*, «fior del melo», il tema centrale è la prova di salire a cavalcioni sul capitano della squadra avversaria detto la «mamma» (*mana*) e compie ogni tentativo possibile per evitare che qualcuno monti sul suo dorso.<sup>318</sup> Nello *τσαρούχι* o *παπουτσάνα*, il gioco della «ciabatta»,<sup>319</sup> il capitano della squadra collocata al centro decide quale giocatore avversario debba curvarsi al fine che uno dei compagni salti sulle sue spalle. Davanti a questi due ragazzi prendono posizione i giocatori della squadra in difesa, al fine d'impedire al ragazzo che funge da cavallo di prendere lo *tsarouchi*, cioè la scarpa lanciata dall'altra squadra ad una distanza di circa 5 metri. Se il tentativo riesce ed il cavaliere riesce ad acciuffare tale scarpa, allora si rinnova il tentativo. Se, invece, non l'agguanta, le due squadre cambiano posizione. Ciò avviene ugualmente, se il cavaliere perde l'equilibrio nello sforzo di tenersi il più in alto possibile, cadendo al suolo.<sup>320</sup>

Un altro gioco consistente nel montare a cavalcioni su un compagno è *χειμώνας*

<sup>314</sup> Cfr. Mellios 1985: 20, 82; Papanis 1996: 38-41; Vdokakis 2014: 118, vi sono versioni alternative delle cavalle (*καβάλες* o *καβαλαρία*), dei «lunghi asini» (*μακριά γαιδούρα*) o del «muretto» (*τειχάκι*), in cui i ragazzi a cavalcioni uno sull'altro sono designati come una fila di animali o un terrapieno.

<sup>315</sup> Cfr. Koutsoklenis 1986: 56-57; Papazis 2011: 173-174; Vdokakis 2014: 52. Altri appellativi moderni per il gioco sono *πλακίτσες* («piastrelle») e *λουμβάρδα* («bombarda», vd. Babiniotis 2005: 1023), senza contare che la pratica è sovente richiesta come la punizione del perdente in altri giochi, vd. Darakis 1994: 29.

<sup>316</sup> Cfr. Mellios 1985: 20-21, 82; Papaskevaïdou 1990: 23; Papanis 1996: 38-41; Vdokakis 2014: 118.

<sup>317</sup> Cfr. Koutsoklenis 1986: 56-57; Papazis 2011: 173-174; Vdokakis 2014: 52.

<sup>318</sup> Cfr. Koutsoklenis 1986: 57-58.

<sup>319</sup> Il prestito dal turco *zarik* indica la tipica calzatura in pelle dei pastori della Grecia centro-settentrionale con pompon sulla punta, vd. Babiniotis 2005: 1807.

<sup>320</sup> Cfr. Koutsoklenis 1986: 59.



και καλοκαίρι («inverno ed estate») praticato sempre tra due squadre. I partecipanti tirano a sorte quale squadra debba fare i «cavalli» (άλογα) e quale, invece, i «cavalieri» (καβαλάρηδες). Esattamente come nel rito antico dell'*ephedrismos* i ragazzi-cavalieri hanno il compito di cavalcare gli altri e serrare con le mani gli occhi dei compagni sui quali sono montati. Inoltre cantano una filastrocca:

Σαμ σαμ τους ουρανούς / και στου χασάπη την αυλή / φύτρωσε μια λεμονιά, / λεμονιά, πορτοκαλιά.

Bum bum nei cieli / e nel cortile del macellaio germogliò un limone, / un limone, un arancio.

Dopo aver detto l'ultimo verso della filastrocca, il cavaliere domanda al ragazzo sulle cui spalle si è issato: Πόσα δάχτυλα βασιτώ ανοιχτά; («Quante dita tengo aperte?»). E canta anche: πόσα ξύλα στη βαρέλα; («quante bacchette nel barile?»).

Se il ragazzo-cavallo indovina il numero delle dita aperte dal suo cavaliere, prende il posto di quest'ultimo e i due invertono i ruoli rispettivi.<sup>321</sup>

Degna d'interesse è una variante dell'έφεδρισμός antico elaborata in ambito femminile, quale la πινακωτή. Questa versione prende nome dalla madia, la tavola in legno, dove si pone il lievito per cuocere il pane secondo il metodo tradizionale.<sup>322</sup> Il gioco è ben noto ad Anfissa e altrove.<sup>323</sup> Lo svolgimento è il seguente. Una fanciulla è prescelta come la «regina» (η βασίλισσα). Un'altra siede sulle sue ginocchia o si accoccola ai suoi piedi, impersonando la «figlia» prediletta della regina.<sup>324</sup> Una terza resta in piedi o è seduta a breve distanza dalle due e si avvicina alla «regina», avviando con lei il seguente dialogo:

La ragazza "figlia": Πινακωτή, πινακωτή!

La *pinakoti*: Πίσω από τ' άλλο μου τ' αυτί / έλα από τ' άλλο μου τ' αυτί, / γιατί είν' η μάνα σου κουφή.

La "figlia": Πινακωτή, πινακωτή!

La *pinakoti*: Από τ' άλλο μου τ' αυτί! Τι ζητάς;

La "figlia": Με έστειλε ο αρχηγός να μου δώσεις το καλύτερο αρνί. / Ένα κοκοράκι!

Oppure:

Είπε ο βασιλιάς να μου δώσεις / ένα απ' τα καλύτερά σου τα παιδιά.

La *pinakoti*: Διάλεξε και πάρε.

Oppure: Πάρε όποιο θέλεις!»

La "figlia": *Pinakoti, pinakoti!*

<sup>321</sup> Cfr. Darakis 1994: 174; Koutsoklenis 1986: 37-39. In alcune località il gioco è definito καρεκλάκι ο καβαλαρία, cfr. Mellios 1985: 21.

<sup>322</sup> Si tratta di forma femminile dall'agg. sostantivato \*πινακωτός < πινάκιον, ipocoristico med. di πίνωξ, cfr. Babiniotis: 1407.

<sup>323</sup> Cfr. Koutsoklenis 1986: 37-39; Papazis 2011: 26-27; Vdokakis 2014: 115-116; Rossolatu-Deverakis 2017: 221.

<sup>324</sup> Sul gioco della *Pinakoti*, cfr. Koutsoklenis 1986: 37-39, Papazis 2011: 26-27; Vdokakis 2014: 115-116; Rossolatu-Deverakis 2017: 221.

La *pinakoti*: All'altro orecchio, / accostati all'altro orecchio, / perché la tua mamma è sorda.  
 La «figlia»: *Pinakoti, pinakoti!*  
 La *pinakoti*: All'altro orecchio! Cosa cerchi?  
 La «figlia»: Mi ha inviato il principe perché tu mi dia il migliore agnello (o un galletto).  
 Oppure: Mi ha detto il re di darmi uno tra i tuoi figli migliori.  
 La *pinakoti*: Scegli e prenditelo.  
 Oppure: Prendi quello che vuoi.

Allora la compagna rivoltasi in principio alla «regina» prende la compagna più in alto nella colonna, la solleva e l'allontana, collocandola vicino al posto dove si era seduta prima. Ancora dialoga con la «regina», entrambe ripetono l'antifona già pronunciata, fintantoché non resti alla «regina» solo la sua «figlia» diletta, cioè la compagna accovacciata alle sue ginocchia.

La «figlia» che ha preso e portato via tutte le amiche, esclama ancora:

Πινακωτή. Πινακωτή!

La «regina» a tal punto si rifiuta però di cedere la sua «bambina» e risponde:

Ένα τόχω και το θέλω!  
 Una ne ho e la voglio!

Di seguito, la «regina» si alza in piedi e si allontana, lasciando da sola la sua «bambina». Allora le compagne la prendono e la portano via. Quando la regina ritorna, non la trova e domanda inquieta:

Που είναι το παιδί μου; Μήπως το είδατε;  
 Dov'è mia figlia? Forse l'avete vista?

Le altre le rispondono:

Το είδαμε. Να πας τον κόκκινο δρόμο!  
 L'abbiamo vista. Va' sulla via rossa.<sup>325</sup>

Dopo vari tentativi la regina domanda in tono dubitativo:

Μήπως είναι αυτό;  
 Forse è questa?

Le compagne allora le confermano in coro:

Ναί, αυτό είναι!  
 Sì, è proprio questa!

La regina, riprendendo la figlia, le chiede:

<sup>325</sup> Ancora la regina cerca sua «figlia», mentre le altre le rispondono: *Να πας τον πράσινο δρόμο!* («Va' sulla via verde»). Dopo un ulteriore tentativo, elle la incitano col seguente suggerimento: *Να πας τον κίτρινο δρόμο!* («Va' sulla via gialla»).

Τί σε τάϊσαν,<sup>326</sup> παιδάκι μου;  
 Che ti hanno dato da mangiare, figlioletta mia?

A tal punto la compagna-figlia risponde:

Κουτσουλιά<sup>327</sup> και λάδι!  
 Cacchina di volatili e olio.

All'udire tale risposta, la regina si adira e corre con la sua «bambina» all'inseguimento delle ragazze rimanenti, al fine di acciuffarle una dopo l'altra. Dopo avere catturata la prima compagna, la tormenta, mentre la sua «bambina» le dice:

Κλούρα, μάνα! Κλούρα, μάνα!  
 Una collura, mamma! Una collura, mamma!

Di seguito le due giocatrici, che impersonano rispettivamente la regina e la figlia diletta, lasciano questa compagna e corrono ad agguantarne un'altra, ripetendo il rituale fino ad acchiappare tutte le amiche posizionate dapprincipio sulla colonna. Una volta che siano state acciuffate tutte, il gioco riprende fin dall'inizio.

In quest'ultimo rito è esplicito il tema della maternità e della cura parentale, che è uno dei doveri cogenti della futura madre di famiglia non ignoto alla tartaruga, alla quale sono chieste notizie sul destino del figlio. Pertanto, nel finale della *Pinakotí* s'insiste sul tema curotrofico attraverso un ribaltamento parodico che scatena l'ira della «regina» e suscita la sua reazione collerica all'inseguimento delle amiche, le quali hanno mancato ai loro doveri, dal momento che non hanno assistito l'infante, propinandogli un pasto improponibile. Di contro la compagna-figlia reclama un giusto nutrimento, la «collura», cioè la ciambella di sesamo.<sup>328</sup> Si presenta così il dovere curotrofico della madre di famiglia nei riguardi della prole. Attraverso i riti fondanti della comunità la corretta alimentazione garantisce il sostentamento, la crescita, il passaggio alla vita adulta dei nuovi nati, consentendone l'inserimento nei ranghi della società e, quindi, la successione delle generazioni.<sup>329</sup>

Altri appellativi moderni per questo gioco sono πλακίτσες («lastrelle»), λουμβάρδα, senza contare che questa pratica è sovente richiesta come punizione del perdente in diversi riti ludici, mentre l'uso di chiodi dà origine al titolo di καρφιά.<sup>330</sup>

<sup>326</sup> Per l'atto di alimentare il bambino è impiegata la voce popolare τάϊζω med. ταγίζω, vd. Babiniotis: 1734, *s.v.*

<sup>327</sup> Da \*κοττο-τσιλιά (< ant. τιλω), cfr. Babiniotis: 950 *s.v.* e 940, *s.v.* κοτώ.

<sup>328</sup> Dal gr. ant. κολλύριον, cfr. Babiniotis: 943, *s.v.* κουλλούρι, il dolce identico alla collura siciliana. Sull'apprendimento delle norme alimentari inculcate dalle madri nelle ragazze, cfr. Garnsey 1999: 100.

<sup>329</sup> Cfr. Koutsoklenis 1986: 37-39; Rossolatou-Deverakis 2017: 221.

<sup>330</sup> Cfr. Kakridis 1925: 172; Darakis 1994: 29.

## Gioco con il bastone

T35: IX 120 ὁ δὲ κυνδαλισμὸς διὰ πατταλίων ἐστὶ παιδιὰ· κύνδαλα γὰρ τοὺς παττάλους ὠνόμαζον. Ἦν δ' ἔργον οὐ μόνον αὐτῷ τινὶ καταπῆξαι τὸν πάτταλον κατὰ τῆς διύγρου, ἀλλὰ καὶ τὸν καταπαγέντα ἐκκροῦσαι πλῆξαντα κατὰ τὴν κεφαλὴν ἐτέρῳ παττάλῳ· ὅθεν καὶ ἡ παροιμία (p. 500 494 K.): «ἦλω τὸν ἦλον, παττάλῳ τὸν πάτταλον».

Ἔνιοι δὲ τῶν Δωριέων ποιητῶν τὸν ὧδε παίζοντα κυνδαλοπαϊκτὴν ἐκάλεσαν.

Il κυνδαλισμὸς può essere praticato da efebi o giovani nel corso del loro addestramento militare. Molte attività ludiche per i ragazzi sono concepite quali esercizi utili per allenarsi in vista dell'impegno nell'esercito al quale sono destinati fin dall'infanzia. Pertanto, questo modulo ludico è propedeutico alla definitiva integrazione nel mondo degli adulti e può essere concepito come un'ἀγωγή. In tale prospettiva rientra tra i giochi di formazione che marciano il passaggio alla successiva classe di età. Inoltre è un gioco di abilità con impiego dei παττάλια, cioè πασσάλια, un diminutivo di πάσσαλον = «bastone», «palo». Polluce descrive questo gioco, menzionandolo sotto il titolo di κυνδαλισμὸς entro una discussione incentrata su un problema di ordine lessicografico. L'autore avverte, infatti, la necessità di offrire una spiegazione per un termine raro di etimologia oscura e difficile comprensione come κύνδαλος, che richiede una glossa. Per illustrarne ai lettori il corretto significato, Polluce fa ricorso ad un termine di uso corrente indicante il bastone quale πάσσαλος, che ha prodotto il latino *pessulus* ed è noto anche in greco moderno. Il glossema πάσσαλος ha un'etimologia trasparente: \*pāk-/peāk in alternanza con \*pāg-/peag e corrisponde al latino *palus*, vd. πήγνυμι = ficcare, infilare.<sup>331</sup> Nella nomenclatura ludica iniziale Polluce impiega il diminutivo παττάλιον secondo la tendenza ipocoristica della lingua tarda, ma mostra un tratto atticizzante con il -ττ- in luogo del sigma geminato della lingua comune, così come usa πάτταλος per la forma primitiva invece di πάσσαλος. In ogni caso si evince la difficoltà d'interpretare il lemma oggetto di dibattito nella sezione dell'*Onomasticon* dedicata agli utensili e strumenti domestici del libro X (246), ove si fa ricorso ad un'opera di carpenteria sulla costruzione di un tempio di due autori non meglio identificati, in cui κύνδαλος è proposto come sinonimo di ἦλος o ἠλίσκος, un altro diminutivo che soppianta la forma primitiva secondo l'uso maggioritario della lingua a quest'epoca (οἱ πολλοί), ma è già attestato dai poeti comici. Come notato, in 10,188 Polluce impiega una proposizione causale introdotta da ἐπεὶ + verbo dichiarativo, al fine di convalidare la sua affermazione.<sup>332</sup> Ancora una volta κύνδαλος corrisponde al livello più selettivo del lessico greco invece del più comune ἦλος. Anche Esichio certifica che si tratta di un termine ostico e cita questo gioco sotto il titolo di κυνδάλη con diverso genere e approfondisce la discussione d'ordine lessicale, rivelando l'esistenza di un dibattito fra i grammatici sul significato del lemma. In primo luogo rigetta in modo perentorio l'opinione di quanti spiegano il lemma come agrimensura o mappatura (κακῶς: «a torto»); in seguito conferma l'esegesi corretta di bastone.

<sup>331</sup> Cfr. Chantraine: III, 860 s.v.; Tibiletti Bruno 1970: 191-193.

<sup>332</sup> Cfr. Bussès 2011: 38.

In 9,120 è esposto invece un proverbio probabilmente in forma di un trimetro giambico col políptoto (ἦλω τὸν ἦλον, παττάλω τὸν πάτταλον) echeggiato in fonti lessicografiche (Esichio, Fozio, Suda) e paremiografiche (Diogeniano, Gregorio Cipriano). Tenuto conto dei dubbi, i lessicografi (Polluce, Esichio) assicurano l'esistenza di un gioco chiamato κυνδαλισμός o κυνδάλη. Questo titolo conferma l'antichità del rito, il linguaggio ludico è, infatti, molto conservativo, mentre la forma base κύνδαλος per designare il bastone scompare dal linguaggio corrente. Esichio non spiega, tuttavia, le modalità del gioco e lascia intuire che fosse praticato con bastoni in ragione della spiegazione che riscuote la sua approvazione. Per approfondire l'ergonomia del gioco bisogna fare affidamento esclusivamente alla descrizione di Polluce, il quale non è specificamente interessato alla paremiografia, ma alla nomenclatura ludica e all'uso dei nomi corretti. Dalle sue parole si deduce che i ragazzi si radunano su un terreno fangoso, ove ciascuno getta il suo bastone, sforzandosi di fissarlo al suolo e piantarlo ben saldo. I compagni gettano in seguito altri pali in modo da roteare e spostare il bastone del primo giocatore per farlo cadere ed impadronirsene. In questo senso è anche un gioco di destrezza, che somma lo sforzo fisico ad una certa dose di astuzia. Il vincitore è colui il quale raccoglie il maggior numero di verghe. Da questo modulo ludico deriva in greco moderno il proverbio: πάσσαλον πασσάλω, letteralmente bisogna colpire un bastone con un altro bastone, cioè chiodo scaccia chiodo, per suggerire di reagire in modo proporzionato ad ogni colpo avverso secondo la filosofia di vita di rispondere alla violenza con la violenza, alla provocazione con una reazione proporzionata.<sup>333</sup> Polluce ed Esichio certificano l'impiego del *nomen agentis*, per designare il protagonista di questo rito, il κυνδαλοπαίκτης.<sup>334</sup> Resta da stabilire se corrisponda ad un fanciullo, un ragazzo più grande o un adulto. Di fronte al silenzio delle fonti si congetture che il gioco sia adeguato ad un contesto atletico, come notato, quale mezzo di addestramento esercitato all'aperto su un terreno melmoso. Di conseguenza la taglia e il peso del bastone da lanciare possono variare a seconda dell'età dei partecipanti coinvolti nella gara.

Di rimando allo strumento ludico impiegato si delineano sottintesi religiosi in rapporto al bastone di Hermes, di Eracle e di molti personaggi divini ed eroici, i quali rappresentano un modello d'imitazione (ed emulazione) per i giovani giocatori, senza considerare le valenze rituali del palo nella magia e nelle cerimonie divinatorie esercitate mediante la ράβδος. La raddomanzia è associata notoriamente a Hermes, il dio dalla verga d'oro, il caduceo, che figura tra i suoi attributi tradizionali ed è impiegato per esplicitare il ruolo d'interprete della volontà di Zeus, ma anche di psicopompo per accompagnare le anime nell'Aldilà.<sup>335</sup> Nell'*Odissea* i profes-

<sup>333</sup> Cfr. De Siena 2009: 102; Lazos 2002: 382.

<sup>334</sup> Cfr. Lazos 2002: 382; Bussès 2011: 44, n. 50, di cui non è provata l'opinione che il lemma citato da Polluce sia originato dal tentativo d'individuare parole doriche fuori contesto negli scrittori attici.

<sup>335</sup> Vd. Hom. *Il.* 24,343, Halliday 1913: 226-228; Sabbatucci 1964: 82; Ogden 2001: 182; Johnston 2005: 290. Per la raddomanzia vd. anche Iambl., *Myst.* 3,17,141,14-142,4; Nicand., *Theb.*

sionisti della magia, quali Circe o Tiresia, sono rappresentati nell'atto di utilizzare bastoni magici.<sup>336</sup> L'azione di far cadere al suolo il palo issato dal compagno si presta a molteplici interpretazioni. In primo luogo s'inserisce nella logica del gioco come affermazione della supremazia atletica, ma traccia altresì un atto ritualizzato dei *paidēs*, i quali traggono la forza vitale dalla terra, la fonte primigenia dei poteri occulti: Γῆ πρωτόμαντις.<sup>337</sup> Pertanto rizzano in alto il loro bastone, che prefigura una replica dell'*axis mundi*. Sulla mazza come richiamo alle energie, delle quali sono investiti gli efebi nel passaggio cruciale alla maturità non va dimenticata neppure la metafora fallica corrente nell'immaginario greco. Si comprende dunque l'enfasi posta sull'atto di affondare il proprio bastone nel fango così come il richiamo continuo alla dimensione verticale, metafora della caduta o all'opposto dell'ascesa secondo la prospettiva costrittiva dell'alto/basso.

In Grecia moderna, questo gioco è popolare come i παλούκια (Lesbo), τσελίκι ο τσιλίκι < turco *çelîk* = «bacchetta» (Florina),<sup>338</sup> αλαμάνα (Samo), καζίκια ο καρφιά (Dodecanneso), dove si impiegavano appunto chiodi, come dice il nome. Infine, a Smirne era conosciuto come le μηχτιές.<sup>339</sup>

## Il salto su un solo piede

T36: IX 118 ... ἀσκολιασμός.

121 Ὁ δ' ἀσκολιάσμος τοῦ ἐτέρου ποδὸς αἰωρουμένου κατὰ μόνου τοῦ πηδᾶν ἐποίει, ὅπερ ἀσκολιάζειν ὠνόμαζον ἦτοι εἰς μῆκος ἡμιλλῶντο, ἢ ὁ μὲν ἐδίωκεν οὕτως, οἱ δ' ὑπέφευγον ἐπ' ἀμφοῖν θέοντες, ἕως τινὸς τῷ φερομένῳ ποδὶ ὁ διώκων δυνηθῆ τυχεῖν. Ἡ καὶ πάντες ἐπήδων, ἀριθμοῦντες τὰ πηδήματα· προσέκειτο γὰρ τῷ πλήθει τὸ νικᾶν.

Ἀσκολιάζειν δ' ἐκαλεῖτο καὶ τὸ ἐπιπηδᾶν ἀσκῶ κενῶ καὶ ὑπόπλεω πνεύματος, ἀλημιμένῳ ἵνα περιολισθαίνοιεν περὶ τὴν ἀλοιφήν.

L'ἀσκολιασμός è in primo luogo un gioco atletico che impone ai partecipanti di saltare su un solo piede, restando in equilibrio su tale posizione e di raggiungere un compagno datosi alla fuga. Questa è l'accezione primaria del verbo ἀσκολιάζω attestata da Platone (*Symp.* 190d): «camminare su una sola gamba».<sup>340</sup> Una seconda

612-615 e *Schol. ad loc.*, che rinviano alle predizioni tratte nella Scizia dai rami di tamarice di cui fa menzione Erodoto (4,67,1-2), cfr. Mora 1986: 57-59.

<sup>336</sup> Vd. Hom. *Od.* 10,319-321: bastone di Circe e 11,91 per quello di Tiresia; Pind., *Ol.* 11,33. Per l'impiego corrente dei pali nella magia e nella necromanzia, cfr. Ogden 2007: 182-184; Marinatos 2008: 12. Vd. inoltre Dillery 2005: 214; Amandry 1950: 186-188; Monbrun 2007: 198-202.

<sup>337</sup> Aesch. *Eu.* 2. Per i poteri di Gaia associati solo in un secondo tempo ad Apollo o Asclepio, vd. Brisson 1976: 105-106; Johnston 2008: 57.

<sup>338</sup> Cfr. Mellios 1985: 19, 74, Paraskevaïdou 1992: 17; Lazos 2002: 384.

<sup>339</sup> Cfr. Darakis 1994: 24.

<sup>340</sup> Come dimostra Latte 1957: 389-391 = Id. 1968: 704-707; cfr. anche Hunter 1983: 93; Lissarrague 1987: 66-68; Jones 2004: 143; De Siena 2009: 103.

variante descritta da Polluce, che prevede di saltare su otri ricoperti di grasso, s'è imposta in seguito alla paretimologia di ἄσκολιάζω con falsa derivazione dal sostantivo ἄσκός = «otre». Tale interpretazione è recepita da Aristofane che su tale base costruisce nel *Pluto* (1129, cf. *Schol. ad loc.*) il doppio senso di una battuta fulminante. Una descrizione completa del salto sugli otri è offerta anche da un autore della Commedia di Mezzo come Eubulo in un frammento ascritto alla *Damalia* dallo scoliaste al *Pluto* di Aristofane e dalla Suda, ma da attribuire verisimilmente all'*Amaltea*.<sup>341</sup> Questo modulo ludico è ambientato dalle fonti scoliastiche in un contesto dionisiaco di rimando ad una festa attica non altrimenti nota degli Ἀσκόλια, in cui si cantava e si danzava su otri pieni di vino e coperti di grasso in onore del dio. Il nome della festa è originato probabilmente da un autoschediasma, ma permane la connessione tra il salto sugli otri e le feste dionisiache rurali, alle quali allude Virgilio nelle *Georgiche* (2,380-384), menzionando il castigo originato dall'incursione di Icaro contro i primi vendemmiatori e sulla sua scia anche da Lucio Anneo Cornuto, il retore e filosofo del I secolo d.C. L'associazione con la sfera dionisiaca è palesata nel fr. 22 Powell = 3 Rosokoki dell'*Erigone* di Eratostene sulla prima vendemmia. In tale circostanza la danza si svolge intorno all'otre ricavato dopo aver sacrificato e scuoiato un capro in onore di Dioniso in un *aition* sull'origine della tragedia. In rapporto a tale tema assume un significato cruciale l'espressione εἰς μέσον del frammento citato di Eubulo, che sarebbe allettante intendere come il centro del teatro, cioè l'orchestra.<sup>342</sup>

Canti e danze corali sono la caratteristica delle Dionisiache che incorporano diversi elementi delle feste rurali in un programma unificato.<sup>343</sup> In tale ambito il sacrificio del capro come sostituto di Dioniso presiede all'idea del castigo, mentre l'atto di saltare sul colpevole è ritualizzato nell'ascoliasmo praticato nelle Antesterie ateniesi dai ragazzi che balzano sull'otre ottenuto con la pelle del capro immolato. Il vincitore è colui che resta più a lungo su tale recipiente unto di olio senza scivolare e ne riceve uno pieno di vino da condividere con gli amici. In tal modo si offre una conclusione felice al sacrificio del capro espiatorio in linea con un rituale catartico di rinascita.<sup>344</sup> L'ascoliasmo è dunque un elemento aggiuntivo di divertimento collettivo nelle feste dionisiache e sembra riservato ai partecipanti di sesso maschile che eseguono questo rito in onore del dio del vino, anche se Aristofane menziona etere e ragazze danzanti, le quali raggiungono gli uomini in quest'occa-

<sup>341</sup> Vd. Eub., fr. 7 K.-A. La correzione *ad loc.* Ἀμαλθεία non è probante per Hunter 1983: 93, sebbene l'ascoliasmo sembri più appropriato a una commedia, in cui un ruolo saliente era assegnato a una capra famosa.

<sup>342</sup> Cfr. Hunter 1983: 93; Jones 2004: 144, che non giudica tale ipotesi del tutto sicura; Lazos 2002: 171.

<sup>343</sup> Cfr. Deubner 1932: 135; Pickard-Cambridge 1968: 10, 45; Rüdiger 1967: 250; Jones 2004: 145. Si veda inoltre il *Ciclope* euripideo con otre di vino (503-510, 519-529), cfr. Lissarague 1987: 66.

<sup>344</sup> Vd. Kerényi 1976: 322-324; Lissarague 1987: 67; Broggiato 2014; Paraskevaïdou 1989: 86; Lazos 2010: 32-33.

sione simposiale.<sup>345</sup> Diverse rappresentazioni della pittura vascolare di età classica e mosaici di età imperiale inseriscono il gioco in tale contesto.<sup>346</sup>

Come rilevato, in questo rito ludico non è il vino a far girare la testa, destabilizzando il bevitore, ma il contenitore del vino, che si identifica con Dioniso. I giocatori si sforzano di non cadere, malgrado l'elasticità, la rotondità del sostegno reso ancora più scivoloso, in quanto è cosparso di grasso. In questa prospettiva gli ascolti compiono un esercizio difficile di stabilità. Nel contempo si rapportano ad una qualità essenziale del dio che viene celebrato nella festa, vale a dire Dioniso Ὀρθός, l'Eretto, il quale mantiene in piedi i suoi devoti grazie al vino mescolato con l'acqua nelle debite proporzioni. Di contro, Dioniso Σφάλτης, il quale impersona il vino puro, non mescolato, impedisce agli uomini persi nei fumi dell'alcool di tenersi in posizione eretta, costringendoli a una rovinosa caduta.<sup>347</sup> Si veda di contro l'esaltazione della *sobria ebrietas* vagheggiata da Anacreonte, fr. 33 Gent.:

ἄγε δὴ, φέρ' ἡμῖν, ὦ παῖ,  
κελέβην, ὄκως ἄμυστιν  
προπίω, τὰ μὲν δέκ' ἐγγέας  
ὔδατος, τὰ πέντε δ' οἴνου  
κυάθους, ὡς ἀνυβρίστως  
ἀνὰ δηῦτε βασσαρήσω.

Ἄγε δηῦτε μήκετ' οὔτω  
πατάγω τε κάλαλητῶ  
Σκυτικὴν πόσιν παρ' οἴνω  
μελετῶμεν, ἀλλὰ καλοῖς  
ὑποπίνοντες ἐν ὕμνοις.

portami un orcio, ragazzo,  
ch'io tracanni d'un fiato,  
mescimi dieci misure  
d'acqua e cinque di vino  
perché di nuovo io celebri  
senza violenza Dioniso.

Suvvia, non più di nuovo  
tra gli urli e tra gli strepiti  
beviamo, com'usano gli Sciti,  
ma sorseggiando tra i bei canti. (tr. Gentili 1958, p. xxii)

<sup>345</sup> Vd. Kerényi 1976: 312 sulla base dei sollazzi enumerati dal messaggero in Ar., *Ach.* 1086-93 a Diceopoli e preclusi a Lamaco, fra questi si annunciano πόρναι (1091) e ὄρηστρίδες (1093), cfr. de Carvalho 2009: 93-95.

<sup>346</sup> Cfr. Lissarague 1987: 67-68 per la coppa a figure rosse del Louvre (G 70, Beazley ARV 16916), in cui un efebo che cavalca un otre e suona una trombetta rappresenta la parodia della partenza del guerriero con lo scudo, sul mosaico da Ostia, II d.C., Berlin, Staatliche Museen, Preußischer Kulturbesitz, vd. Lazos 2010: 33, fig. 47. Vd. anche Déonna 1953: 29-31; Id. 1959: 12, 27-29 per i satiri impegnati in tale esercizio con effetto grottesco.

<sup>347</sup> Si veda l'interpretazione di Lissarague 1987: 70: «Le jeu de l'*askoliasmos* autour duquel se déploie toute la frénésie des jeunes buveurs est bien un hommage à Dionysos, maître du vin pur et du vin mélangé, maître de l'équilibre, de la stabilité et de la chute».



Nella festa delle Dionisie il salto evoca, quindi, la ricerca di un equilibrio pur faticoso, raggiunto finalmente come il risultato di un'armonia superiore atta a riconciliare le opposte passioni, sublimando la frenesia del bere smodato in una garanzia di autocontrollo che è la premessa per una maturità serena lontana da eccessi distruttivi. Evidentemente si tratta di un equilibrio dinamico che si esplica nella metafora della stabilità conquistata con una strenua applicazione al prezzo di un costante impegno. Di converso, le cadute patite dai più inesperti ovvero dai più intemperanti mostrano lo sforzo necessario per perseverare nella giusta condizione. I vincitori, i quali riescono a restare in piedi nonostante le difficoltà accresciute dall'olio di cui è cosparsa la pelle caprina, prolungano tale equilibrio ed offrono l'immagine di una salda personalità che sa gestirsi senza precipitare nella condizione disdicevole, in cui la mente obnubilata dall'insania fa regredire l'uomo nella ferinità senza dignità. All'interpretazione dionisiaca del modulo ludico sopra descritto si connette la descrizione offerta da Virgilio nelle *Georgiche* (2,383-385) con un uguale empito catartico entro un rito primaverile di liberazione in una festa di villaggio. Sono, dunque, dimostrate le risonanze di questo gioco di abilità e di equilibrio.<sup>348</sup>

Sono note molte versioni simili a questo gioco anche in Grecia moderna. Il κουτσό, lo «zoppo» è assai comune,<sup>349</sup> a Scarpanto (Karpathos) è connotato come un gioco di ragazze, le quali debbono saltare su un solo piede sui quadrati tracciati sul terreno di gioco e numerati da 1 a 10,<sup>350</sup> oppure sui cerchi, come si verifica nel villaggio di Olymbos.<sup>351</sup> Si registra parimenti il gioco del κουτσοπόδης, «piè zoppo», in cui qualcuno insegue i compagni, mentre questi ultimi lo colpiscono e l'ostacolano in ogni modo.<sup>352</sup> Nell'αμολυσία o κουτσαντό un ragazzo va al centro di una linea semicircolare, saltellando su un solo piede e tentando con l'altro di scaliare uno dei compagni. Se riesce in tale intento, i due invertono i ruoli. Gli altri ragazzi dal canto loro cercano di scappare dal compagno al centro, lo «zoppo» o di obbligarlo a posare al suolo l'altro piede. In questo caso viene sanzionato ed è costretto a tornare al centro del campo e ricominciare dal principio.<sup>353</sup> Il gioco è ancora molto popolare in Epiro e nella penisola di Mani sotto il nome di ασκί, «otre». Atri appellativi per questo rito ludico sono: κουτσαλωνάκι, προζύμι, κουτσοκαλόγερος («monaco zoppo»), άντζης, κουτσό-κουτσό («zoppo-zoppo»), ζύμι-προζύμι.<sup>354</sup> È parimenti nota la corsa su un solo piede: ο δρόμος των κουτσών («la corsa degli zoppi»), che si disputa tra due squadre formate dallo stesso numero di giocatori.<sup>355</sup>

<sup>348</sup> Vd. Paraskevaïdou 1989: 87.

<sup>349</sup> Vd. Mellios 1985: 18-19, 52-53, 55; Paraskevaïdou 1989: 87; Papazis 2011: 69-70, 156-160.

<sup>350</sup> Vd. Darakis 1994: 98-101; Papazis 2011: 158-159; Vdokakis 2014: 64.

<sup>351</sup> Vd. Darakis 1994: 97-98; Papazis 2011: 159-160; Vdokakis 2014: 64-65.

<sup>352</sup> Vd. Koutsoklenis 1986: 59-60.

<sup>353</sup> Vd. Papazis 2011: 157; Vdokakis 2014: 97.

<sup>354</sup> Vd. Kakridis 1925: 171, 173; Loukopoulos 1926: 121-122; Lazos 2002: 170; Id. 2010: 33; Darakis 1994: 23-24.

<sup>355</sup> Vd. Darakis 1994: 82.

## L'invocazione al Sole

T39: IX 122 ... ἔξερχ' ὦ φίλ' ἥλιε.

123 Ἡ δ' ἔξερχ' ὦ φίλ' ἥλιε παιδιὰ κρότον ἔχει τῶν παίδων σὺν τῷ ἐπιβοήματι τούτῳ, ὅποταν νέφος ἐπιδράμη τὸν θεόν· ὅθεν καὶ Στράτις ἐν Φοινίσσαις [fr. 46 K.] «εἶθ' ἥλιος μὲν πείθεται τοῖς παιδίοις, / ὅταν λέγωσιν· “ἔξερχ' ὦ φίλ' ἥλιε”».

Polluce riferisce l'invocazione proferita in coro dai bambini, allorché una nuvola oscura il cielo. I ragazzi allora corrono ed esclamano in coro: «esci fuori, caro Sole!» nella speranza che l'astro faccia subito capolino, tornando a brillare all'orizzonte. Dietro questo gioco in apparenza scanzonato si celano i rituali della magia meteorologica, in base ai quali un agente professionale della divinazione si adopera per influenzare il ciclo della natura, interferendo col normale ritmo delle precipitazioni. Un parallelo saliente per il grido citato è riconosciuto nel mito di Cefalo e Procri nel momento in cui il giovane ascende alla cima del monte, invocando una nuvola:

ὦ νεφέλα παραγενοῦ.<sup>356</sup>

Si rimarca, quindi, un rapporto privilegiato con gli eventi atmosferici sanzionato dai rituali usati per propiziare o stornare una determinata situazione meteorologica.<sup>357</sup>

D'altronde, il Sole è notoriamente oggetto di preghiere nell'Antichità come riparatore dei torti e vendicatore dei crimini, il cui autore è rimasto ignoto. Metricamente il ritornello è un dimetro trocaico catalettico, cioè un leccio.

Filastrocche simili sono intonate nella Grecia moderna, fra cui si ricorda una che mostra una perfetta consonanza con la preghiera dei bambini nell'Antichità a riprova della riproposizione del modulo ludico in esame in un contesto sovrapponibile:

Ἥλιο μ', παραῆλιο μ',  
 χρυσό μου παλληκάρι (l. παλικάρι),  
 ἐβγαλε τα μαύρα σου,  
 και βάλε τα χρυσά σου.  
 Sole mio, soluccio mio,  
 ragazzo mio aureo,  
 caccia via il nero  
 e tira fuori il tuo oro.<sup>358</sup>

<sup>356</sup> Pherec. *FGrH* 3F34 discusso da Orth 2009: 216 sulla scorta di Fowler 1993: 34 n. 15. Sulla valenza del mito di Cefalo in cima alla collina e il rapporto tra fissità e movimento nel repentino capovolgimento dei ruoli di inseguitore e preda, vd. Macrì 2009: 13 di rimando alla riscrittura ovidiana (*Met.* 7,779-784).

<sup>357</sup> Sul significato culturale del *Rain-magic* mediante i rituali attici, vd. Robertson 2010: 172, 183, 246-247.

<sup>358</sup> Cit. in Politis 1931: 143; Lazos 2002: 258.

## Gioco della cerca nella feccia del vino

T40: IX 124 Ἡ δὲ τρυγοδίφησις τοῦ γελοίου χάριν ἐξεύρηται· δεῖ γὰρ τι ἐς τρυγὸς λεκάνην καταδεδυκός, περιαγαγόντα ὀπίσω τῷ χεῖρι, τῷ στόματι ἀνελέσθαι.

La τρυγοδίφησις, in latino *Tantali ludus*, è un gioco comico incentrato sul vino, inserito in un contesto simposiale, come attesta il nome derivante da τρύξ indicante il vino novello o i sedimenti del vino, cioè la feccia, i resti del mosto e διφάω = «cercare», «scrutare», donde un composto burlesco non attestato nelle fonti \*τρυγοδιφῶ, che bisogna presupporre per questa formazione giocosa.

Un catino pieno di vino è posto al centro della scena. Qualcuno deve sprofondare il viso nel vaso, tenendo ambedue le mani dietro la schiena. Mantenendo tale posizione, è invitato a riempirsi la bocca dei residui del vino senza l'aiuto delle mani. Perciò, è costretto a succhiare rumorosamente dal vaso, lappando e facendo una sorta di gargarisma e disperde gran parte del liquido in quest'esercizio, suscitando l'ilarità generale.<sup>359</sup> Questo gioco enoico rientra, pertanto, nel contesto parodico del simposio aperto ad intrattenimenti irrituali e dissacranti, una volta che le libagioni abbiano sciolto i freni inibitori dei convitati. Quando l'euforia innescata dal vino ha conquistato i partecipanti, questi indulgono volentieri a forme spassose di facile e rude divertimento escogitate dalla fantasia antica.<sup>360</sup> Una particolare modalità del cottabo prevede di sputare dalla bocca i resti del vino ed è assimilabile a questo gioco particolare (T3).

Una sopravvivenza della *trygodiphesis* antica è attestata nell'Epiro come il δακτυλίδι («anello») sempre con profusione di vino, mentre nel gioco contemporaneo del χαλβός dal nome del popolare dolce sono presenti modalità ludiche analoghe con l'impiego della sabbia. In questo rito balneare i ragazzi si concentrano su una duna da scalare, facendo a gara per arrivare sulla cima per primi e spostarvi il bastone che vi hanno piantato all'inizio. Allora il malcapitato in cima deve spostarlo con la bocca, tenendo le mani legate dietro la schiena, mentre gli altri gli premono la testa nella rena, facendogli mangiare la sabbia, che viene definita eufemisticamente *chalwas* con un parallelo col dolce granuloso e pastoso.<sup>361</sup>

## Gioco dello scarabeo

T41: IX 124 Ἡ δὲ μηλολάνθη ζῶον λίνον ἐκδήσαντες ἀφιᾶσιν, τὸ δὲ ἐλικοειδῶς ἐν τῇ πῆσει τὸ λίνον διελίσσεται· ὅπερ Ἀριστοφάνης ἔοικε λέγειν (*Nu.* 763)· «λινόδετον ὡσπερ μηλολόνθην τοῦ ποδός.

<sup>359</sup> Cfr. Paraskevaïdou 1993: 27; Lazos 2002: 691. Fuorviante Carbone 2005: 425, che intende τρύξ = farina e pensa, quindi, alla ricerca di un piccolo oggetto nascosto in una ciotola piena di farina.

<sup>360</sup> Cfr. Lissarague 1987; Lazos 2002: 81-82 inserisce questo gioco tra i παιχνίδια πότου, i giochi della bevuta, sulla scorta di Valavanis-Kourkoumelis 1996.

<sup>361</sup> Cfr. la relazione di Boulotis 2001: 32, cit. da Lazos 2002: 692, n. 4.

Il gioco infantile prende nome da un insetto simile allo scarabeo (κάνθαρος) catturato dai fanciulli ad Atene e denominato μηλολάνθη ο μηλολόνη. L'entomonimo è un composto variamente interpretato dalle fonti scolastiche: la μηλολάνθη citata da Polluce in apertura è spiegata in relazione al fatto che l'animaletto ha l'abitudine di posarsi sui fiori del melo (< μῆλος + ἄνη), mentre la forma μηλολόνη usata da Aristofane (*Nu.* 763) presuppone uno stercoreario intento a fabbricare palline di sterco rotonde, simili ad una mela (appunto ὄνη).<sup>362</sup> Riguardo allo svolgimento del gioco, il bambino deve legare la zampa di quest'insetto con un filo di lino e farlo volare in seguito con le sue ali, come conferma Socrate nelle *Nuvole* di Aristofane (763). In tal caso il filosofo parla della sottigliezza del pensiero sofistico, aereo e leggero, inafferrabile per la rozza mente di Strepsiade. Fonti scolastiche in merito al verso aristofaneo e lessicografiche sono del più grande interesse.<sup>363</sup> Nell'Antichità sono attestati altri riti dell'infanzia che utilizzano gli insetti quali strumenti di divertimento, ad esempio le pulci, di cui si contano i salti, come afferma Luciano. Probabilmente fra amici è istituita allora una gara, in cui si assegna la vittoria a chi rechi l'animale che effettua il maggior numero di salti.<sup>364</sup> Eustazio (*Il.* 1329,25) descrive con particolare intensità la partecipazione al gioco dello scarabeo dei bambini i quali traggono un diletto estetico, avvicinandosi al filo della *mēlolánthē* srotolata in aria e ne accompagnano il volo sinuoso con fragorosi applausi.

In Grecia moderna il gioco è noto sotto diversi nomi quali μπουρμούλους, μπουρμουνιάρηδες, μπαμπούροι,<sup>365</sup> ξημπαπούλις,<sup>366</sup> χρυσόφη ο χρυσόμυγα («mosca d'oro»), βίζβιζες e ζίνες, onomatopee che simulano il fastidioso ronzio dell'insetto quando vola.<sup>367</sup> A Creta è praticato dai ragazzi con scarabei dorati detti σκαθαρομαμούνες, ai quali è legata una candela accesa, prima che siano lasciati liberi di volare.<sup>368</sup>

## La tarta-tartaruga

T42: IX 125 Ἡ δὲ χελιχελώνη, παρθένων ἐστὶν ἡ παιδιά, παρόμοιόν τι ἔχουσα τῆ χύτρα· ἡ μὲν γὰρ κάθηται, καὶ καλεῖται χελώνη, αἱ δὲ περιτρέχουσιν ἀνερωτώσαι·

<sup>362</sup> L'etimologia permane problematica, cfr. Taillardat: 39-40; Davies-Kathirithamby 1986: 89-90 con preferenza per l'ipotesi di due formanti nominali riferiti al pomo e al fico selvatico o tardivo (ὄλονθος / ὄλυνθος), sui quali si poserebbe quest'insetto. Per gli insetti nella *Commedia*, vd. Conti Bizzarro 2009.

<sup>363</sup> Cfr. Koukoules 1950: 450-451; Lazos 2010: 48.

<sup>364</sup> Luc., *Prom.* 6: Οὐκ ἔσθ' ὧδε μετρεῖν τὰ ψυλλῶν ἵχνη (qui non stiamo a misurare i salti delle pulci), citato dall'imitatore della prima età bizantina in Ps.-Luc., 82 *Φιλοπατρις ἢ Διδασκόμηνος*, *Il patriota ovvero l'iniziato*, 12,155 ed. Macleod 1987: IV,382.

<sup>365</sup> A Lesbo, cfr. Papanis 1996: 58-60: *Il.* 16,239-265.

<sup>366</sup> Ancora a Lesbo, cfr. Papanis 1996: 61-63.

<sup>367</sup> Cfr. Mellios 1985: 13; Darakis 1994: 27; Papazis 2011: 187.

<sup>368</sup> Cfr. Koukoules 1950: 451.

«χελιχελώνη, τι ποιεῖς ἐν τῷ μέσῳ;»  
 ἢ δὲ ἀποκρίνεται·  
 «ἔρια μαρύομαι καὶ κρόκην Μιλησίαν».  
 Εἶτα ἐκεῖναι πάλιν ἐκβοῶσιν·  
 «ὁ δ' ἔκγονός σου τί ποιῶν ἀπώλετο;»  
 ἢ δὲ φησι·  
 «λευκᾶν ἀφ' ἵππων εἰς θάλασσαν ἄλατο».

Nella cultura ludica greca antica il rito femminile della *χελιχελώνη* («tarta-tartaruga») assolve una funzione di coesione sociale attraverso la definizione dei ruoli assegnati alla ragazza quale nubenda, futura moglie e, quindi, madre di cittadini. Una modalità analogica d'istruzione attraverso il gioco è accertabile nella documentazione neogreca del XIX-XX secolo.<sup>369</sup> Alcuni paralleli nel folklore sono pertinenti all'educazione delle fanciulle avviate al delicato momento della transizione prenuziale. Il confronto tra esperienza antica e moderna si rivela illuminante per valutare modelli di continuità, ricezione e rielaborazione nella storia della tradizione ludica.

Il rito della «tarta-tartaruga» si esplica attraverso una serie di atti descritti con precisione, scanditi da una filastrocca recitata con particolare enfasi, di cui Polluce tramanda le parole. Riguardo allo svolgimento specifico dell'azione le partecipanti descrivono un cerchio al centro del quale siede la protagonista, la ragazza-tartaruga. In un primo tempo immobile, ella è pronta a spiccare il balzo nel finale all'inseguimento di una compagna, la quale è destinata a prendere il suo posto alla ripresa del gioco. Le amiche corrono intorno a colei che al centro impersona la tartaruga, svolgendo il ruolo principale. La sequenza delle azioni ludiche è chiaramente prestabilita ed è affidata alla memoria collettiva del gruppo così come in anticipo sono assegnati i ruoli che ogni giocatrice deve assumere di volta in volta. In tal modo viene modellato il ruolo della *parthénos*, la ragazza avviata alle nozze. Il passaggio sociale alla maturità è sancito definitivamente dal matrimonio e dalla nascita di figli legittimi.<sup>370</sup>

La prima testimonianza letteraria è offerta da Erinna di Teno vissuta tra la fine del V e gli inizi del IV secolo nella *Conocchia* (*Ἡλακᾶτη*), il poema esametrico denso di referenze letterarie e citazioni erudite dedicato alla memoria dell'amica Baucide morta prematuramente.<sup>371</sup> Un frammento esteso è restituito da *P.S.I.* IX 1090 (fr. 401 *SH*) del II<sup>p</sup> scoperto a Behnesa presso Ossirinco nel 1928.<sup>372</sup> Nel suo epicedio per Baucide Erinna, deceduta a sua volta giovanissima secondo la tradizio-

<sup>369</sup> Anche nella letteratura neogreca del XIX-XX secolo il gioco ammaestra le bambine, insegnando loro a diventare madri, come mostra l'analisi socio-antropologica di Patsiou 1999: 274.

<sup>370</sup> Un'altra menzione del gioco da parte di Hsch., χ 320 H.-C.: *χελεῦ χελώνη* con travisamento della duplicazione della sillaba iniziale.

<sup>371</sup> La controversia sull'identità dell'autrice della *Conocchia* discende dallo scetticismo di Ath., 7,283d = F1 Neri 2003a: 152. Il dibattito moderno ha amplificato la critica fino a liquidare il poema come finzione ellenistica, cfr. *ibid.*: 223-224. Sulla notorietà della poetessa in età alessandrina, vd. Karanika 2014: 170.

<sup>372</sup> = MP<sup>3</sup> 365, LDAB 869, ed. pr. Vitelli 1928: 9-16 = Id. 1929: 137; ricostruzione canonica di Maas 1934: 206-209.

ne,<sup>373</sup> assegna notevole rilievo alla rievocazione in dettaglio dei giochi infantili. Una delicata nostalgia trasfonde il ricordo del tempo perduto, quando le due amiche trascorrevano insieme il tempo lieto della fanciullezza e condividevano la συνεταιρία. Attesa del matrimonio, separazione, lutto sono i temi precipui nel poema di evidente ascendenza saffica.<sup>374</sup>

Per intendere esattamente il significato dei versi gravemente mutili di Erinna un termine di riferimento prezioso è offerto dalla testimonianza di Polluce che consente d'interpretare il frammento della *Conocchia* destinato a restare altrimenti enigmatico, suggerendo la prospettiva del gioco come rito di passaggio, al quale Erinna ha partecipato con Baucide.<sup>375</sup> All'opposto di una linea esegetica della *Conocchia* intesa come prova di libero sfogo del dolore intimo della poetessa in un'effusione sentimentale senza freni,<sup>376</sup> la filastrocca della "tarta-tartaruga" risponde all'esigenza di ricapitolare le fasi peculiari dell'esistenza femminile. Il poemetto adempie ad un'efficace funzione educativa assoluta nella dimensione del canto corale antifonico. Inoltre, sottolinea la protezione esercitata dal gruppo di rimando al contesto che offre le coordinate della performance per la lirica greca.<sup>377</sup> In tale quadro la combinazione del canto e della corsa è un elemento strutturale, configura un binomio condizionato da regole cogenti per l'elaborazione del rito collettivo riservato esclusivamente alle giovani nubende (παρθένου), come Polluce (9,125) afferma in apertura, indicando espressamente che è speculare a quello del "calderone" previsto soltanto per i ragazzi (T22). Di seguito il lessicografo presenta le regole di azione con grande fedeltà rispetto a quanto è delineato dal frammento mutilo della *Conocchia*.

Il passaggio di Polluce è determinante per ricostituire l'antifona ricalcata sulla filastrocca popolare inserita nei versi frammentari di Erinna.<sup>378</sup> Si suffragano così le parole scambiate tra la "tartaruga" ed il coro delle compagne.<sup>379</sup> Gli effetti di allitterazione richiamano i modi del discorso infantile, come si evince da v. 1: χελι-χελώνη, 2: ἔρια μαρύομαι καὶ κρόκην. La moltiplicazione delle liquide è significativa nella prospettiva performativa al fine di cogliere l'uso degli elementi fonologici utilizzati per creare un esito espressivo di musicalità armonica. Il ritornello restituito da Polluce non è liquidabile come una sequenza oscura sprovvista di senso conformemente all'incoerenza del linguaggio infantile,<sup>380</sup> né tantomeno come un

<sup>373</sup> Sul motivo biografico della morte della poetessa a diciannove anni nell'epigramma di età ellenistica, vd. Asclep. in *AP* 7,11= T4 Neri 2003a: 132; Anon. in *AP* 9,190 = T7 *ibid.*: 134.

<sup>374</sup> Vd. Rauk 1989: 112; Stehle 2001: 179-200; de Vos 2014: 414.

<sup>375</sup> Erinna sarebbe la compagna afferrata da Baucide-tartaruga, della quale prende il posto alla ripresa del gioco secondo West 1977: 104, 112; Neri 2003a: 284.

<sup>376</sup> La voce poetica di Erinna è da valutare nella sua originalità e non si esaurisce nello sfogo dei «souvenirs d'une voix entrecoupée de sanglots» secondo la definizione di Collart 1944: 199.

<sup>377</sup> Il gioco della «tarta-tartaruga» acquista, quindi, una valenza rituale volta ad addestrare le fanciulle per il loro futuro di spose e madri, cfr. Carbone 2005: 420-421; Karanika 2012: 116; Costanza 2017: 79-84.

<sup>378</sup> Vd. Brelich 1969: 138, 145-147; Carbone 2005: 420.

<sup>379</sup> Ed. Diehl 1924: 203; 1942<sup>2</sup>: 41; *Carmina popularia* Fr. 30c = *PMG* 876.

<sup>380</sup> Newell 1883: 31 lamenta la completa incoerenza ed oscurità di queste parole ad imitazione delle ripetizioni dei racconti per bambini.

enigma desunto da un formulario magico.<sup>381</sup> Al contrario si riconosce l'influenza dell'epitalmio, il canto nuziale intonato in onore degli sposi.<sup>382</sup> Metricamente la filastrocca è interpretabile come una serie di trimetri giambici. Il primo ed il terzo verso non presentano soluzioni,<sup>383</sup> il secondo è contrassegnato da due soluzioni successive del *longum* dei primi due piedi contrariamente all'uso del trimetro tragico.<sup>384</sup> Mediante l'esperienza ludica sanzionata dall'esecuzione del ritornello le partecipanti apprendono il ruolo sociale di sposa e madre di figli legittimi, al quale sono vincolate.<sup>385</sup>

Nel gioco la tartaruga è un simbolo eloquente della vita domestica. Già nella favola esopica la protagonista rifiuta di sposare Zeus per non essere obbligata a rinunciare alla quiete della sua casa. Il dio irato la castiga di conseguenza, decretando la metamorfosi in tartaruga e la condanna a portare perpetuamente una casa, vale a dire il carapace, che non potrà più abbandonare.<sup>386</sup> Un parallelo per tale comportamento sconsiderato si ritrova nel mito delle figlie di Preto, le quali pagano con la follia una colpa contro Era. Nella versione primigenia della saga elle vengono punite per aver disprezzato il simulacro o il tempio della dea, vantando con iattanza la ricchezza della casa paterna. Il comportamento delle Pretidi come della fanciulla-tartaruga esopica riflette una preferenza ostinata per la casa d'origine e svela una ribellione manifesta contro la dea tutelare del matrimonio. L'atteggiamento antinuziale è palesato dalle principesse argive nel rifiuto pervicace di innumerevoli pretendenti giunti da ogni parte della Grecia per chiedere la loro mano al re Preto.<sup>387</sup> Anche nel racconto esopico la tartaruga è l'immagine della sfera domestica, cui la donna deve consacrare interamente la propria esistenza. Lasciata la dimora paterna, è tenuta a trasferirsi nella casa maritale, a custodirla fedelmente e sorvegliare alcune attività muliebri, quali la filatura e la tessitura della lana. Le occupazioni per antonomasia della donna greca consegnata al focolare domestico sono richiamate efficacemente nell'antifona della *χελιχελώνη*, la quale è ritratta come una moglie intenta a filare la lana, lavorando con la spola. Tale strumento dà invero il titolo al poema di Erinna in corrispondenza con un elemento centrale della costruzione dell'immagine femminile in Grecia e a Roma.

L'esecuzione dell'antifona ribadisce il modello vigente che regola i diversi canoni

<sup>381</sup> Vd. Ebener 1976: 524 per l'equivoco del linguaggio magico come riferimento cogente dell'antifona.

<sup>382</sup> Cfr. Lambin 1977: 108-113; Id. 1986: 66-85; Id. 1992: 23-24 per la tarta-tartaruga; Zel'čenko 1999: 41-42; Karanika 2014: 169.

<sup>383</sup> In tal senso si postula  $\bar{\iota}$  in *χελιχελώνη* e  $\bar{\tau}$  nel primo verso (-----) ed ancora  $\bar{\pi}$  nel terzo contrassegnato da due spondei nel terzo e quarto piede (-----). Cfr. Neri 1998: 19-21 per un'analisi metrico-ritmica del ritornello.

<sup>384</sup> Il verso inizia così con un proceleusmatico (----) non ammesso nella tragedia e prosegue poi regolarmente (-----). Nel quarto verso si ha il seguente schema: -----.

<sup>385</sup> Cfr. Arthur 1980: 60; Manwell 2005: 77. In ogni caso va ribadita la dimensione ludica come dato prioritario, l'esecuzione non è circoscrivibile all'interpretazione attoriale avanzata da Griffith-D'Ambrosio Griffith 1991: 85 e rilanciata da Carbone 2005: 79, 421.

<sup>386</sup> Aes., 108 H.-H., vd. Serv., *ad Aen.* 1,505, I 158 Th.

<sup>387</sup> Vd. Str., 8,6,6 = Hes., fr. 130 M.-W. = 78 Most; cfr. Fowler 1998: 10; Costanza 2010: 9-11.

sociali. Conformemente la ragazza-tartaruga incarna l'ideale femminile del pudore discreto e del silenzio verecondo imposto dalla mentalità collettiva alla donna, alla quale è vietato di parlare in pubblico in presenza di estranei. Lo afferma espressamente Plutarco, criticando Teano per aver replicato all'insolenza di un complimento indiscreto di uno sconosciuto. Di contro lo scrittore ritiene che la donna avrebbe dovuto tacere, serbandolo il suo pudore con un silenzio sdegnato. In tal modo avrebbe salvaguardato la sua modestia. Difatti sentimenti e lineamenti etici della donna sono svelati irrimediabilmente dalla voce.<sup>388</sup>

Il gioco della «tarta-tartaruga» non si esaurisce, tuttavia, nella menzione dei doveri coniugali della futura moglie, la quale è ritratta come un'assidua filatrice. Il ritornello insiste puntualmente anche sulla funzione della maternità. Pertanto, le compagne chiedono alla protagonista notizie sul destino del figlio, informandosi sulle cause del decesso al v. 3. La conclusione del dialogo è degna di rilievo e ricalca lo schema del γόος, il lamento funerario esplicito nel compianto delle dolenti fin dall'età arcaica e recepito dal paradigma dell'ultimo canto dell'*Iliade*.<sup>389</sup> In Erinna tale antecedente rivissuto in modo peculiare è affidato ad un'esecuzione pubblica in un'eminente dimensione comunitaria che ne trasfonde la valenza individuale in un modello dalle risonanze paradigmatiche.<sup>390</sup> Non appena la «tartaruga» pronuncia il fatidico ἄλατο («è balzato giù»), corrispondente a ἀλ]λομένηα, integrazione scontata al v. 17 del fr. 4 di Erinna, ella si alza repentinamente, spiccando un balzo nel tentativo di acciuffare la compagna a lei prossima. Nel caso in cui riesca ad agguantarla, quest'ultima prende posizione al centro della scena e diventa la «tartaruga» per un'ulteriore ripresa del gioco.<sup>391</sup> I repentini cambiamenti con alternanza tra immobilità e mobilità, ambiente terrestre e marino, stasi e corsa sono sottolineati nell'antifona della χελιχελώνη, che evidenzia le fasi esistenziali della donna prima e dopo l'iniziazione alla pubertà connessa ad un momento saliente di passaggio.<sup>392</sup>

La testimonianza del lessicografo si rivela determinante per la comprensione del fr. 4, 15, convalidando la menzione del salto delle cavalle bianche. L'evocazione del salto di Baucide è costruita sulla tecnica del *notum in novum* sperimentata attraverso la reminiscenza di *topoi* omerici<sup>393</sup> e ha risonanze rilevanti, giacché il mare, l'ambiente sacro ad Afrodite per eccellenza, designa probabilmente il momento fatidi-

<sup>388</sup> Vd. Plu., *Praec. Con. Mor.* 31,142c-d: Teano, indossando il mantello, fa intravedere qualcosa e riceve un apprezzamento improvvido: Καλὸς ὁ πῆχυς («Che bel braccio!»), ma ribatte prontamente: Ἄλλ' οὐ δημόσιος («Ma non è di tutti!»). Plutarco censura l'intervento della donna, commentando: δεῖ δὲ μὴ μόνον τὸν πῆχυν, ἀλλὰ μηδὲ τὸν λόγον δημόσιον εἶναι τῆς σάφρονος, καὶ τὴν φωνὴν ὡς ἀπογύμνωσιν αἰδεῖσθαι καὶ φυλάττεσθαι πρὸς τοὺς ἐκτός· ἐνορᾶται γὰρ αὐτῇ καὶ πάθος καὶ ἦθος καὶ διάθεσις λαλούσης. Cfr. Braccini-Macri 2018: 92 in riferimento al gioco della «tarta-tartaruga»; Levaniouk 2008: 208.

<sup>389</sup> Si veda la trenodia di Andromaca, Ecuba ed Elena in Hom., *Il.* 24,720-722, 745-758, 762-775, inoltre S., *El.* 823-870; cfr. Arthur 2005: 61; Neri 2003a: 317; in genere Manwell 2005: 79.

<sup>390</sup> Cfr. Greene 2005: 76; Karanika 2014: 169.

<sup>391</sup> Vd. Lazos 2002: 698.

<sup>392</sup> Cfr. Mau 1899: 2227; Neri 2003a: 248.

<sup>393</sup> Impiegato notoriamente in *Il.* 7,228, 21,269 per gli eroi caduti dal carro o per Patroclo, il



co della scoperta della sessualità.<sup>394</sup> Le cavalle bianche rinviano al tema della donna-giumenta con allusione alla difficoltà per il marito di domare la nubenda. Tale accostamento è frequente negli autori greci e nei lirici in special modo. La puledra dal carattere selvaggio è un'immagine riferita alla donna ricorrente nell'iconografia del gioco dell'ἑφεδρισμός basato sul fatto di portare a cavalcioni un compagno sulle proprie spalle (vd. T33). Del resto l'ἄζυγία è la *vox technica* per designare lo statuto delle ragazze ignare del matrimonio. L'ambiguità lessicale è evidente, poiché l'aggettivo ἄζυξ è usato sia per le bestie non aggrigate, sia per le fanciulle non ancora soggette al giogo nuziale.<sup>395</sup>

D'altronde la tartaruga non è solo il simbolo della quiete domestica, ma pure dell'amore nuziale.<sup>396</sup> Nella statua di Afrodite Οὐρανία nel santuario di Elide ad opera di Fidìa la tartaruga collocata dallo scultore sotto il piede della dea indica che il silenzio conviene alla donna nella tranquilla reclusione della vita coniugale così come nel rapporto sponsale.<sup>397</sup> In tale quadro iconografico l'animale soggiacente alla dea richiama la protezione esercitata sulle ragazze in età da marito, come afferma espressamente Plutarco.<sup>398</sup> A questo proposito si rivela carico di sottintesi il salto nel mare che non denota un elemento umoristico.<sup>399</sup> Nei miti di resistenza al dionisismo la corsa verso l'elemento acquatico, marino o fluviale segna l'approdo finale della ragazza fuggitiva, perseguitata o in preda alla follia. La conclusione di un simile percorso coincide di frequente con un lavacro purificatore come si rileva per le Pretidi guarite da Artemide nella sorgente di Lusi in Arcadia nel finale dell'*epinicio* XI di Bacchilide.<sup>400</sup> Un ulteriore parallelo è offerto da Anacreonte, il quale impiega il salto dalla bianca scogliera di Leucade per esprimere l'impeto violento ed irrefrenabile del sentimento amoroso.<sup>401</sup> In linea con tale esegesi conforme al qua-

quale rotola miseramente sotto gli zoccoli dei suoi cavalli e *Il.* 16,794: ποσσὶν ὑφ' ἵππων, sempre in clausola per Ettore, cfr. Zel'cenko 1999: 50; Neri 2003a: 101, 285.

<sup>394</sup> Per la lettura delle cavalle bianche come riferimento all'iniziazione alla vita sessuale, cfr. Stehle 2001: 189; Neri 2003a: 285; Carbone 2005: 421.

<sup>395</sup> La duplicità d'impiego si rileva in B. 11,105 nell'*epinicio* per il giovane Alessidamo di Metaponto, cfr. Stern 1965: 279; Burnett 1985: 190 n. 26; Maehler 1982: 232; Id. 2004: 153-155; Seaford 1988: 119, 121; Costanza 2010: 15.

<sup>396</sup> È anche un animale sacro ad Afrodite, vd. Livrea 1986: 90-92; Id. 1995: 479.

<sup>397</sup> Vd. Paus. 6,25,1, cfr. Llewellyn-Jones 2003; Settis 1966, coi dubbi sollevati da Turcan 1968: 84-85; Neri 2003a: 246 con paralleli in ambiente vedico; Braccini-Macri 2018: 92; Karanika 2014: 173.

<sup>398</sup> *De Is. et Osir.* 75, *Mor.* 381e: τῷ δὲ τῆς Ἀθηνᾶς τὸν δράκοντα Φειδίας παρέθηκε, τῷ δὲ τῆς Ἀφροδίτης ἐν Ἡλίδι τὴν χελώνην, ὡς τὰς μὲν παρθένους φυλακῆς δεομένας, ταῖς δὲ γαμεταῖς οἰκουρίαν καὶ σιωπὴν πρέπουσαν, passaggio citato e discusso da Karanika 2014: 175.

<sup>399</sup> Da rigettare l'interpretazione in tal senso avanzata da Zel'cenko 1999: 51-53.

<sup>400</sup> Cfr. Privitera 1971: 17; Graf 1992: 185; Costanza 2009: 1-14; Id. 2010: 7-8; Marzari 2010: 49-51.

<sup>401</sup> *PMG* 376 = 94 G.: ἀρθεῖς δητ' ἀπὸ Λευκάδος / πέτρης ἐς πολὺν κύμα κολυμβέω μεθύων ἔρωτι (Ancora una volta essendo saltato dalla roccia di Leucade, mi sono tuffato nel flutto bianco ebbro d'amore). Per tale interpretazione avvalorata dalla presenza dei cavalli come simbolo dell'atto sessuale nei lirici greci, cfr. Karanika 2012: 104. Il salto non è solo evocativo di suicidio e morte, come nota Carbone 2005: 81.

dro storico-religioso il gioco è associato ugualmente alla danza, al canto e alla scoperta della sessualità, come riferisce in modo emblematico la storia di Nicandro riferita da Antonino Liberale.<sup>402</sup>

ἐπεὶ δὲ αὐτὴν ἠγάπησαν ὑπερφυῶς ἀμαδρυάδες νύμφαι καὶ ἐποίησαντο συμπαίκτηριαν ἑαυτῶν, ἐδίδαξαν ὑμνεῖν θεοὺς καὶ χορεύειν. <sup>2</sup> Ταύτην ἰδὼν Ἀπόλλων χορεύουσαν ἐπεθύμησε μιχθῆναι. Καὶ ἐγένετο πρῶτα μὲν κλεμμύς, ἐπεὶ δ' ἡ Δρυόπη γέλωτα μετὰ τῶν νυμφῶν καὶ παίγνιον ἐποίησατο τὴν κλεμμὺν καὶ αὐτὴν ἐνέθετο εἰς τοὺς κόλπους, μεταβαλὼν ἀντὶ τῆς κλεμμύος ἐγένετο δράκων.

Poiché le ninfe Amadriadi la amavano straordinariamente e ne avevano fatto la propria compagna di giochi, le insegnarono a celebrare con inni gli dèi e a danzare. <sup>2</sup> Una volta, Apollo la vide danzare e desiderò congiungersi a lei. Così divenne dapprima una tartaruga e, dopo che Driopea fece della tartaruga un motivo di riso e di gioco insieme alle Ninfe e se la mise in seno, il dio, mutando di nuovo aspetto, da tartaruga divenne serpente.

In questo racconto è significativo che Apollo compie la metamorfosi iniziale in tartaruga al fine di attirare Driope proprio mentre la fanciulla è intenta a giocare con le ninfe. Nel contesto ludico ella accetta senza timore quest'inoffensivo balocco trovato in modo inaspettato. In prima istanza la tartaruga rappresenta un giocattolo per l'ignara ragazza.<sup>403</sup> La seconda metamorfosi ofitica del dio sancisce definitivamente la transizione della fanciulla ad una nuova condizione inaugurata dall'unione con il dio, pegno di una maternità eroica di alto prestigio.<sup>404</sup>

Come rimarcato, la maternità di figli legittimi avviati a combattere ed eventualmente a sacrificarsi per la polis è concepita ugualmente per la *χελιχελώνη* nel finale dell'antifona. La morte del figlio citata descrive nel contempo il distacco dalle compagne. Il congedo corrisponde in generale all'allontanamento dal gruppo sociale di origine per passare alla cerchia del marito. Dalla *Conocchia* apprendiamo ulteriori elementi relativi all'esecuzione del rito ludico, alla sua ambientazione spaziale e temporale. In primo luogo Erinna annota che le ragazze giocano all'interno della casa in un grande cortile. Potrebbe trattarsi della dimora materna della poetessa o della stessa Baucide o di converso del tiaso in cui elle sono alloggiate come *συνεταιρίδες*. Aldilà dei dettagli si rileva uno spazio condiviso nel tempo infantile dalla poetessa e dall'amica. Entrambe vi hanno giocato insieme, mettendo in scena la «tarta-tartaruga» e si sono dilettrate con le «bambole» menzionate in posizione incipitaria (21: *δαγύ[δ]ων*) e lasciate nel talamo al termine del tempo infantile in un chiaro rito di passaggio prenuziale.<sup>405</sup> A proposito del cortile descritto a v. 17 sap-

<sup>402</sup> *Met.* 32,1-2, tr. Braccini-Macri 2018: 92-93.

<sup>403</sup> Per il rapporto tra oggetti ludici e Dioniso, cfr. Tortorelli Ghidini 2000: 257-261; Levaniouk 2007.

<sup>404</sup> Come osservano Braccini-Macri 2018: 92-93 *ad loc.*, adducendo il parallelo di ps.-Hom., *H.Herm.* 4,32 ove la tartaruga è per il dio bambino un «bel giocattolo» (*καλὸ ἄθουμα*) e ricorda il gioco della *χελιχελώνη*.

<sup>405</sup> Per le *bambole* dell'infanzia con cui Erinna e Baucide giocano nel *thalamos*, la camera nuziale, cfr. Neri 2003a: 317-322, 333. Sulle risonanze di tali oggetti di rimando alle cerimonie nuziali e funerarie, vd. Dasen 2012: 9-22; analisi approfondita in Ead. 2015a: 329.

priamo che le fanciulle ateniesi prescelte come *arrephoroi* erano radunate in uno spazio chiuso situato probabilmente sui fianchi dell'Acropoli, giocando alla palla (σφαιρίστρα) in modo ritualizzato.<sup>406</sup> Inoltre, nella *Conocchia* è specificato che il rito ludico è eseguito di sera sotto lo sguardo complice della luna (6 e 12: σελάβννα) evocata significativamente insieme con la tartaruga (χελύβννα) nella dizione eolica di rimando all'influenza poetica ineludibile esercitata dal modello saffico: Erinna è memore del tema centrale nel fr. 96 V. del confronto fra la luna e la bellezza di una giovane donna che offusca le stelle col suo splendore. Il motivo chiave nel frammento saffico è intensamente recepito dalla poesia tarda e perfino dall'agiografia bizantina.<sup>407</sup>

Il gioco si configura come un rito di passaggio condiviso dalle fanciulle, attuato in un'atmosfera gravida di aspettative. Del resto la presenza in feste notturne di bambine, alle quali sono affidati compiti rituali, è attestata non solo nelle Arreforie, ma in vari contesti, in cui la danza e il canto compaiono come elementi salienti.<sup>408</sup> Anche la corsa sbrigliata delle seguaci di Dioniso è un'esperienza precipua del menadismo riconducibile ad un rituale prenuziale.<sup>409</sup> Ugualmente l'oribasia, la folle corsa tra i monti delle figlie di Preto in preda alla mania, è una soluzione alla crisi antimatrimoniale che anticipa lo scioglimento della vicenda con il lieto fine nuziale.<sup>410</sup> Il movimento della tartaruga nella corsa al termine della filastrocca possiede un doppio senso e riconduce alla transizione della nubenda, mentre la distanza tra la tartaruga e le compagne adombra il distacco definitivo espresso dalla famiglia di origine all'atto del matrimonio che sancisce la rinuncia alla casa paterna. In ambito ludico Polluce descrive varie attività incentrate sulla corsa destinate rigorosamente alle ragazze in età da marito, le quali vi si appassionano, sfidandosi in gare di velocità (vd. T46). Diverse fonti letterarie sono incentrate sul dramma costituito dal passaggio nuziale vissuto più o meno di buon grado e messo in scena dalla metafora del matrimonio come ratto. Certamente tale esperienza interseca tutti gli stadi della vita femminile.<sup>411</sup>

<sup>406</sup> Vd. Ar., *Ly.* 641-647; Paus., 1,18,2; Apollod. 3,14,6. Le *parthénoi* scelte tra le famiglie più nobili di Atene nella fascia d'età tra 7 e 11 anni svolgevano un ruolo di primo piano sotto la direzione dell'ἄρχων βασιλεύς, vivevano per un anno nell'Acropoli, filando il peplo offerto ad Atena nelle Panatenee, cfr. Brelich 1969: 122-126, 235-238; Neri 2003a: 251; Dowden 1991: 46-48; Costanza 2010: 16. Burkert 1966: 11c= Id. 1990: 51 interpreta il gioco come rito iniziatico connesso al raggiungimento della maturità sessuale.

<sup>407</sup> Cfr. Costanza 1980: 107-109 per gli echi di tale tematica nella poesia ellenistica e di età imperiale.

<sup>408</sup> Le ragazze danzano a Brauron per le Tauropolie, vd. Deubner 1932: 208 e partecipano alla festa in onore di Apollo Ὑάκινθος riservata ai soli cittadini spartiatati, cfr. Brelich 1966: 145-147; Calame 1977: 191-202, 333-350; Pettersson 1992: 14. Questa corsa fuori dalla polis è anche un segno sintomatico della follia dionisiaca, cfr. Detienne 1977: ix.

<sup>409</sup> Cfr. Bremmer 1984: 282-285. La connessione tra il cortile illuminato dalla luna e le giocatrici si armonizza dunque in modo naturale, malgrado la perplessità di Michelazzo Magrini 1975: 230.

<sup>410</sup> Vd. Privitera 1971: 17; Costanza 2010: 8-9 per la corsa della ragazza perseguitata e l'acqua (mare/fiume) come approdo finale nelle saghe di resistenza al dionisismo.

<sup>411</sup> Cfr. in particolare le osservazioni di Seaford 1988: 127.

È accertato che nel poema di Erinna la tartaruga non indica l'animale reale e neppure la lira, lo strumento musicale designato per metonimia dal suo carapace in un frammento di Saffo.<sup>412</sup> Nel complesso il matrimonio è sottinteso dai riti dell'infanzia come la prospettiva cogente per il futuro della fanciulla, ma è susseguente rispetto al momento evocato dal poema. La tartaruga rimanda al gioco della *χελυχελώνη* menzionato da Polluce ed Esichio.<sup>413</sup> Il frammento si riferisce al gioco svolto al chiaro di luna dalle giovinette, le quali sperimentano la definizione dei ruoli sociali di pertinenza in attesa della transizione nuziale necessaria per conquistare la maturità.<sup>414</sup>

In conclusione Erinna esprime la difficoltà del passaggio alla maturità nell'epicedio disseminato di allusioni alla morte dell'amica. Nel gioco della «tarta-tartaruga» la cifra tragica è connessa intimamente all'ambiguità tra il tempo ormai concluso dell'infanzia ed il futuro carico di speranze, ma gravato da un'incertezza lancinante. La delusione delle attese fanciullesche è drammatica nel caso di Baucide, la quale è morta realmente appena dopo le nozze, non soltanto attraverso la finzione rituale del modulo ludico. Il senso d'incertezza si riverbera sulla condizione liminare della ragazza-tartaruga avviata alla dolorosa transizione tra certezze perdute dell'infanzia e lo statuto esistenziale di sposa/madre da codificare *ex novo*.<sup>415</sup> La mancata attuazione delle nozze condanna Baucide ad uno stato d'incompiutezza in quanto fanciulla ὄμορος arrestatasi sulla soglia delle nozze senza accedere realmente alla maturità. Tale contraddizione è denunciata da molte saghe iniziatiche, nelle quali l'esito agognato dell'unione matrimoniale è rifiutato e/o procrastinato per troppo tempo. La società greco-romana non immagina un nubilito o celibato prolungato né tantomeno protratto per tutta la vita.<sup>416</sup> Le eroine foriere di un ostinato *contemptus nuptiarum* rientrano nella tipologia delle παρθένοι φυγόδεμνοι, le quali ricevono un castigo per il loro comportamento giudicato ibristico e biasimevole.<sup>417</sup> In età classica la misogamia è una colpa grave, potenzialmente distruttiva del nor-

<sup>412</sup> Sapph., fr. 58,12 V.; Hsch., χ 343 S. s.v. χελώνη. Ormai è ricusata l'idea d'intendere come lira la tartaruga menzionata a v. 5, come Michelazzo Magrini 1975: 232-236 che riconosce nel frammento la descrizione della cerimonia matrimoniale della povera Baucide. La lira sarebbe lo strumento suonato alla festa di nozze della defunta, mentre la luna avrebbe la doppia valenza di esaltare la bellezza della sposa, alludendo al destino tragico segnato dalla morte prematura sulla base dell'idea della transizione delle anime *post mortem* nella regione sublunare.

<sup>413</sup> Il *locus* di Polluce per la ricostruzione del frammento della *Conocchia* è utilizzato per primo da Bowra 1921-1933: I, 53-54, III, 180-185, in part. 181; Id. 1936: 325-342 = Id. 1953: 151-168; cfr. Zel'cenko 1999: 44; Neri 2003a: 243.

<sup>414</sup> Cfr. Neri 2003a: 257; Levianouk 2008: 209.

<sup>415</sup> Sul rito di nubilità rievocato da Erinna, in cui s'inserisce il gioco della «tarta-tartaruga», cfr. Neri 2003a: 309, 333.

<sup>416</sup> Soltanto l'avvento del Cristianesimo prefigura tale opzione esistenziale favorita dall'esaltazione della *castitas* del tutto inedita in precedenza. Per tale rovesciamento dei valori tradizionali, cfr. Faraone 1999: 90.

<sup>417</sup> Vd. D'Ippolito 1964, in part. cap. 3, 86-114 dedicato a tale tema con *exempla* di Nicea, Aura, Calcomeda, Beroe. Le prime due eroine in special modo sono punite da Dioniso con la perdita della verginità, cfr. Schmiel 1993.

male ordine sociale. Una sessualità perversa è espressa notoriamente dalle Amazzoni, le quali si uniscono agli uomini solo per ribadire «l'affrancamento dal proprio ruolo sociale di donne» con modalità inusitate contrarie alle normali abitudini del coniugio e della vita familiare.<sup>418</sup>

Un caso speculare in ambito maschile è rappresentato proprio da Ippolito, il figlio dell'Amazzone, che si caratterizza per un atteggiamento antimatrimoniale altrettanto pervicace contrassegnato dal rifiuto della sfera di Afrodite.<sup>419</sup> L'opposizione alla dea ha conseguenze molto gravi e potenzialmente eversive in seno alla sua comunità di riferimento: «negando Afrodite, Ippolito rinuncia anche al proprio ruolo sociale di sposo e di padre legittimo, elemento ulteriormente accentuato dal particolare status del giovane», che lo obbliga a dare continuità alla linea dinamica di Teseo.<sup>420</sup> Ricusando a priori le nozze e l'approccio con l'altro sesso, Ippolito «nega il proprio ruolo sociale all'interno della comunità e compie questa scelta consapevole attraverso il rifiuto assoluto della sessualità».<sup>421</sup>

Come osservato, l'immagine della tartaruga è dunque indissolubile da quella della sposa, silente, discreta e legata all'*oikos*, ma evoca ugualmente lo statuto di madre attraverso la metafora del carapace e la protezione esercitata nei confronti del figlio. Il gioco della «tarta-tartaruga» consente alle *parthénoi* di sperimentare mediante l'esecuzione dei suoi atti costitutivi la valenza sociale della transizione nuziale e l'orizzonte loro riservato nel mondo degli adulti.<sup>422</sup> La «tartaruga» immobile per lungo tempo è assunta per questa ragione a paradigma della vita domestica prima di lanciarsi di colpo all'inseguimento delle compagne. La conclusione inattesa della filastrocca possiede una forte valenza simbolica che si recupera al v. 15 del frammento, dove Erinna descrive il balzo alla rincorsa delle compagne nel recinto del cortile.

Nel complesso della cultura ludica antica la «tarta-tartaruga» ha un significato normativo peculiare, come notato. Mediante il meccanismo del gioco si mettono in evidenza gli antecedenti del matrimonio nella prospettiva della nubenda, la quale deve accettare alcune condizioni elementari e apprendere i ruoli da impersonare nelle differenti fasi della sua esistenza. L'integrazione sociale esige il commiato dalle compagne per consacrarsi alla dimora del marito, dove la ragazza dovrà sedere diligentemente al banco di filatrice come la tartaruga. Tale rito ludico trasmette, quindi, regole di comportamento vincolanti. La consapevolezza di rinunciare alla

<sup>418</sup> Sull'antifemminilità delle Amazzoni aliene dalla vita domestica con i suoi legami e vincoli parentali, vd. Giuman 2016: 27-28.

<sup>419</sup> Cfr. Kouretas 1977: 110; Devereux 1985: 86.

<sup>420</sup> Vd. Giuman 2016: 26.

<sup>421</sup> Giuman 2016: 26-27 rimarca l'ascendenza di Ippolito dal *genus Amazonium* (Sen., *Phaedr.* 233). Pertanto, il giovane eredita geneticamente dalla madre la negazione della sessualità antitetica al modello fondato sulla successione della stirpe impersonato da Teseo. Su tale antitesi, cfr. Longo 1991.

<sup>422</sup> In definitiva la tartaruga è una figura liminare, gravida di contrasti che, mediante la partecipazione al gioco, apprende il significato cruciale della sessualità codificata nella vita sociale dalla transizione matrimoniale, cfr. Arthur 1980; Karanika 2012: 115.

libertà spensierata dell'infanzia è un requisito cogente per il matrimonio. La separazione dagli spazi liberi, dai giochi e dal consorzio con le compagne è una condizione definitiva per Baucide, Erinna e tutte le coetanee chiamate all'ingresso nella sfera di Hera grazie alla χάρις di Afrodite, di cui è adorna la sposa.<sup>423</sup>

Consideriamo alcuni paralleli per i riti iniziatici dell'infanzia femminile tratti dal folclore neogreco, in cui ricorrono gli elementi peculiari riscontrati nell'analisi della «tarta-tartaruga», come le tematiche della nuzialità, della maternità e della cura della prole. In particolare nei giochi neogreci ricompare lo spazio circolare entro il quale si muovono le partecipanti. Si ritrova parimenti il dialogo ritmato tra la fanciulla al centro della scena e le sue compagne, le quali si muovono intorno a lei, descrivendo un cerchio. Il coro delle amiche intesse con la protagonista un dialogo nelle modalità di un'antifona recitata o cantata in forme rituali esattamente come nella pratica antica.

In primo luogo si menziona il gioco dell'*Elenuccia*, che ripropone la struttura circolare dello spazio, l'antifona ed il passaggio dall'immobilità ad un moto rapido della protagonista nel finale. Il ritornello è il seguente:

Η μικρή Ελένη / κάθεται και κλαίει, / γιατί δεν την παίζουν οι φιλενάδες της. /  
Σήκω επάνω, τα μάτια κλείσε, / σήκω επάνω, πλύνε τα ματάκια σου, / τον ήλιο  
κοίτα κι αποχαιρέτησε!

Oppure: τον ήλιο κοίτα και κυνηγά τους.

Elenuccia / siede e piange, / perché non giocano con lei le sue amiche, / alzati, chiudi gli occhi, / alzati, asciugala i tuoi occhietti / guarda il sole e prendi commiato!

Oppure: guarda il sole e volgiti all'inseguimento.

Difatti, la fanciulla-Elena, la quale si presenta sulla scena all'inizio come una dolente in lacrime, si alza di scatto ed acciuffa ad occhi chiusi una compagna, della quale deve indovinare l'identità. Se riesce, quest'ultima prende il suo posto al centro della scena per avviare una nuova sequenza ludica. L'attività di gioco si basa sulle dinamiche d'inclusione/esclusione dal gruppo e sull'integrazione da acquisire all'interno della comunità.<sup>424</sup>

Un grado di affinità ancora maggiore con la «tarta-tartaruga» si rileva nel gioco del *Non passi, sora Maria*, che ripropone esplicitamente la tematica del nubilato e la transizione allo stato coniugale.<sup>425</sup> Vediamo l'antifona tra le ragazze del coro e la protagonista che impersona la sora Maria, dunque una donna adulta, una madre di famiglia:

<sup>423</sup> Per i diversi aspetti della *charis* immatura di Artemide all'opposto di quella elargita da Afrodite alla ragazza pronta per le nozze, cfr. Saintillan 1996: 315-348.

<sup>424</sup> Sul gioco e filastrocca dell'*Elenuccia*, vd. Mellios 1985: 33-34; Papazis 2011: 43-44; η Κυρά / Ελένη (la sora Elena); Vdokakis 2017: 208-209. Sulla tradizione neogreca del compianto, vd. Seremetakis 1991: 99.

<sup>425</sup> Forse troppo categorico il giudizio circa l'identificazione tra i due giochi espresso da Mellios 1985: 35 «Το σημερινό παιγνίδι πού θα πας κυρά Μαρία, οι αρχαίοι τόλεγαν Χελιχελώνη και τόπαιζαν όπως παίζεται σήμερα, χωρίς καμία αλλαγή». Certamente permane la notevole affinità di significato tra i due riti ludici.

- Coro:* Που θα πας, κυρά Μαρία; Δεν περνάς, – περνάς. (x2)  
*Sora Maria:* Θα υπάγω εις τους κήπους. Δεν περνώ – περνώ. (x2)  
*Coro:* Τί θα κάνεις εις τους κήπους; Δεν περνάς, – περνάς.  
*Sora Maria:* Θα κόψω δύο βιολέτες. Δεν περνώ, δεν περνώ.  
*Oppure:* Θα μαζέψω λουλουδάκια. Δεν περνώ, – περνώ.  
*Coro:* Τί θα κάνεις τις βιολέτες / τα λουλουδάκια; δεν περνάς, δεν περνάς.  
*Sora Maria:* Να τις δώσω στην καλή μου. Δεν περνώ – περνώ.  
*Coro:* Και ποιά είναι η καλή σου; Δεν περνάς – περνάς.  
*Coro:* Dove vai, sora Maria? Non passi, passi (x2)  
*Sora Maria:* Vagherò nei giardini. Non passo, passo. (x2)  
*Coro:* Che vai a fare nei giardini? Non passi, passi.  
*Sora Maria:* Cogliero due violette. Non passo, passo.  
*Oppure:* Raccoglierò fiorellini. Non passo, passo.  
*Coro:* Che ne fai delle violette (o dei fiorellini)? Non passi, passi.  
*Sora Maria:* Li darò alla mia bella. Non passo, passo.  
*Coro:* E chi è la tua bella? Non passi, passi.

La sora Maria fa allora il nome di una compagna:

- η καλή μου είναι η ... Δεν περνώ - περνώ. (x2)  
 la mia bella è x. Non passo, passo.

La ragazza nominata dalla sora Maria si stacca dal cerchio delle compagne e ne prende il posto per la ripresa del gioco oppure in una variante la segue e tutt'e due s'avviano insieme alla ricerca di altre belle. È chiaro il significato del mazzo di fiori/violette menzionato dalla sora Maria per evocare l'omaggio nuziale da consegnare alla futura sposa. La ragazza citata accede ad un nuovo statuto, come viene sottolineato dal distacco anche fisico dal gruppo delle amiche per assumere a sua volta il ruolo della sora Maria o stare con lei in funzione di aiutante nella versione alternativa del gioco. Nella rappresentazione del diletto collettivo e in forma metaforica si attua il distacco doloroso dal tiaso già sperimentato in modo drammatico da Baucide allontanatasi da Erinna per accettare la condizione nuziale. Un destino tragico segnato dalla morte prematura, tuttavia, le ha negato di sopravvivere alle nozze, precludendole l'esistenza di sposa e madre. Nella *Conocchia* la separazione è trasfusa in una delicata atmosfera di malinconia rassegnata connessa al tempo dell'infanzia vissuta insieme dalle due compagne ed evocata ora da quella superstite nel componimento poetico. Il tempo dei giochi è smarrito nel passato lontano. Nondimeno, il recupero memoriale si rivela prezioso e restituisce vita a quei giorni felici. La separazione tra la nubenda e le compagne permane il tema centrale del breve poema di Erinna e si connette all'esperienza della lirica arcaica descritta mirabilmente da Saffo. L'eredità di tale bagaglio culturale è recepita nel gioco della Sora Maria.<sup>426</sup>

Un'ulteriore esperienza ludica della Grecia moderna associabile alla «tarta-tartaruga», ma in forma più complessa si ravvisa nel gioco del «lupo e dell'agnello» (o

<sup>426</sup> Sul gioco della «Sora Maria», cfr. Mellios 1985: 36; Darakis 1994: 107; Papazis 2011: 44-47; Vdokakis 2017: 74; Rossolotou-Deverakis 2017: 209.

λύκος και τ' αρνί) attestato in particolare nella Focide e a Chio (λύκος και πρόβατο), in cui si ripropone l'identificazione tra la fanciulla ed un animale già incarnata in modo precipuo dalla ragazza-tartaruga. In questo caso una squadra di amiche forma con le mani un cerchio, al centro del quale si colloca la compagna-agnello, mentre all'esterno un'altra con funzione di antagonista impersona il lupo. Girando intorno tutte le altre partecipanti cantano in coro:

Περπατώ στο δάσος όταν ο λύκος δεν είν' εδώ. / Λύκε, λύκε, είσαι εδώ;  
Passeggio nel bosco, quando il lupo non è lì. / Lupo, lupo, sei qui?

La ragazza-lupo risponde, quindi:

Όχι! Ή είμαι στο δάσος ή πάω στην καλύβα μου  
ή δεν είμαι 'δώ ή είμαι στο κρεββάτι ξαπλωμένος.

No! Sono nel bosco o vado nella mia capanna / o non sono qui o sono sdraiato sul letto.

Le ragazze continuano a chiedere al "lupo", se sia presente sulla scena, ricevendo risposte simili di tono negativo. Ma il loro atteggiamento cambia radicalmente allorquando la compagna-lupo replica:

Παίρνω το ραβδί μου κι' έρχομαι.

Prendo la mia bacchetta e vengo.

Oppure: Βάζω τα παπούτσια μου / και σας κυνηγώ.

M'infilo le scarpe / e vi do la caccia.

Allora le fanciulle tentano di chiudere il recinto, impedendo alla compagna-lupo di penetrare dentro il cerchio. Se questa riesce comunque nel suo intento, le altre aprono per un momento il cerchio per proteggere all'interno la ragazza-agnello e lo richiudono subito dopo per lasciar fuori il "lupo". Il gioco continua fintantoché la compagna-lupo non raggiunga l'amica-agnello, facendo finta di lanciarsi su di lei per divorarla. A tal punto le compagne si dimenano, agitando le mani e facendo intendere di salvare l'agnello. Questa lotta rituale contro l'aggressore culmina tra molte risate, grida e diletto reciproco.<sup>427</sup>

Una relazione ancor più specifica con un rito prenuziale si riconosce nel gioco della *Berlina* (Μπερλίνα) attestato nella Focide, a Chio e altrove, riservato ad una squadra di cinque-dieci ragazze impegnate a rivolgere varie accuse alla compagna con il ruolo della protagonista, che, come indica il titolo di tale pratica ludica, viene letteralmente messa alla berlina e sbeffeggiata da tutte le altre ragazze.<sup>428</sup> Queste si appressano da vicino, ognuna deve trovare nella berlina un difetto, una manchevolezza o una tara da enunciare alla compagna prescelta come intermediaria con la protagonista. Quindi, tutte si accostano alla berlina, la quale siede pimpante in attesa della gragnuola di reprimende scagliate dall'amica con funzione di messaggera.

<sup>427</sup> Sul gioco del «lupo e dell'agnello», cfr. Koutsoklenis 1986: 11-12; Lazaridis 2007: 48; Papazis 2011: 47-49; Vdokakis 2017: 109.

<sup>428</sup> Per il prestito dall'ital. *berlina*, vd. Babiniotis 2005: 110.



Si svolge, quindi, il seguente dialogo con l'elenco di difetti individuati puntigliosamente nella protagonista. Le compagne in coro esclamano:

«Ω! Χαίρετε κυρά Μπερλίνα. Περάσαμε από την αγορά κι ακούσαμε για σένα πολλά κακά και πολλά καλά».

Oh, salve, sora berlina. Passavamo dal mercato e abbiamo sentito molte cose cattive e molte cose buone sul tuo conto.

La berlina replica allora:

«Μπα; τότε να τ' ακούσω».

Bah. Allora fateleme sapere.

La compagna con la funzione di messaggera si profonde, quindi, in un catalogo circostanziato di difetti:

«Ο ένας μου είπε πως αν δεν ήσουν καμπούρα, θάσουν η καλύτερη.

Ο άλλος μου είπε πως αν η μύτη σου δεν ήταν στραβή, θάσουν η καλύτερη.

Ο τρίτος μου είπε πως αν δεν φορούσες αυτή τη χαζή φούστα, θάσουν η καλύτερη.

Ο τέταρτος μου είπε πως αν έπλενες συχνότερα τα δόντια σου, θάσουν ομορφότερη.

Ένας άλλος μούπε πως αν δεν έλεγες τόσες κουταμάρες,<sup>429</sup> θάσουν η καλύτερη.

Κι' ο άλλος μούπε πως ότι και αν δεν ήσουν στραβοκάνα,<sup>430</sup> θάσαι η καλύτερη».

Uno mi ha detto che se tu non fossi gobba, saresti la migliore.

Un altro mi ha detto che se non avessi un naso storto, saresti la migliore.

Il terzo mi ha detto che se non portassi questa gonna ridicola, saresti la migliore.

Il quarto mi ha detto che se ti lavassi più spesso i denti, saresti la più bella.

Un altro ancora mi ha detto che se tu non dicessi tante sciocchezze, saresti la migliore.

Un altro mi ha detto che se non avessi i piedi storti, saresti la migliore.

La lista di accuse più o meno colorite è incentrata su difetti fisici veri e propri o caratteriali, su un abbigliamento inappropriato così come su un atteggiamento esteriore che si contrappone all'immagine della perfetta donna di casa, alla quale si deve conformare la ragazza in vista delle nozze. Con un preciso gioco di contrappesi i rimproveri possono essere controbilanciati da una serie di elogi, per cui le amiche vantano la berlina, dichiarando che è:

όμορφη σαν βασιλόπουλα, με μάτια αγγέλου, καλή, μικρή Παναγία

bella come una principessa, occhi d'angelo, buona, una piccola Madonna.

Queste ed altre espressioni affini completano l'immagine idealizzata della futura moglie e signora di casa, delineando il ritratto di una donna celestiale immaginata come l'angelo del focolare. Dopo avere ascoltato attentamente tutte le compagne, la berlina cita a caso una delle accuse rivoltele, invero quella che ha giudicato la più offensiva, inverosimile o volgare ed esclama con sdegno *exempli gratia*:

<sup>429</sup> Formazione popolare da κουτός = «sciocco», «idiota», cfr. Babiniotis 2005: 948.

<sup>430</sup> Femminile da στραβοκάννης, *scil.* με στραβά πόδια < στραβός + κάννης, *i.e.* καννί (< κάν-να), cfr. Babiniotis 2005: 1661.

Θέλω να δω ποιός μου είπε ότι η μύτη μου είναι στραβή.

Voglio vedere chi mi ha detto che ho un naso storto.

A tal punto colei che ha escogitato tale biasimo prende il suo posto al centro della scena e diventa la berlina per un'ulteriore ripresa del gioco. Con una sottile complicazione una variante diffusa del gioco prevede che la berlina debba indovinare nel finale chi abbia ideato l'offesa pronunciata contro di lei. Da questa pratica ludica deriva il proverbio: «... πάει αυτός βγαίνει στη Μπερλίνα», per indicare la situazione di qualcuno che intende offendere gli altri, ma finisce a sua volta per essere vilipeso e messo alla berlina. Lo spirito autentico del gioco che rientra tra i riti prenuziali non è comparabile ad una manifestazione di bullismo psicologico o aggressione verbale nei confronti della compagna più debole. Al contrario è inteso come un'istruzione collettiva sul modello esemplare della moglie ideale secondo i canoni dell'immaginario popolare e va condotto in un'atmosfera giocosa di illirità.<sup>431</sup>

Un'altra variante degna di rilievo è la Πυνακωτή, che riprende il rituale dell'*ephe-drismos* (T33). In conclusione, il rituale ludico greco declinato nelle forme illustrate convalida la necessità dell'istruzione delle ragazze per prepararle al grande salto dell'esistenza da adulte, spose e madri. La nuova avventura nuziale si prevede irta di difficoltà e prove inedite. Un addestramento preventivo si rivela necessario. Il gioco è una tappa imprescindibile dell'educazione impartita dalla comunità. Nello stesso tempo è uno strumento efficace per trasmettere canoni di comportamento, ai quali la donna è tenuta ad attenersi per integrarsi nella vita della collettività. Le variegiate testimonianze folcloriche consentono di recuperare il significato della ricezione di un gioco antico come la *χελιχελώνη* preservato da fonti letterarie e lessicografiche, quali l'epicedio di Erinna e il lessico di Polluce.

### Esercizi fisici parodici

T43: IX 126 Τὸ δὲ σκανθαρίζειν ἐστὶ τῷ μέσῳ τῆς χειρὸς δακτύλῳ ὑπὸ τοῦ μείζονος ἀφεθέντι τὴν ῥίνα παίειν.

T44: IX 126 τὸ δὲ ῥαθαπνγίζειν σιμῶ τῷ ποδὶ τὸν γλουτὸν παίειν.

Sono menzionati di seguito due giochi basati su esercizi fisici a fini di parodia e divertimento, in cui è prevalente l'elemento farsesco che induce facilmente al riso. Equilibristi, contorsionisti e acrobati si esibiscono correntemente nel paesaggio urbano di età imperiale, impressionando il pubblico.<sup>432</sup>

<sup>431</sup> Sulla "berlina", vd. Koutsoklenis 1986: 18-19; Papazis 2011: 28-29; Rossoloutou-Deverakis 2017: 221.

<sup>432</sup> Sulla categoria del riso provocato facilmente da mimi e saltimbanchi, cfr. Webb 2017: 219-227; in genere Deonna 1953; Todisco 2013: 9-10; Tedeschi 2017: 256-261 ripreso da Dasen 2019a.

Il primo rito consiste nel toccarsi il naso col dito medio senza avvicinare il pollice. Il titolo deriva dal verbo σκινθίζομαι / σκανθαρίζω e σκαρίζειν = «balzare». Certamente è un gesto che produce una forte impressione comica.

In Grecia moderna è noto come σκορδομυτιά («naso d'aglio»), semplicemente μύτη («naso») e simili (μύτος, μυτιά) o μπαμπανίτσα, μπαούτα, in turco *fiske*.<sup>433</sup>

Il secondo, il *rhatapygismos*, equivale a battersi i glutei con la palma della mano o col piede sinistro a partire appunto da ράσσω = «colpisco con violenza», «percuoto» e πυγή = «gluteo», donde anche l'accezione di «prendere a calci» di Aristofane, *Eq.* 697 con malizioso riferimento a una danza laconica.<sup>434</sup> Il gioco ricorda, infatti, l'attività degli acrobati e le danze oscene dei mimi ben note a Polluce, il quale accenna al ballo del «mortaio» in 4,101 e lo descrive in 10,103-104. Qui è tramandato il solo frammento pervenuto del *Koroplathos* di Antifane (125 K.-A.), cioè il «Fabbricante di bambole» o «di statuette di cera», che doveva avere, a quanto pare, il ruolo di protagonista.<sup>435</sup> Il doppio senso comico è costruito sulla sinonimia *igdis* / *thueia* a designare il mortaio che è focalizzata anche da Sesto Empirico nel suo discorso contro i puristi e gli atticizzanti estremi, i quali si ostinano ad impiegare lemmi ormai desueti con l'effetto di non essere compresi, suscitando il riso degli ascoltatori.<sup>436</sup> Una danza comica con l'elemento osceno prodotto dal movimento circolare delle anche, che è paragonabile per i suoi effetti al moto del ratapigismo. Si tratta, quindi, di un gioco di seduzione in un contesto comico. Questi gesti e movimenti del corpo hanno chiara valenza erotica comparata per il ballo all'azione esercitata nella cucina col mortaio. Si suppone lo svolgimento della danza comica, anche se ci sfuggono i dettagli. In ogni caso, per il ballo abbiamo una dimensione performativa e l'associazione tra l'utensile tipico della cucina e la seduzione erotica. Anche i giochi parodici in esame si accordano con un contesto del genere.

Un parallelo preciso per il *rhatapagysmos* nel folclore neogreco è rilevato dallo ieromonaco epirota Gr. Paliouritis nello τσιμπόκωλον < τσιμπάω = «pizzicare» e κῶλον = «culo».<sup>437</sup>

<sup>433</sup> Cfr. Kakridis 1925: 175; Mellios 1985: 19; Paraskevaïdou 1992: 37; Lazos 2002: 607.

<sup>434</sup> Cfr. Paraskevaïdou 1992: 34. Su danze lascive in età imperiale cfr. Tedeschi 2017: 242-243 con documenti papiracei e letterari.

<sup>435</sup> Vd. *AB* 272,31: κόρη... τὸ μικρὸ ἀγαλμάτινον τὸ γύψινον καὶ πήλινον, ἀφ' οὗ καὶ κοροπλάθος ὁ ταῦτα ποιῶν καλεῖται («*Kore*... la statuetta di gesso o terracotta, donde viene anche *koroplathos*, colui che fabbrica queste statuette»). Forse pure le creazioni artigianali del fabbricante erano impiegate nelle dinamiche sceniche.

<sup>436</sup> S. E., *M.* 1,234, ed. Mau 1954,58 ἀλλὰ στοχαζόμενοι τοῦ καλῶς ἔχοντος καὶ σαφῶς καὶ τοῦ μὴ γελάσθαι ὑπὸ τῶν διακονούντων ἡμῖν παιδαρίων [καὶ ιδιωτῶν] πανάριον ἐροῦμεν, καὶ εἰ βάρβαρόν ἐστιν, ἀλλ' οὐκ ἀρτοφορίδα, καὶ σταμνίον, ἀλλ' οὐκ ἀμίδα, καὶ θυῖαν μᾶλλον ἢ ἴγδιν («Ma al fine di avere in vista di fare bene e con saggezza e non suscitare il riso dei nostri servi diremo *panarion* [cesta del pane], anche se è un barbarismo e non *artophoris*, e così *stamnion* e non *amis*, e *thuia* piuttosto che *igdis*»).

<sup>437</sup> Cfr. Paliouritis 1815: 194 cit. da Lazos 2002: 594.

## Gare di corsa femminili

T46: IX 127 Γυναικῶν δὲ μᾶλλον ἢ παιδιά, ὥσπερ καὶ ἡ ψίττα Μαλιάδες ψίττα Ῥοιαί ψίττα Μελίαι παρθένων ἦν· τὰς γὰρ νύμφας εὐφημοῦσαι θεοῦσι, παροξύνουσαι ἀλλήλαις εἰς τάχος.

Questo gioco consiste in una gara femminile di velocità nella corsa, ψίττα significa appunto rapidamente, mentre delle ninfe le Maliadi sono già ricordate da Esiodo per la loro nascita dalla Terra fecondata dal sangue di Urano mutilato da Crono (*Th.* 187). Nel dettaglio però i nomi di tali ninfe permangono oscuri e non sono perspicui neppure per i grammatici antichi, anche se è indicativo il collegamento ad alberi quali il melo e il frassino (μελία).<sup>438</sup> Si tratta, invero, di un inseguimento rituale e una sfida nella velocità tra le ragazze, come sottolinea espressamente Esichio *s.v.* (ψ 219 H.-C.), contrassegnando questa prova come uno ἱερὸς δρόμος.

Per le giovinette la corsa riveste molteplici significati peculiari in relazione alla loro iniziazione al matrimonio e alla successiva integrazione nuziale nella sfera di Afrodite. La corsa è legata anche all'insania con tratti dionisiaci, come si evince dalla saga delle Pretidi, le quali vagano correndo tra le montagne dell'Arcadia, come rimarcato. La corsa sfrenata delle "orse" di Brauron nude è oggetto di illustrazione iconografica nei *krateriskoi*, mentre la glossa esichiana citata enfatizza l'aspetto agonale della competizione femminile di giovani donne (νέαι) così definite in quanto spose, le quali hanno appena varcato la soglia della vita nuziale.<sup>439</sup> Nel santuario di Artemide erano disputate frequenti gare di corsa tra ragazze di differenti classi di età impegnate come "orse". Queste competizioni sono associate correntemente alla caccia e ad una regressione in una sfera selvaggia antitetica alla convivenza civile della polis.<sup>440</sup>

Come accennato a proposito del salto della tarta-tartaruga (T42), la rapidità proverbiale nella corsa è, inoltre, un elemento ricorrente in relazione ai personaggi femminili esponenti di una ribellione contro le nozze, non soltanto nelle saghe dionisiache. Un'ostinata virginità è incarnata nel grado più elevato da Atalanta<sup>441</sup> e dalla Camilla virgiliana.<sup>442</sup> Nella magia erotica la ruota della *iunx*, che può girare ad una velocità vorticoso, fuori dall'ordinario, riprende la facoltà dell'uccello di volare in tutte le direzioni e simboleggia, pertanto, la costrizione magica, la capacità di trascinarsi qualcuno contro la sua volontà (ἔλκειν).<sup>443</sup>

In definitiva, il *topos* della velocità impareggiabile si ricollega alla condizione efe-

<sup>438</sup> Cfr. Taillardat: 169 che segue a torto l'ipotesi di Crusius 1897: lxx che le ragazze si accostino agli alberi e siano identificate con le ninfe boschive; riserve sul reale significato del ludonimo in Lebrun 1989: 83-86; Lazos 2002: 702.

<sup>439</sup> Cfr. Robertson 2010: 333, 347-348: sono così raffigurate le ragazze più grandi, avviate alla pubertà.

<sup>440</sup> Cfr. Robertson 2010: 333-334.

<sup>441</sup> Per il *Catalogo delle donne*, vd. ps.-Hes., fr. 73-76 M.-W., cfr. Schwartz 1960: 364-366; Hirschberger 2004: 458-460; Ead. 2008: 119-121; Detienne 1977: 101-117 sul *contemptus nuptiarum* dell'eroina, che esalta la sua mascolinità venatoria, negando il desiderio amoroso.

<sup>442</sup> Verg. *Aen.* 7,808-811, cfr. Boyd 1992: 213-234; Fratantuono 2007: 226-227; Id. 2009: 164.

<sup>443</sup> Medea usa tale invenzione di Afrodite per piegare la volontà di Giasone in Pind., *Py.* 4,213-

bica, dunque liminare, contrassegnata dall'eccellenza ginnica incontrastata e dalla difficoltà connessa all'integrazione matrimoniale.<sup>444</sup>

## Giochi e oracoli degli innamorati

T47: IX 127 Τὸ δὲ πλαταγόνιον οἱ ἐρῶντες ἢ αἱ ἐρῶσαι ἔπαιζον· καλεῖται μὲν γὰρ οὕτω καὶ τὸ κρόταλον καὶ τὸ σεῖστρον, ᾧ καταβαυκαλώσιν αἱ τίτθαι ψυχαγωγούσαι τὰ δυσυπνοῦντα τῶν παιδίων.

T48: ἀλλὰ καὶ τὰ τοῦ τηλεφίλου καλουμένου φύλλα ἐπὶ τοὺς πρώτους δύο τῆς λαιᾶς δακτύλους εἰς κύκλον συμβληθέντας ἐπιθέντες, τῷ κοίλῳ τῆς ἐτέρας χειρὸς ἐπικρούσαντες εἰς κτύπον ποιήσιν εὐκροτον ὑποσχισθὲν τῇ πληγῇ τὸ φύλλον, μεμνήσθαι τοὺς ἐρωμένους αὐτῶν ὑπελάμβανον.

T49: IX 128 Καὶ μὴν καὶ τὸ κρίνον διπλοῦν ὄν καὶ διάκενον ἔνδοθεν ἐκφυσήσαντες ὡς ὑποπλήσαι πνεύματος, πρὸς τὰ μέτωπα ῥηγνύντες ἐσημαίνοντο τὰ παραπλήσια τῷ κτύπῳ.

T50: IX 128 Ἔτι τοίνυν τὸ σπέρμα τῶν μήλων ὅπερ ἔγκειται τοῖς μήλοις ἔνδοθεν, ἄκροισ τοῖς ὀλισθηρὸν ὄν, εἰ πρὸς ὕψος ἐκπηδήσειεν, ἐσημαίνοντο τὴν εὐνοίαν τούτῳ τὴν παρὰ τῶν παιδικῶν.

È interessante esaminare in primo luogo la descrizione del gioco del *téléphilon* offerta da Polluce in rapporto con una fonte letteraria dell'età alessandrina, la serenata del capraio dell'*Idillio* 3 di Teocrito e una fonte tarda del periodo protobizantino, un epigramma di Agazia di Mirina nell'*Antologia Palatina*.

Nell'*Id.* 3 di Teocrito (αἰπόλος ἢ κωμαστής) fondato sul trasferimento delle convenzioni della lirica d'amore (*komos*, *paraklausithyron*, *exempla* mitologici) in uno scenario rustico con effetti stranianti,<sup>445</sup> il capraio innamorato intona una serenata davanti alla grotta di Amarillide, ricorrendo al gioco del «m'ama non m'ama» per conoscere in anticipo l'esito della sua storia d'amore. Il consultante vuole accertare se la sua passione sia ricambiata oppure no. Su tale dilemma s'incentra la questione che tormenta l'improvvisato comasta fino al fallimento consacrato dalla rinuncia al canto.<sup>446</sup> Il «m'ama non ama» è inerente alle dinamiche del *komos* bucolico innestate sulle finalità del *poeta doctus* di rappresentare il mondo pastorale anche mediante ripetute incursioni nel variegato mondo delle credenze popolari. Perfino nell'idillio programmatico il canto di Simichida, ipostasi del poeta, è aperto da uno

223 e Simeta, la maga di Theocr. 2, tenta un incantesimo d'amore col medesimo strumento, vd. *Schol.* Pind., *Ne.* 4,56a; *Schol.* Theocr., 2,17, cfr. Brillante 1996: 7-42; Macri 2009: 17.

<sup>444</sup> Cfr. Brisson 1997: 105; approfondimento tematico in Costanza 2013b: 17-36.

<sup>445</sup> Il trasferimento di una forma urbana ne svela la convenzionalità, introducendo un ripensamento del genere, cfr. Reinhardt 1988: 65-67; Gutzwiller 1991: 115-117; Hunter 1999: 108-110.

<sup>446</sup> La negazione del canto accompagnata dalla teatrale minaccia di suicidio stempera il crescendo tragico, cfr. Damon 1995: 109-111: i differenti finali immaginati come l'invito di Amarillide ad entrare nella grotta esulano però dai sottintesi del *komos*. Per il tentativo di autocommiserazione patetica vd. Parry 1988: 52-53.

starnuto bene augurante e concluso da uno sputo apotropaiico secondo una valenza immutata nella scaramanzia odierna.<sup>447</sup> In questo caso peraltro fa ricorso alla superstizione un personaggio di provenienza cittadina agli antipodi del capraio per estrazione sociale e capacità poetica.<sup>448</sup>

La spiegazione del gioco divinatorio offerta da Polluce nel suo resoconto circostanziato (9,127) non si concilia in tutti i dettagli con la descrizione teocritea, ma deve essere valorizzata come una fonte preziosa per la storia e la fortuna del modulo ludico in esame. La valenza del «m'ama non m'ama» nella poesia sentimentale appare evidente in analogia con il gioco praticato oggi sfogliando una margherita.<sup>449</sup> Anche ai Greci non è aliena l'idea di togliere i petali di un fiore fino a tenerne in mano uno solo, contenente il messaggio fatidico.<sup>450</sup>

Alla base del racconto teocriteo è operante un'idea differente. A fronte delle inenunciabili difficoltà sintattiche ed esegetiche addensatesi su v. 29,<sup>451</sup> vanno chiariti i particolari del gioco al quale fa riferimento il credulo protagonista. Il *τηλέφιλον* presuppone l'impiego simpatico di un agente vegetale indicato non con la sua esatta denominazione, ma con un *nomen loquens* dalla forte valenza espressiva equivalente ad «amore a distanza», in cui si cela il riferimento ad una pianta molto comune facilmente rinvenuta nei campi dal rustico comasta.

Il significato dell'operazione è incontrovertibile. Il capraio, struggendosi di nostalgia per l'amata lontana, si chiede se Amarillide lo ami ancora oppure no e ricorre al *τῆλεφιλον* per risolvere il suo dubbio. In primo luogo bisogna chiedersi quale pianta sia adombrata dalla menzione dell'*amore a distanza*. Anche se gli scolii *ad loc.* parlano talora di una pianta senza ulteriori specificazioni (βοτάνιον, φυτάριον τι), rinviano di preferenza alla foglia di papavero (τὸ φύλλον τῆς μήκωνος), focalizzandone l'impiego come oracolo erotico.<sup>452</sup> Quest'informazione si accorda bene con la situazione in esame, anche se non si esclude la matrice autoschediastica dell'informazione. Gli scolii glossano, inoltre, *πλατάγημα* di rimando alla foglia di papavero (a 29c: τὸ τῆς μήκωνος φύλλον). È suffragata, dunque, l'equivalenza con

<sup>447</sup> Nelle *Talisie* la ptarmoscopia offre un presagio positivo (7,69) a Simichida, il personaggio di estrazione cittadina dietro cui si cela il poeta: gli sputi di una vecchia sono adottati per conseguire la tranquillità (ἄσυχία) (127), cfr. Dover 1971: 160; Hunter 1999: 190, infine, si celebra un incantesimo costrittivo contro Pan (103-114), vd. Fantuzzi-Maltomini 1996: 27-28; Livrea 2006: 13-15.

<sup>448</sup> L'esempio delle *Talisie* valorizzato da Schweizer 1937: 8 confuta l'idea che la mantica sia circoscritta in Teocrito al sottoproletariato urbano; si tratta, invece, di un fenomeno trasversale.

<sup>449</sup> Per la persistente richiesta di responsi d'amore a vari fiori, sulla scorta dell'esempio teocriteo di 3,29, vd. Legrand 1898: 172 n. 1 (rose); di Mino 1932: 221 (margherite); Heimgartner 1940: 61 (rose).

<sup>450</sup> In *PGM* XXIVa = *P. Oxy.* VI 886 si ordina di prendere 29 foglie di palma e scrivere su ciascuna il nome di un dio e gettarle poi a due a due, per restare con una sola in mano, sulla quale si deve leggere la κληδών.

<sup>451</sup> Cfr. Gow 1952: 70 in 2,29 si rilevano due nomi di significato e caso incerto, il verbo può essere transitivo o intransitivo.

<sup>452</sup> Per *τῆλεφιλον* in 3,28 vd. Heimgartner 1940: 143; Lembach 1970: 163-164 *s.v.* μάκων: non si esclude che l'uso del papavero sia da collegare alla peculiarità della pianta come simbolo di Afrodite. Hsch. *s.v.* pone accanto al papavero anche l'anemone; Paraskevaïdou 1992: 31.

πλαταγώνιον indicante i petali di papavero. Il lemma ha un parallelo stringente nella produzione teocritea in un'altra scena di corteggiamento, di cui è protagonista Polifemo, un amante impacciato e poco attraente al pari del capraio, il quale rivolge goffe profferte a Galatea, una ragazza sdegnosa quanto Amarillide.<sup>453</sup> Il ciclope intende offrirle un mazzolino di teneri papaveri rossi e narcisi bianchi,<sup>454</sup> confessando con ingenua pedanteria di trovarsi di fronte ad una difficoltà insormontabile, perché dei fiori prescelti i primi sbocciano d'estate, mentre i secondi d'inverno, pertanto non potrà raccogliarli tutti insieme.<sup>455</sup> Al di là della pignoleria la precisione naturalistica è consona al genere bucolico ed è gravida di conseguenze nella polemica fra idealismo e realismo della dizione poetica.<sup>456</sup> Nella lirica italiana il dilemma di Polifemo ricorre puntualmente in Giovanni Pascoli, il quale, sulla base delle stesse ragioni addotte da Teocrito, rimprovera Leopardi per il «mazzolin di rose e viole» della donzella de *Il sabato del villaggio*.<sup>457</sup>

Per il capraio dell'*Id.* 3 si deduce che giochi col papavero, la cui capsula può scoppiare e tingere di rosso a contatto con la sua pelle. Bisogna stabilire, quindi, le modalità del procedimento ludico e divinatorio da lui esplicito. L'esegesi antica registra significative divergenze in proposito. Per la corretta interpretazione del metodo è decisiva l'analisi dell'esatto significato e valenza delle forme verbali: ποτεμάξατο (29), ἐξεμαράνθη (30).

In particolare emerge il dato del suono prodotto dallo schiocco del papavero rimarcato dal sostantivo deverbale da πλαταγέω (3,29). Gow attribuisce una valenza transitiva e causativa a ποτεμάξατο, che reggerebbe come complemento oggetto τηλέφιλον e avrebbe come soggetto πλατάγημα = «schiocco». Secondo tale costruzione la frase avrebbe il senso che «lo schiocco non fece aderire il papavero». Secondo tale esegesi è decisivo il suono prodotto o meno dal fiore che deve far sentire un rumore forte corrispondente al colpo secco impresso dal capraio, in caso di un responso favorevole. Il rilievo sugli effetti acustici già riscontrato a proposito del cottabo corrisponde all'evoluzione successiva del modulo ludico del *téléphilon*, che è suffragata dall'interpretazione di Polluce e di Agazia.<sup>458</sup>

<sup>453</sup> In 11,56b-57 si notano molte affinità fra il canto del Ciclope e la serenata dell'anonimo capraio in 3. Entrambi i protagonisti sono innamorati, celebrano in ambiente pastorale il *paraklausithyron* per donne che non vediamo in scena e mostrano tratti evidenti di bruttezza e goffaggine, cfr. Köhnken 1996: 173.

<sup>454</sup> Per l'esatta determinazione dei κρινα che fioriscono d'inverno, vd. Lembach 1970: 165-167.

<sup>455</sup> Theocr. 11,58-59: ἀλλὰ τὸ μὲν θέρεος, τὰ δὲ γίνεται ἐν χειμῶνι / ὥστ' οὐ καὶ τοι ταῦτα φέρειν ἅμα πάντ' ἐδυνάθην («ma questi fioriscono d'estate, quelli d'inverno, / e così non potrei portarteli tutti assieme», tr. Palumbo Stracca 1993). Per questo tratto di spirito caratterizzante l'attitudine del Ciclope, vd. Lembach 1970: 22-23; Dover 1994: 177; Stanzel 1995: 188 e n. 29.

<sup>456</sup> La pedanteria del Ciclope svela la natura convenzionale della poesia d'amore che non lascia posto a semplici idee del realismo, cfr. Hunter 1999: 238-239.

<sup>457</sup> Difatti fioriscono in mesi diversi, precisamente le rose a maggio, le viole a marzo. G. Pascoli, *Pensieri e discorsi, 1895-1906*, Bologna 1914<sup>2</sup>, «Il Sabato» II, col suo realismo obietta che «rose e viole» è un tropo usato per dire genericamente «fiori», contestando a Leopardi l'errore di «indeterminatezza» e di «falso»; cfr. Marazzini 1994: 383-384.

<sup>458</sup> Cfr. Kaibel 1901: 606-607; Dover 1994: 116; Hunter 1999: 119.

Nell'*Id.* 3 l'accento è posto, invece, sulla commistione tra effetti acustici e cromatici contemperati nella formulazione del pronostico amoroso fino a risultare inscindibili. Oltre al suono il poeta alessandrino considera l'aderenza del papavero al braccio del capraio, le tracce cromatiche lasciate dal petalo e simili evenienze visive, come dimostra la forma verbale impiegata (v. 30).<sup>459</sup> Anche la costruzione sintattica va reinterpreta, assegnando a ποτεμάζατο una valenza intransitiva e intendendo con Lembach πλατάγημα al nominativo come apposizione dell'*amore a distanza*, di cui precisa l'entità. Il fiore qui designato s'identifica con il πλαταγώνιον, cioè col papavero, a suffragio dell'informazione offerta dallo scolio citato.<sup>460</sup>

Per avere una risposta l'innamorato impiega la capsula di papavero e constata che il *tēléphilon* non ha aderito (οὐδὲ... ποτεμάζατο) al braccio,<sup>461</sup> ma s'è raggrinzito (ἔξεμαράνθη), afflosciandosi miseramente.<sup>462</sup> A tal proposito, senz'entrare nel merito dell'identificazione del *tēléphilon*, *Schol.* 29c propone elementi esegetici significativi per i versi in esame, ribadendo che il consultante preme la foglia di papavero sul braccio, per vedere se vi restino impresse tracce di colore. Quest'evenienza è considerata un presagio fausto. Lo *Schol.* 29d precisa che il petalo lascia tracce di color rosso come il sangue (ἔξαιμάττειται) e impronte chiaramente riconoscibili (τύπους τινάς). Di conseguenza si spiega la delusione dell'innamorato, constatando che non scorge segni di colore sul lato glabro del suo braccio (3,30: ἀπαλω... πάχεϊ).<sup>463</sup> Si evidenzia dunque la componente insopprimibile del modulo ludico descritto da Teocrito di rimando all'ambito della magia per contatto.<sup>464</sup> Anche se s'intende πλατάγημα di preferenza con valenza appositiva ed esplicativa rispetto alla *Fernliebe*, il procedimento acustico come componente precipua del gioco è presupposto necessariamente dallo spettro semantico di πλαταγέω = «battere le mani», «applaudire» e del corradicale πλαταγή = «raganella», «sonaglio» agitato dalle nutrici per far addormentare i bambini.<sup>465</sup>

La modalità basata sull'effetto acustico s'impone definitivamente negli autori successivi come fonte peculiare del presagio fino a diventare esclusiva, obliterando l'attenzione sugli aspetti visivi. In definitiva, per l'ergonomia del gioco s'intende che l'innamorato pone la capsula del papavero nella cavità interna fra braccio ed

<sup>459</sup> Vd. Schweizer 1937: 9; Gow 1952: 70. In particolare ποτεμάζατο in 3,29 evidenzia che l'oggetto impiegato oltre agli effetti acustici facilmente intuibili doveva produrre anche una particolare aderenza, incollandosi al braccio del consultante e tingendolo di rosso.

<sup>460</sup> Vd. Lembach 1970: 164 n. 50 sul presupposto che v. 29 sia tradito correttamente.

<sup>461</sup> La radice \*maġ- con sonora semplice esprime l'idea d'incollarsi, attaccarsi a qualcosa, per esteso cagliare, coagulare, cfr. \*mak- (attaccarsi a) > arm. *makard*, «caglio», denominale *makardem*, «coagulare», «cagliare», vd. Ragot 1999: 1327.

<sup>462</sup> Sull'uso del papavero in Theocr. 3 come agente magico per contatto, vd. Costanza 2009: 54 n. 52.

<sup>463</sup> Vd. Kaibel 1901: 606-607; Schweizer 1937: 9-10.

<sup>464</sup> Vd. Lembach 1970: 164 l'ultima descrizione del «m'ama non m'ama» offerta dagli scolii pare simile alla rappresentazione offerta in Theocr. 3. Per il significato del *Klatschmohnorakel*, cfr. Stanzel 1995: 200; Hunter 1999: 119.

<sup>465</sup> Sul sonaglio, la cui invenzione è attribuita ad Archita di Taranto (Arist. *Pol.* 8, 1340b), vd. Dasen 2017: 99-106; Ead. 2018: 34.



avambraccio e subito dopo la chiude a scatto con mossa fulminea. Se il papavero produce uno schiocco sonoro, aderendo al lato liscio del braccio e lasciandovi tracce distinte di colore rosso, il responso è favorevole; infausto in caso contrario. Alla luce di tali osservazioni si propone la seguente traduzione: «L'ho capito poco fa, quando cercavo di sapere se mi ami / e neanche l'“amore a distanza”, la capsula di papavero, aderì con uno schiocco, / ma si afflosciò invano sul mio avambraccio liscio».

Nella struttura dell'*Id.* 3, inoltre, la citazione ludica è desunta dal bagaglio della superstizione popolare. Dopo l'escursione nel mondo vegetale il capraio innamorato riporta il presagio ottenuto col crivello ed applica, infine, un *omen* fausto al tremito dell'occhio. Il catalogo tripartito della mantica inaugurato dal gioco del papavero (28-30) è ampliato, quindi, dalla coscinomanzia (31-33), l'arte del setaccio<sup>466</sup> e dalla palmomanzia (37-38), lo studio dei moti convulsivi, involontari del corpo umano.<sup>467</sup> L'*Id.* 3 presenta la più antica attestazione nella letteratura greca di queste due tecniche, confermando l'attenzione di Teocrito per il patrimonio delle tradizioni folcloriche offerto al suo pubblico dotto contagiato dalla φιλομαντεία.<sup>468</sup> Dall'esame degli *omina* evocati dal comasta si rileva in primo luogo un argomento desunto dal copione della botanomanzia. Ai fini della divinazione foglie, petali o altri elementi di una pianta si pongono all'incrocio fra mondo animato ed inanimato.<sup>469</sup> Nel breve catalogo sulla divinazione Teocrito contempla tutte le differenti fonti di pronosticazione. Per l'interpretazione del segno offerto dal papavero e dalla palpitazione oculare il capraio formula da solo la spiegazione. In entrambi i casi è al contempo la fonte materiale del pronostico mediante l'occhio destro sussultante e il braccio, sul quale sfrega la capsula di papavero; il destinatario e l'interprete del segno applicato alla sua tormentata vicenda sentimentale. Una differenza balza però evidente: il gioco col papavero è un'applicazione volontaria del capraio che armeggia col braccio, serrandolo a scatto, mentre la *salissatio oculi* si caratterizza per l'imprevedibilità. Nella divinazione col crivello incastonata fra i due metodi

<sup>466</sup> Per la coscinomanzia vd. Schoemann 1873: 297; Bouché-Leclercq: I,183; Ganszyniec 1922: 1482; Schweizer 1937: 8-9; Petropoulou 1959: 5-93; Costanza 2009c: 70. Sulla terminologia degli utensili adoperati in quest'arte divinatoria, vd. Nicosia 2005: 307-311. In particolare il *kóskinton* diviene lo strumento immancabile nell'armamentario del mago e il simbolo della sua attività, vd. PGM IV 2303: σκεῦος παλαιὸν κόσκινόν μου σύμβολον, cfr. Ganszyniec 1922: 1483.

<sup>467</sup> La palmoscopia ha per oggetto i tremiti del corpo umano, vd. Ruelle 1908: 139-141; Diels, ZL: I,1-18; Koukoules 1948: 185-189; Hopfner 1949: 261-262; Costanza 2009a: 4-6; Id. 2009b: 135-136.

<sup>468</sup> È il caso degli Stoici in genere e di Posidonio di Apamea, autore del perduto trattato *De divinatione* in cinque libri, meritando il titolo di *philomantis*, frammenti in Theiler 1982: 295-306, F371a-380b, II 289-307, cfr. Reinhardt 1988: 234; Reitzenstein 1927: 134-136; Bowersock 1990: 33.

<sup>469</sup> Per superstizioni e precetti tabuistici legati alle piante, cfr. Lenz 1859: 189-196; Hopfner 1928: 319-324; Bidez 1928: 25-38; Pfister 1938: 1448-50; Delatte 1961; Scarborough 1991: 141-143, 154-156; Costanza 2009c: 53-54. Gli esseri viventi hanno superiore intelligenza mantica, mentre oggetti d'uso possiedono minore rilevanza, ricevendo influssi più deboli (ἀπόρροιαί) a causa del progressivo allontanamento dalla sorgente divina.

l'innamorato consulta, invece, Agreo, un'anziana agente professionale della divinazione che elabora l'esegesi del segno, lavorando col setaccio.<sup>470</sup> La capsula di papavero dà un motivo iniziale di sconforto al capraio, il pessimismo indotto dal gioco floreale è confermato dalla previsione infausta della coscinomante. Di contro la palmomanzia prospetta una speranza fallace; difatti al termine è negato il lieto fine dell'incontro con l'amata.<sup>471</sup> Il poeta non privilegia sistemi di consultazione veridici o meno, ma adombra la tendenza degli adepti della superstizione di ricercare affanosamente il maggior numero di pronostici fino ad ottenere una risposta favorevole.<sup>472</sup>

Le consuetudini esoteriche dell'età ellenistica traspasano nel saggio sulla divinazione inaugurato dalla menzione dell'*amore a distanza*. Il poeta ricrea i giochi erotici confluiti nella sezione in esame dell'*Onomasticon* di Polluce, celebrati effettivamente in origine dagli spasimanti fra molte schermaglie, facili illusioni e rapide ripulse sentimentali.

S'impone un'ulteriore riflessione sulle risonanze del *πλατάγημα* e delle capsule di papavero maneggiate dal capraio dell'*Id.* 3. Per le note proprietà narcotiche il fiore è assunto a simbolo delle divinità preposte al sonno: il suo impiego è richiesto nel sacrificio fumigante rivolto a Hypnos, come prescrive l'inno orfico al riguardo.<sup>473</sup> Dal momento che una stretta affinità è istituita fra il sonno e la morte immaginati come fratelli,<sup>474</sup> la capsula di papavero diventa un attributo inseparabile di Ecate, la dea dei morti, la quale compare nella triade ctonia con Artemide e Selene ed è associata alla Luna ritenuta la sede delle anime dei defunti.<sup>475</sup> Considerate le evenienze storico-religiose del simbolismo del papavero, il gioco floreale del capraio (28-30) anticipa il sonno eterno concesso da Selene al suo amato (49-50a) nel penultimo *exemplum* mitologico citato dal comasta:

<sup>470</sup> Sulla preminenza femminile nell'esercizio delle arti occulte nel *corpus* teocriteo, vd. Burton 1995: 81-82. Oltre ad Agreo (3,31-33) si ricordino le incantatrici dell'*Id.* 2, la vecchia che fa incantesimi in 2,90; gli sputi apotropaci delle vecchie Cotittaride in 6,40 ed una anonima in 7,126-127 e le indicazioni dal tono oracolare date dall'anziana alle Siracusane in 15,60-64. Sulla magia erotica per limitare il potere maschile, ribaltando i rapporti di forza fra i sessi, si veda il rito di Simeta ai danni di Delfi nell'*Id.* 2, vd. *ibid.*: 68-69.

<sup>471</sup> La palmomanzia conclude il repertorio della divinazione, offrendo un *omen* favorevole, che innesca una metarappresentazione, cfr. Hunter 1999: 110.

<sup>472</sup> L'esigenza della *deisidaimonia* è impersonata dal *Superstizioso* (Thphr., *Char.* 16,6 e 11) smanioso di consultare ad ogni evenienza *manteis*, interpreti di segni e sacrifici, cfr. Mikalson 1983: 47-49; Bolkestein 1929: 74-76; Stein 1992: 199-200; Diggle 2004: 350, 368-369; Eidinow 2007: 42; Flower 2008: 112.

<sup>473</sup> [*Orph.*] *H.* 85 Ricciardelli, 210 = Abel 1971: 100-101; Quandt 1973: 56: "Υπνου. Θυμίαμα μετὰ μήκωνος. Il potere narcotico del papavero è chiaramente alla base di quest'associazione simpatica, cfr. Faure 1987: 123, 165; Wöhrlé 1995; Ricciardelli 2006: XXXVIII, 531-532.

<sup>474</sup> Fra le epiclesi di [*Orph.*] *H.* 85,8: *αὐτοκασίγνητος γὰρ ἔφυς Λήθης Θανάτου τε.*

<sup>475</sup> Vd. Hopfner, *OZ*: I 539, 806: la capsula di papavero esprime l'idea di Ecate-Selene che ospita le anime dei morti (Porph. in Eus., 3.11.33: *πλήθος τῶν εἰσοικτιζομένων εἰς αὐτὴν ψυχῶν ὡσπερ εἰς πόλιν*), in attesa del refrigerio finale. Per questa ragione diventa nell'età ellenistica un attributo anche del grande dio dei morti egizio, Osiride. Vd. *Id.* 1939: 127-129.

ζαλωτὸς μὲν ἐμὶν ὁ τὸν ἄτροπον ὕπνον ἰαύων  
Ἐνδυμίων.

Invidiabile è per me colui che dorme un sonno senza fine,  
Endimione.<sup>476</sup>

Dopo aver tenuto fra le mani la materia prima dell'ἐπίθυμα in onore di Hypnos, fonte di predizioni divinatorie, il capraio dichiara con enfasi d'invidiare Endimione, il quale ottiene in premio dalla dea un sonno senza fine. Tale condizione acquista una palese funzione iniziatica. Difatti, a chiusura del catalogo di esempi mitici, il cantore aggiunge di nutrire pari invidia per Giasione (50b: ζαλω δὲ... Ἰασίωνα), il quale è scelto come paradigma dell'iniziato ai misteri, avendo completato i gradini di un cammino di consacrazione negato ai profani (51: βέβαλοι), in ragione della concessione di Demetra. Fra gli attributi tradizionali nella rappresentazione della grande dea cerealicola greca figurano i manelli di papavero, *Papaver somniferum* o *Cereale papaver*.<sup>477</sup> Si postula, pertanto, una duplice connessione fra il papavero e le ultime esperienze misteriche evocate dal comasta. In quanto mezzo soporifero per eccellenza, il fiore si collega al sonno divino, strumento d'iniziazione che consente al *mystes* di accedere ad una dimensione superumana. D'altro lato come simbolo demetriaco è indissociabile dai misteri eleusini impersonati da Giasione al culmine del catalogo dell'*Id.* 3. L'inizio del discorso sul gioco divinatorio si salda alle storie di amori fra dee ed eroi, che rivelano la spinta eversiva contro i limiti della normale condizione umana, palesando l'aspirazione alla pienezza pancosmica raggiunta attraverso le esperienze mistiche orfico-pitagoriche. Un semplice gioco desunto dalla credulità popolare come quello col papavero è carico di valenze ideologiche salienti e precorre la celebrazione del sonno iniziatico, fonte di carismi profetici, nonché l'affiliazione ai più venerandi misteri ellenici. L'offerta del *mekon* a Hypnos ipostatizzata dallo strofinio delle foglie sul braccio presuppone l'ambizione nobilitante per il comasta di seguire Endimione amato da Selene al prezzo di un sonno eterno. L'associazione del fiore con Demetra anticipa, invece, il desiderio di celebrare la consacrazione sulle orme del fortunato Giasione. Pure il «m'ama non m'ama» si rapporta all'emulazione dei modelli mitici evocati nel *komos*, amplificando il portato del tema del "grande sonno" incarnato da Endimione in relazione alle istanze parallele del movimento orfico che trova un ambiente fertile nell'Egitto tolemaico.<sup>478</sup>

Un'altra interpretazione delle applicazioni sentimentali tratte dal papavero è of-

<sup>476</sup> Tr. Palumbo Stracca 1993.

<sup>477</sup> Vd. Bras 2001: 475 per il *Papaver somniferum* o *Cereale papaver* secondo una denominazione che esplicita il legame col grano, difatti Demetra ad Eleusi reca come attributo proprio il papavero.

<sup>478</sup> Vd. West 1976: 223, 226 per le dottrine nell'Ellenismo a carattere sincretista accomunate dal richiamo alla rivelazione di Orfeo. S'invalidano le accuse contro il catalogo di miti inappropriati nell'*Id.* 3 di Lawall 1967: 40, che giudica il capraio alienato dalla realtà; Segal 1981: 71, 78, per cui i i miti citati sono grotteschi, in quanto modelli di amori finiti male. A tal riguardo Fantuzzi-Hunter 2002: 209 = *Id.*-*Id.* 2004: 162 rilevano in tali storie un esito felice del corteggiamento seguito dal destino tragico di uno o di entrambi i partner.

ferta da Polluce, che discute il «m'ama non m'ama» fra i riti prediletti dagli innamorati a proposito della capsula di papavero. Come rilevato, il procedimento illustrato da Polluce è fondato sul suono della capsula e pare non del tutto compatibile con la descrizione teocritea, ma si accorda con alcune indicazioni degli scolii. Probabilmente la scena evocata da Polluce corrisponde alla modalità del gioco che prevalse su altre contemplate da Teocrito per questo vaticinio d'amore. Bisogna sottolineare altre risonanze sottese agli oracoli consimili enumerati nell'*Onomasticon*. Secondo questo lessico le foglie del *τηλέφιλον* sono stese sull'anello formato da pollice e indice della mano sinistra disposti in cerchio e sono colpite poi con la cavità della mano destra. I pronostici sono tratti qui chiaramente dagli effetti sonori prodotti dallo scoppio. In particolare, se la foglia squarciata dal colpo produce uno schiocco sonoro (*κτύπον... εὔκροτον*), si pensa che gli amati si ricordino con favore dei loro spasimanti. Conformemente alle sue finalità, il lessicografo è esplicito sulle modalità effettive della pratica ludica. L'anello formato dalle dita della mano ha applicazioni magiche e apotropaiche in contesto erotico presso neoplatonici e adepti della teurgia, specie in ambito romano, come si deduce dalla *Tarentilla* di Nevio e da un'occorrenza plautina.<sup>479</sup>

Nel contesto sentimentale pregnante del «m'ama non m'ama» si considera la connessione prioritaria fra il pollice ed Afrodite. Secondo la dottrina della melotesia planetaria è il dito di Venere ed è soggetto alla sua influenza.<sup>480</sup> Tale teoria assegna tutte le membra del corpo umano, comprese le dita della mano, ad una particolare divinità che le controlla, inviando loro i propri influssi. In linea con le teorie astrologiche correnti il pollice e l'indice uniti insieme ad anello delineano una rappresentazione erotica, il cui significato è indicato dal gesto della *fica* descritto con dovizia di particolari da Polluce.<sup>481</sup> Il rituale in 9,127 riconduce all'unione amorosa auspicata dal consultante. In Teocrito il gioco mira ad accertare se la passione sentimentale sia ricambiata o meno, lasciando in ombra l'esito conclusivo della storia. Restano i punti di contatto nella scelta della tecnica del *teléphilon*: la connessione primaria del papavero ad Afrodite mostra associazioni palesi secondo la teoria della simpatia. I richiami concorrenti a Hypnos e ai misteri demetriaci esercitano, invece, una spinta opposta adatta al finale negativo indicato dal rifiuto di Amarillide.<sup>482</sup>

Nella letteratura creativa merita di essere analizzata la tarda ripresa del rito divi-

<sup>479</sup> Vd. Naeu., *Tar.* 78 W.: *anulum dat alii spectandum* («a uno fa ammirare l'anello», tr. Traglia 1963); Plaut., *Asin.* 777: *spectandum ne quoi anulum det nec roget* («non dia a guardare l'anello a nessuno né chieda di vederne», tr. Paratore 1972).

<sup>480</sup> Vd. Cumont 1935: 126, 129; Pérez Jiménez 1996: 267-276; Id. 1999: 251-257; Papathanasiou 1999: 365-367; Costanza 2009a: 5, 36-39.

<sup>481</sup> Il pollice così atteggiato con l'indice indica per l'appunto il *cunnius*, la *συκῆ* (*fica*), cfr. Hopfner *OZ*: I 623; Costanza 2006-2008: 138-139.

<sup>482</sup> Anche in questo caso, dato il presupposto della legge di similarità, l'aderenza della foglia di papavero e le tracce rosse sul braccio in Theocr. 3,30 rinviano eventualmente al sangue con tutte le possibili implicazioni sessuali, mentre l'iniziazione erotica è allusa dal gesto con le mani descritto da Polluce.

natorio da parte di Agazia di Mirina (*AP* 5,296), che presuppone non solo l'imitazione dei versi teocritei, ma anche una precisa strategia esegetica secondo una peculiare prospettiva di riscrittura. La citazione esplicita dell'*Id.* 3,28-30 attestante la fortuna della poesia bucolica nell'età giustiniana suffraga la vitalità del «m'ama non m'ama» col papavero e non è liquidabile come un mero archeologismo. La ripresa erudita presuppone lettori informati stimolati a ricordare questi giochi sulla scorta di Teocrito. La familiarità col poeta ellenistico rientra nel lessico dell'élite intellettuale dell'epoca e ne suggella la cultura letteraria, come dimostra l'affettuoso biglietto inviato da Agazia al suo protettore Paolo Silenziario (*AP* 5,292) costruito sull'imitazione manifesta, quasi pedante di un passaggio delle *Talisie*.<sup>483</sup>

In Agazia la riscrittura del modello alessandrino per il «m'ama non m'ama» non è ridicibile all'imitazione del verso teocriteo, ma esplica una *contaminatio* originale fra il gioco floreale del *téléphilon* e quello simposiale del cottabo, che è alla fine l'occasione per un ribaltamento di giudizio nei versi seguenti. In particolare il protagonista dell'epigramma non tiene in mano la capsula floreale, ma la tazza di legno o comunque di materiale povero che è la fonte del pronostico, come dice esplicitamente (2: μαντώου... κισσυβίου). Il gioco del papavero assunto come rito per eccellenza degli innamorati è un termine di paragone per l'esperienza descritta nell'ode sulla base degli effetti acustici considerati un pronostico fausto. La capsula di papavero scoppiata nel braccio dell'innamorato risalta come termine di paragone per il vino lanciato contro il fondo della tazza, che presagisce un amore ricambiato, se produce uno schiocco risonante.

La citazione teocritea assume, tuttavia, una funzione nuova nell'epigramma dominato dalla confessione arguta dell'io del poeta che si discosta dalla scomposta confessione del capraio. A differenza del credulo protagonista dell'*Id.* 3 Agazia è un intellettuale che non indulge alle arti occulte<sup>484</sup> e si fa beffe dell'astrologia, palestandone l'inutilità.<sup>485</sup> Allo stesso modo nella *Storia* disprezza la stoltezza di quanti profetizzano sulla base di sogni, visioni, credenze astrologiche e smentisce le contraddizioni di chi interpreta eventi naturali come il terremoto alla luce della κακοδαμνία e dei moti degli astri.<sup>486</sup> Nel modello teocriteo il gioco del papavero produce il primo segnale di disillusione, mentre nell'*ep.* è foriero di eventi fausti. L'argomento tradizionale ricavato dalla comparazione col *téléphilon* si legge come un espediente giocato ad arte dal dotto protagonista per vincere le resistenze della donna ritrosa. Il poeta impressiona l'amata e la convince a concedergli generosamente, concludendo (3b-5a):

τὸ δ' ἄτρεκὲς αὐτίκα πείσεις

<sup>483</sup> Vd. Theocr. 7,139-141, con la descrizione del *locus amoenus* fedelmente recepita da Agazia 5,292,1-5; cfr. Kehr 1880: 33; Mattsson 1942: 110; Paraskevaïdou 1992: 31-32.

<sup>484</sup> Per l'ideologia cristiana di Agazia, fedele all'ortodossia, cfr. Costanza 1962: 99-101.

<sup>485</sup> In *AP* 11,365 l'astrologo Aristofane prospetta opzioni opposte al consultante, il povero contadino Calligene, senza rivelargli alcunché di utile. Si tratta di un evidente metodo cleromantico con impiego di pietruzze disposte sulla tavoletta come *sortes*, vd. Aubreton 1972: 285 n. 4.

<sup>486</sup> Vd. *Hist.* 5,5 p. 288, cfr. Cameron 1970: 91.

εὐνής ἡμετέρης πάννουχος ἀπτομένη.  
Τοῦτό σε γὰρ δείξει παναληθέα.

Ma che sia proprio così, sarai tu a convincermi, / condividendo il mio letto per tutta la notte. / Ciò mi dimostrerà che tutto questo è vero.

Il poeta non si affida *naïvement* al gioco divinatorio, ma lo usa come argomento persuasivo nei riguardi della donna, la quale deve comportarsi conformemente all'*omen* presentato con tono enfatico (3: πείσεις, 5: δείξει). Presso il pubblico femminile s'immagina un facile riconoscimento del metodo floreale e l'immedesimazione col gioco del papavero, di cui si suffraga una certa attualità. Il modulo ludico non rappresenta, quindi, solo una reminiscenza teocritea. Per il gioco in esame Agazia pone in rilievo gli effetti di suono, precisando la prospettiva di ricezione della fonte. Nell'*explicit* di v. 1 βόμβος avvalorata l'interpretazione degli scolii a 3,29 per πλατάγημα inteso quale schiocco. Nel finale dell'*ep.* 5,296 in antitesi al «m'ama non m'ama» col papavero, il poeta esprime un aristocratico disdegno per il cottabo secondo una tradizione di ascendenza ellenistica che lo inserisce tra i passatempi degli avvinazzati. Di contro l'innocente gioco floreale, anche se associato al cottabo, è recepito senza inibizioni nell'epigramma. In definitiva il *telephilon* mantiene intatto potere di suggestione dal primo Ellenismo fino all'età protobizantina.

Quanto all'età moderna, per il πλαταγώνιον, gioco erotico praticato con un petalo di papavero, si registrano i nomi attuali di πλαταγώνι e χτυπαριές, a Lesbo si prevede una modalità conforme all'uso antico con impiego di una foglia di papavero, che diventa come un sacchetto sotto la pressione delle dita e viene pressata con forza sulla parte superiore del braccio o della fronte, producendo uno schiocco sonoro.<sup>487</sup> Altrove questo rito è denominato anche κουνδουνίστρα.<sup>488</sup> Il τηλέφιλον, il cui titolo è tradotto esattamente dal tedesco *Fernliebe*, è praticato oggi non con la capsula di papavero come nell'Antichità, ma sfogliando una margherita e si chiama correntemente: Μ' αγαπά, δεν μ' αγαπά («M'ama, non m'ama») al pari del titolo in italiano o in inglese: «she loves me, she loves me not» (in francese con espressione più estrosa: «à la folie... pas du tout»)<sup>489</sup>.

Altri giochi intesi come oracoli erotici concludono questa selezione tematica nel paragrafo seguente (9,128): il κρίνον, un gioco praticato con un giglio che bisogna spezzare sulla fronte, traendo ancora una volta pronostici dal rumore così prodotto.

Come si deduce dal nome, lo σπέρμα μήλων è un rito in cui si fanno saltare i semi di mela col pollice e l'indice, sempre a fini divinatori. Incantesimi con le mele sono ricordati in PGM 122,5-25. In modo significativo il lessicografo ribadisce esplicitamente il paragone tra il modulo dei semi di mela e lo schiocco prodotto dai cottabisti nel simposio. Si tratta forse di una variante praticata in un contesto meno formalizzato di quello sancito dal cottabo, che è disciplinato da regole precise nel contesto simposiale codificato rigorosamente. Il lancio dei semi è probabilmente un rito

<sup>487</sup> Cfr. Darakis 1994: 27; Papazis 2011: 188.

<sup>488</sup> Cfr. Mellios 1985: 11, 17.

<sup>489</sup> Cfr. Papazis 2011: 185.

più libero, ma dal significato erotico incontrovertibile. Da un lato il paragone col cottabo è indicativo in tal senso, dall'altro nell'immaginario greco e bizantino i pomi hanno una valenza esplicita in connessione alla sfera erotica. L'associazione tra i baci e i pomi offerti come premio è suffragata dal potere erotico di questi frutti reputati tradizionalmente come un mirabile detonatore del desiderio amoroso.<sup>490</sup>

### Un gioco militare: lo schiaffo del soldato

T 52: IX 129 κολλαβίζειν ἐστίν, ὅταν ὁ μὲν πλατείας ταῖς χερσὶ τὰς ὄψεις ἐπιλάβῃ τὰς ἑαυτοῦ, ὁ δὲ παῖσας ἐπερωτᾷ ποτέρᾳ τετύπηκεν.

È un gioco di gruppo praticato soprattutto in contesto militare, bene attestato tra i divertimenti dei soldati romani. Secondo Polluce il *kollabismos* prevede che un giocatore si copra gli occhi con le mani, mentre un altro gli domanda con quale mano l'abbia colpito. La descrizione conclude la sezione dedicata alla cultura ludica del libro IX dell'*Onomasticon*, prima della discussione sulla sinonimia degli aggettivi che non ha rapporti perspicui con quanto precede. Polluce riserva, quindi, questo gioco al termine dell'esposizione *de ludis*, in cui esaurisce il percorso lessicografico su tale soggetto. Adesso ritiene di averlo trattato sufficientemente, affermando:

Τοσαῦτα μὲν περὶ παιδιῶν.

Dai paralleli testamentari emerge che qualcuno con gli occhi coperti è percorso da altre persone e deve indovinare l'identità di colui che l'abbia colpito per primo. Un esempio molto celebre si rileva dal Vangelo lucano per la descrizione della soldataglia romana che schernisce Cristo consegnato a Pilato e si accanisce contro il suo prigioniero.

Il termine che designa l'azione del giocatore deriva da un verbo denominale da κόλλαβος, la cui etimologia è oscura. In genere si propone la derivazione da un nome popolare in -βος equivalente a κόλλιξ, κολλύρα. Questi termini indicano un pane rotondo di frumento o un piccolo dolce,<sup>491</sup> da cui il greco moderno trae κουλούρα indicante il pane a ciambella con il sesamo corrispondente al siciliano *collùra* (nessun equivalente in italiano).

Dal punto di vista lessicale un sinonimo preciso è κολαφίζειν, un altro verbo denominale da κόλαφος = «ceffone». Non pare perspicuo che questa forma sia stata mal compresa da Polluce o si sia originata in seguito ad un errore della tradizione manoscritta medievale. In tal caso si perderebbe un termine più difficile, banaliz-

<sup>490</sup> Sulla valenza erotica delle mele associate non a caso ai baci nel verso finale del frammento, vd. Littlewood 1967: 150-152, 173-176; Id. 1974: 48-51; Faraone 1990: 221-224; Id. 1999: 70; Cox Miller 1994: 182.

<sup>491</sup> Cfr. Chantraine: III, 556 s.v.; Koukoules 1948: 173; Lazos 2002: 310-312.

zando la lezione tradita con un *facilior* κολαφίζειν. In Polluce *kollabizein* designa il gioco consistente nell'indovinare con quale mano sia stato colpito il ragazzo con gli occhi chiusi o bendati. Questa sarebbe in principio la versione del gioco svolto da due partecipanti contrapposti l'uno all'altro. Questo modulo ludico implica in seguito un cerchio più largo di partecipanti.<sup>492</sup> Aperto ad un maggior numero di persone, la regola fondamentale rimane che un giocatore dagli occhi bendati è percosso da un altro, ma deve indovinare chi l'abbia offeso fisicamente tra i diversi partecipanti al gioco. A parte il problema del nome, il lessicografo formula una descrizione esatta della sua ergonomia.

Come anticipato, il confronto più celebre è quello della scena di Cristo agli oltraggi durante la Sua Passione in *Lc.* 22,64, in cui si rinvia esplicitamente al contesto militare della truppa romana presente nel Pretorio.<sup>493</sup> In questa pericope i soldati colpiscono il prigioniero, reclamando che indovini chi l'abbia colpito. Di fatto, si accaniscono brutalmente contro il condannato ed esercitano un trattamento vesatorio, espressione di un potere brutale, palesando tutta la violenza deliberata dietro la copertura del modulo ludico. Un antecedente veterotestamentario si riscontra per il profeta Michea vilipeso dagli sgherri del re di Israele Acab. Michea rifiuta di annunciare falsamente una facile vittoria al sovrano, compiacendo le sue speranze di sconfiggere il nemico. Di contro sceglie di restare fedele al suo ministero di portavoce di Dio e rifiuta di celare la verità della disfatta imminente, in cui troverà la morte lo stesso Acab. Per questo motivo il profeta è brutalmente aggredito da un ministro del re di Israele in *IRg.* 22,24. Anche qui si ritrova la commistione di violenze e scherni descritta nel quadro del processo di Gesù. D'altronde la scena nel *Libro dei Re* corrisponde più esattamente alla descrizione di Polluce, perché tutto si svolge tra due personaggi e il profeta deve indovinare con quale mano il suo avversario l'abbia percosso.

In contesto semitico il gioco conosce, quindi, una lunga storia ben prima dell'epoca romana ed è comprovato in Egitto dalle fonti iconografiche,<sup>494</sup> ma è ugualmente diffuso nell'Europa medievale e moderna. Tra i paralleli ben attestati si segnalano il gioco designato in francese come la «main chaude»; inglese «hot cockles». In età moderna il rito ha molte varianti ed è trasferito usualmente, ma non in modo esclusivo in contesto amoroso con la partecipazione mista tra ragazzi e ragazze. I paralleli ludici in Europa (Inghilterra, Francia, Fiandra e Finlandia) indagati da Elsa Enäjärvi-Haavio sono basilari per ulteriori ricerche su questo tema etnofolclorico, di cui si constata larga diffusione in Italia sotto il nome di *schiaffo del soldato* (sicil. *moffa ô suddatu*), che ne evidenzia il contesto militare di origine. Nella discussione di Polluce *de ludis* è presentato come un passatempo ben noto, ma non è associato esplicitamente all'ambito militare. Dunque, se i ragazzi scelgono di svolgere il collabismo, decidono più o meno coscientemente di mettere in scena la finzione dei soldati che attorniano un prigioniero, irridendolo e aggredendolo. In

<sup>492</sup> Cfr. Enäjärvi-Haavio 1933: 86-87; Lazos 2002: 310.

<sup>493</sup> Cfr. Lazos 2002: 311.

<sup>494</sup> Cfr. Enäjärvi-Haavio 1933: 85.



tale prospettiva, il rito del ceffone è associabile ad altri giochi simbolici trasmessi da Polluce, quale la *basilinda*, il gioco del re e del servo (9,110) per lo sforzo dell'imitazione, mentre per la matrice militare lo si può accostare al gioco dei bastoni, il *kyndalismos* (9,120)

Il modulo del ragazzo con gli occhi bendati colpito da qualcuno, di cui deve indovinare l'identità, è ancora praticato in Grecia, dove è chiamato con un'onomatopea *biz* (μπίζ) o *tziz* (τζιζ).<sup>495</sup> Difatti, qualcuno al centro del gruppo è schiaffeggiato da un compagno, mentre tutti gli altri gridano all'unisono: «bizzz» per confonderlo e impedirgli di riconoscere chi l'abbia colpito. Perciò, imitano il ronzio di un'ape, donde il nome alternativo per questo gioco di μέλισσα = «ape» (cfr. sicil. *apuni* per il medesimo rito). Di seguito interrogano in coro il ragazzo che è stato schiaffeggiato, dicendogli: Μόντεψε ποιός σε χτύπησε (Indovina chi ti abbia colpito.) Se il ragazzo indovina l'identità di chi l'ha colpito, questi prende il suo posto al centro; altrimenti viene percosso ancora, fintantoché non riesca a riconoscere un compagno. Anche oggi si tratta di un gioco brutale, talora di grande violenza, giacché il colpo è inferto con la palma della mano aperta.<sup>496</sup>

<sup>495</sup> Vd. Koutsoklenis 1986: 30-31.

<sup>496</sup> Cfr. Mellios 1985: 15, 83; Koutsoklenis 1986: 31; Darakis 1994: 22, 124-125; Lazaridis 2007: 49-50; Papazis 2011: 118; Vdokakis 2014: 44.

# Appendici

## I. Gioco ed eros: elementi di genere

### Giochi solo per ragazzi

κότταβος (6,109, 9,94-95), λάταγες (9,128), cottabo, gioco del simposio;  
ὀρτυγοκοπία (9,102, 108-109), gioco della quaglia percossa;  
ἐπίσχυρος / ἐφεβική (9,104, 107), gioco col pallone; φαινίνδα (9,105), gioco della finta con la palla; οὐρανία (9,106), gioco della palla lanciata al cielo, σφαιρομαχία (9,107), gara con la palla;  
βασιλίνδα (9,110), «gioco del re», gioco di ruolo;  
διελκυστίνδα (9,112) e σκαπέρδα (116), giochi di tiro con la corda;  
χυτρίνδα (9,113-114), «gioco del calderone», gioco di istruzione;  
ἐφεδρισμός (9,119) e ἐν κοτύλῃ / ἱππάδα / κυβησίνδα (9,122), giochi di montare a cavalcioni;  
κυνδαλισμός (9,120), gioco del bastone, gioco di addestramento;  
ἀσκωλιασμός (9,121), «gioco dello zoppo», salto su un solo piede;  
κολλαβισμός (9,129), «gioco del ceffone».

### Giochi solo per le ragazze

κυνητίνδα (9,114-115), «gioco dei baci», gioco erotico;  
χαλκισμός (9,118): ᾧ τρόπῳ μάλιστα τῆς παιδιᾶς ὑπερήδεσθαί φασι Φρύνην τὴν ἑταίραν;  
χελιχελώνη (9,125), «tarta-tartaruga», gioco d'istruzione: παρθένων ἐστὶν ἡ παιδιὰ;  
πεντάλιθα / πεντέλιθα / πεντελιθίζειν (9,126): γυναικῶν δὲ μᾶλλον ἡ παιδιὰ;  
ψίττα Μαλιάδες / ψίττα Ροαί / ψίττα Μελίας, sfida di velocità delle giovinette.

### Giochi tra innamorati

πλαταγώνιον (9,127): τὸ δὲ πλαταγώνιον οἱ ἐρῶντες ἢ αἱ ἐρῶσαι ἔπαιζον;  
τηλέφιλον (9,127): «amore a distanza»;  
κρίνον (9,128): gioco del giglio;  
σπέρμα μήλων (9,128): gioco dei semi di mela.

### Giochi senza elementi di distinzione tra i partecipanti

πλειστοβολίνδα (7,206; 9,96, 117), πέντε γραμμαί (9,97), διαγραμμισμός (9,99), ἀστράγαλοι (9,99-102), πλινθίον / πόλις (9,98): giochi di dadi, pedine e aliossi;  
ὄμιλλα (9,102) e τρόπα (9,103): «gioco della fossetta»;

ὄστρακίνδα (9,111-112): «gioco del coccio»;  
 μυῦνδα (9,113) e χαλκῆ μυῖα (9,123), gioco della mosca cieca e della «mosca di bronzo»;  
 φρυγίνδα (9,114-115), gioco della «fava abbrustolita»;  
 ἐφεντίνδα e στρεπτίνδα (9,117);  
 ἐποστρακισμός (9,119): gioco del lancio di sassolini in mare;  
 σχοινοφιλίνδα (9,115): gioco della «corda nascosta»;  
 ἀκινήτίνδα (9,115), gara di immobilità;  
 ἀποδιδρασκίνδα (9,117): gioco dello «schiavo fuggitivo»;  
 ἱμαντελιγμός (9,118): gioco della «cinta arrotolata»;  
 ἔξεχ' ὦ φίλ' ἦλιε (9,123): «esci caro, Sole»;  
 μηλολάνθη (9,124): gioco dello scarabeo;  
 ῥαταπυγίζειν e σκανθαρίζειν (9,126): giochi farseschi.

Di questi ultimi la massima parte è rappresentata da giochi da tavolo oppure da giochi per la prima infanzia, anteriormente alla separazione tra i sessi e la codificazione dei ruoli (vd. Appendice III); gli ultimi citati erano tipici di acrobati e saltimbanchi, ma senza riferimenti di genere peculiari.

## II. Gioco e religione: dèi, eroi, riti e feste

*Ascoliasmo*: associazione a Dioniso e pratica durante le Antesterie (Paus.Gr., α 161, Erbse p. 166 = Eust., 1769,45; *Schol. Ar.*, Pl. 1129 = Sud. ε 1477 = Harp. Marc, 444 s.v. Ἀσκώλια ap. Keaney 1967, 210 n. 24), in onore di Dioniso (Suid., α 4177; Verg., *Georg.* 2,380-384); risultato del taglio dell'uomo primordiale ad opera di Zeus (Pl., *Smp.* 190c-d).

*Astragali*: attributo di una delle Cariti (Paus., 6,24,6-7); consacrati da Filocle a Hermes (Leon., *AP* 6,309); di Eros (Anacr., 398 *PMG* = 111 Gentili); gioco praticato: – da Achille bambino (Philostr., *Her.* 45,2,1-2); – dai bambini negli *Hermeia* (Pl. *Tbt.* 146a) e nel tempio di Artemide *Kondyleatis* (Plu., *Mor.* 839c); – dai bovini davanti all'altare di Achille (Philostr., *Her.* 22,1); – da Eraclito nel santuario di Artemide ad Efeso (D.L., 9,3 = A1 D.-K.); – da Eros bambino (*AP* 12,47); – da Eros e Ganimede nel giardino di Zeus (A. R. 3,117-130, 154-155); – dagli Erotas (*AP* 12,46); – da Europa nel tempio di Esculapio (Serv., ad Verg. *Georg.* 12); – nel tempio di Diana (Ov., *Her.* 21,124-125); – da Patroclo (Hom., *Il.* 23,83-90); – dal re Rampsinito con Demetra (Hdt., 2,122,1-2); – da Zeus con Ganimede (Luc., *DDeor.* 8,2); inventati dai Lidi (Hdt., 1,94,3-4); parodia con la testa di Odisseo usata come bersaglio da Eurimaco (A., *Ὀστολόγοι*, fr. 179 R.); strumenti divinatori: nei santuari (*Schol. Vet. Pi.*, P. 4 Drachmann, cf. Nollé 2007); – nel tempio di Eracle a Bura in Acaia (Paus., 7,25,10); – nella fonte di Abano per l'oracolo di Gerione consultato da Tiberio (Suet., *Tib.* 14); tempio di Artemide trasformato in una sala da gioco agli alioisi (Io. Malal., *Chron.* 13,38,75-81 Thurn 2000).

- Basilinda / ducatus et imperium ludere*: gioco praticato a Roma in occasione dei Saturnali (Tacit., *Ann.* 13,15,2).
- Chelichelōne*, “*tarta-tartaruga*”: ragazza-tartaruga identificata con animale sacro ad Afrodite ed evocazione di riti femminili preuziali (Karanika 2012; Costanza 2017); tartaruga come giocattolo di Hermes bambino ([Hom.], *H.Herm.* 4,32) seduzione di Driope da parte di Apollo in guisa di tartaruga (Anton.Lib. *Met.* 32,1-2).
- Chytrinda*: evocazione di riti di accesso all’efebia (cf. Costanza 2017); identificazione del ragazzo-pentola con Mida (Poll. 9,113).
- Collabismo*: schiaffo al profeta (Michea in *IRg.* 22,24) e al Messia (*NT, Lc.* 22,64).
- Cottabo*: cottabi di Cipride (E., *Πλεισθήνης*, fr. 631 K.); Eracle comico come giocatore (Pl. Com., *Ζεὺς κακούμενος*, fr. 46 K.-A.); Ganimede come arbitro (Nonn., *D.* 33,75b-80); praticato nelle feste notturne (Call., fr. 631 Pf.).
- Dadi*: di Zeus (S., fr. 809 N.<sup>2</sup> = 895 P.; Macar., 1,37 *CPG* II,138); gioco praticato da Achille (E., fr. 888 K. = Ar., *Ra.* 1400); inventati – dai Lidi (Hdt., 1,94,3-4); – dal dio egizio Theuth (Pl., *Phdr.* 274c-d); – da Palamede (S., fr. 479 R.; Alcid., fr. 2,27 Avezzù; Polem. *Perieg.*, fr. 32 Preller; *Anth. Lat.* 70 S.-B.; *ibid.* 193a R.) e da lui consacrati nel tempio di Tyche a Nemea (Paus., 2,20,3); gioco praticato con Eracle dal preposto del suo tempio all’interno del santuario (Plu., *Aet. Rom. et Gr.* 35; Macrobian., *Sat.* 1,10,12-13) e nel tempio di Atena Scirade ad Atene (Phot., σ 337, 341; Eust., *Od.* 1397,22-26, cf. Suet., *Lud.* 1,8-10 T); – da Palamede, Aiace di Salamina e Tersite (Paus., 10,31,1); strumento divinatorio come *sortes* (Plu., *Ant.* 33,2-3 *Mor.* 207b) e come oracolo erotico (Prop., 3,10,27-28); tiro di Venere (Plaut. *Asin.* 904-906; Prop., 4,8,45-46; Suet., *Aug.* 71).
- Enigmi*: di Achille (*Schol. Luc.*, *Vit. Auct.* 1,22); di Edipo (cf. Epich., *Σφίγξ*, fr. 147 K.-A.; Anaxil., *Νεοττίς*, fr. 22,22-28 K.-A.) durante la festa delle Adonie (Diph., *Θησεύς*, fr. 49 K.-A.).
- Esci fuori, caro Sole* (ἔξεχ’ ὦ φίλ’ ἥλιε): invocazione a Helios.
- Kynetinda, gioco dei baci*: gara di baci nella festa dei dieci giorni del nuovo nato (Eub., *Ἀγκυλίων*, fr. 2 K.-A. = 3 Hunter); nelle veglie notturne (Call., *Παννυχίς*, fr. 227,5-7 Pf.).
- Kyndalimos*: cf. caduceo, verga di Hermes, bastone di Tiresia e indovini.
- Latax*: di Afrodite (S., fr. 277 R.).
- Ómilla, gioco della fossetta*: evocato da Dioniso, personaggio comico (Eup., *Ταξίαρχοι*, fr. 269 K.-A.).
- Ortygokopía, gara con le quaglie*: strumento oracolare (Plu., *Ant.* 33,2-3 *Mor.* 207b).
- Palla*: palla confezionata da Adrastea per Zeus nella caverna dell’Ida e promessa da Afrodite ad Eros in cambio della sua opera di seduzione (A. R., 3,131-144); consacrata da Filocle a Hermes (Leon., *AP* 6,309); come giocattolo di Dioniso (Clem. Al., *Protr.* 2,17,2-18,1; cf. Tortorelli Ghidini 2000); invenzione dei Lidi (Hdt., 1,94,3-4); lanciata in alto – da Nausicaa (Hom., *Od.* 6,110-116; Ath., *Epit.* 1,14e); – dai campioni dei Feaci Alio e Laodamante e per loro costruita da Pòlibo (Hom., *Od.* 8,370-381).
- Pedine (pessoí, petteía)*: inventate – dal dio egizio Theuth (Pl., *Phdr.* 274c-d); – da

Palamede (S., fr. 479 R.; Alcid., fr. 2,27 Avezzù; Gorg., 82B,11a 30 D.-K.; Euphor., fr. 61 P.; Polem. Perieg., fr. 32 Preller; Eust. *Il.* 1397,7); – non dai Lidi (Hdt., 1,94,3-4); gioco praticato dai Proci di Itaca (Hom., *Od.* 1,106-108; Ath., 1,16-17) e in particolare da Eurimaco e con una pedina chiamata «penelope» (Ath., 1,16-17).

*Pénte grammái*, «cinque linee»: gioco praticato da Achille e Aiace in una serie della pittura vascolare attica di Exekias, 530 a.C. ca. (cf. Dasen 2015b); linea centrale è detta *hierá*, sacra, o «degli dèi» (*Schol. Pl.*, *Lg.* 7,453 B.: τῶν θεῶν).

*Platagónion*, *téléphilon*: capsula di papavero sacro a Ecate-Selene, Hypnos.

*Psitta Maliades*: ninfe Maliadi, *hieros dromos*; oribasia, corsa come momento culminante delle saghe dionisiache.

*Skapérda*, *tiro alla fune*: praticata durante la festa delle Dionisie (Hsch., σ 854 H.).

*Tropa*, *gioco della fossetta*: ghiande di Dioniso (Cratin., fr. 180 K.-A.).

### III. Gioco e classi di età

Prima infanzia (0-3 anni): —

Seconda infanzia (3-7 anni):

- giochi di lancio: *omilla*, *tropa*, *pbryginda*, *ephetinda*, *streptinda*, *epostrakismos*;
- nascondino: *muynda*, *apodidraskinda*, *chalke muia*;
- invocazione infantile al Sole: «esci fuori, caro Sole»;
- gioco con lo scarabeo: *melolanthe*;
- gioco di immobilità: *akynetinda*.

Terza infanzia e preadolescenza (7-12 anni):

- astragali: Patroclo è un fanciullo (*Il.* 23,84: τῦτθὸν ἐόντα); Liside è *eromenos* di Ippotale, dunque dodicenne circa (Pl., *Ly.* 206e), Alcibiade è un fanciullo (Plu., *Alc.* 2,2-3: ἔτι δὲ μικρὸς ὄν);
- *basilinda* (Ciro e i suoi coetanei hanno 10 anni in Hdt. 1,112-114; come anche Rufrio Crispino in Suet., *Nero* 35);
- gioco di inseguimento in due squadre: *ostrakinda*;
- gioco della monetina: *chalkismos*;
- gioco dello zoppo: ascoliasmo.

Adolescenza ed efebria (12-20 anni):

a) per i maschi:

- esercizi troppo impegnativi per fanciulli più piccoli e funzionali al loro addestramento ginnico, quali:

- giochi di pallone: *episkyros* (giocatore di circa 17 anni: Damox., fr. 3,1-2 K.-A.: × – νεανίας τις ἐσφαίριζεν εἰς / ἐτῶν ἴσως × – ἑπτακαίδεκα), *phaininda*, *ourania*, *sphairomachia*;
- tiro alla fune: *dielkystinda*, *schoinophilinda*, *skaperda*;
- gioco della cintura: *himanteligmos*;
- gioco dei bastoni: *kyndalismos*;
- gioco di montare a cavalcioni dei perdeni: *ephedrismós*, *en kotýle*;
- gioco di ruolo: *basilinda* (Britannico è appena quattordicenne, Nerone diciottenne in Tac., *Ann.* 13,15,1-2.);
- gioco di istruzione del «calderone» (*chytrinda*);

b) per le ragazze:

- gioco delle «cinque pietre» (*pentélitha*);
- corsa: *psitta Maliádes*;
- gioco di istruzione della «tartaruga» (*chelichelone*).

Gioinezza ed età adulta (oltre i 20 anni):

- giochi degli adulti nel simposio: enigmi, prestigiatori, cottabo, *trygodipthesis*;
- giochi marcatamente erotici come la *kynetinda* e i moti farseschi e osceni: *skintharizein*, *r bathapygizein*;
- di azzardo: dadi, *pleistobolinda*, «cinque linee», *polis*, diagrammismo;
- pratica di percuotere la quaglia (*ortygokopia*);
- giochi sentimentali degli innamorati: *telephilon*, *krinon*, *sperma melon*;
- pratica vessatoria di ambiente militare: collabismo.

#### IV. Gioco ed animali

Constato il ruolo non preponderante degli animali nei giochi descritti da Polluce, si evidenziano di seguito alcuni elementi di riflessione.

a) Animali reali come oggetti ludici:

- quaglia (*órtyx*): addestrata, percossa e utilizzata in gare di resistenza nella *ortygokopia*;
- scarabeo (*melolánthe*): legato ad un filo dai bambini e fatto volare.

b) Identificazione del protagonista con un animale dalle forti connotazioni simboliche:

- mosca, animale da molti occhi ed enormi in giochi di nascondino: *muya*, *chalkê muía* («mosca di bronzo», rinvio propriamente al tafano o mosca cavallina);

- tartaruga per la ragazza protagonista della *chelichelone*;
  - asino per il ragazzo protagonista della *chytrinda*.
- c) Identificazione del perdente con un asino con degradazione simbolica e punitiva:
- gioco di pallone: *ouranía* (9,106);
  - gioco di lancio: *ostrakínda* (9,111);
  - gioco di portare sulle spalle il vincitore (*ephedrismós*).
- d) Strumenti ludici di origine animale:
- astragali, aliossi di animali: ovini, caprini, etc. per astragalismo, *pentélitha*, etc.;
  - ascoliasmo: sacco ricavato dalla pelle del capro offerto a Dioniso;
  - sfere impiegate nei diversi giochi di pallone;
  - cintura per il gioco dello *bimanteligmós*.

Pollucis *Excerpta de ludis* (ed. Bethe)



I

30 Ἴνα δὲ καὶ ἀναπαύσω σε πρὸς μικρόν, ἐπεὶ τὸ διδασκαλικὸν εἶδος ἀνυχηρόν ἐστι καὶ προσκορές, οὐδὲν ἂν καλύοι προσθεῖναι καὶ μύθου γλυκύτητα εἰς ψυχαγωγίαν, ὅτι καὶ μῆλα θύουσι περὶ Βοιωτίαν Ἡρακλεῖ – λέγω δὲ οὐ τὰ πρόβατα τῆ ποιητικῆ φωνῆ, ἀλλὰ τὰ ἀκρόδρυα – ἐκ τοιαύσδε τῆς αἰτίας. Ἐνειστήκει μὲν γὰρ ἡ πανήγυρις τοῦ θεοῦ, καὶ κατήπειγε τοῦ θύειν ὁ καιρὸς, τὸ δὲ ἱερεῖον ἄρα κριὸς ἦν. Καὶ οἱ μὲν ἄγοντες ἄκοντες ἐβράδυνον – ὁ γὰρ Ἄσωπὸς ποταμὸς οὐκ ἦν διαβατός, μέγας ἄφνω ῥυεῖς –, 31 οἱ δ' ἄμφι τὸ ἱερὸν παῖδες ὁμοῦ παίζοντες ἀπεπλήρουν τῆς ἱερουργίας τὸν νόμον· λαβόντες γὰρ μῆλον ὠραῖον κάρφη μὲν ὑπέθεσαν αὐτῷ τέτταρα, δῆθεν τοὺς πόδας, δύο δ' ἐπέθεσαν – τὰ δ' ἦν τὰ κέρατα – καὶ κατὰ τοὺς ποιητὰς ἀποθύειν ἔφασαν τὸ μῆλον ὡς πρόβατον. Ἡσθῆναί τε λέγεται τῆ θυσίᾳ τὸν Ἡρακλέα, καὶ μέχρι τοῦδε παραμένειν τῆς ἱερουργίας τὸν νόμον. Καὶ καλεῖται παρὰ τοῖς Βοιωτοῖς Μήλων ὁ Ἡρακλῆς, τοῦνομα ἐκ τοῦ τρόπου τῆς θυσίας λαβῶν.

VI

107 Τῶν μέντοι συμποτικῶν καὶ αἰνιγμα καὶ γρίφος. Τὸ μὲν παιδιὰν εἶχεν, ὁ δὲ γρίφος καὶ σπουδήν· καὶ ὁ μὲν λύσας γέρας εἶχε χρεῶν τινὰ περιφοράν, ὁ δ' ἀδυνατήσας ἄλλης ποτήριον ἐκπιεῖν. Ἐκλήθη δ' ἀπὸ τῶν ἀλιευτικῶν γρίφων. Τὰ δὲ ζητήματα ὠνομάζετο κυλίκεια· 108 Θεοδέκτης δ' ὁ σοφιστὴς εὐδοκιμήσας ἐν αὐτοῖς, ἐπεὶ καὶ μνημονικὸς ἦν, μνημόνια αὐτὰ ἐκάλεσεν. Καὶ παροιμία δ' ἄσματα ἦν καὶ σκολιά· καὶ μυρρίνην ἐπὶ δεξιᾷ περιφέροντες τινες καὶ ἔκπωμα καὶ λύραν ἄδειν ἤξιον.

Τοῖς μέντοι διαπαννυχίσασιν ἄθλα ἦν σησαμοῦς καὶ πυραμοῦς, πέμματα διὰ μέλιτος ἐφθά, τὸ μὲν ἐκ σησάμων, τὸ δ' ἐκ πυρῶν πεφρυγμένων.

109 Τὸ δὲ διαπαννυχίσει καὶ διανυκτερεῦσαι ἂν εἴποις, καὶ παραπέμψαι τὴν νύκτα ἔστε πρὸς ἥλιον, καὶ τὸν λύχνον τὸν τούτοις καιόμενον πάννυχον. Εἰ δὲ καὶ τὸ κοτταβίζειν τῶν συμποτικῶν μέρος, ῥητέον κότταβοι κοτταβεῖον ἀποκοτταβίζειν, ἀπ' ἀγκύλης βάλλειν. Καὶ τὸ μὲν κοτταβεῖον ἐκρέματο ἐκ τοῦ ὀρόφου ὑπτίον τε καὶ λεῖον, χαλκοῦ πεποιημένον, ὥσπερ λυχνίου τὸ ἐπίθεμα, ὃ τὸν λύχνον ἐπ' αὐτοῦ φέρει.

110 Καὶ μακρά τις ράβδος, ἦν καὶ ράβδον κοτταβικὴν ὠνόμαζον. Τὸ δὲ τι ἦν κοίλη τις καὶ περιφερῆς λεκανίς, ἦν καὶ χαλκίον ἐκάλουν καὶ σκάφην· ἐφκει δὲ πόλῳ τῶ τὰς ὥρας δεικνύντι. Καὶ τῷ μὲν ἐκ τοῦ ὀρόφου κρεμαμένῳ ἐχρῆν ἐπικοτταβίσαντα ποιῆσαι τινὰ ψόφον, ὃς καλεῖται λάταξ. Τοῦτο δὲ καὶ τὸ κοτταβεῖον κατακτὸν κότταβον Ἀριστοφάνης (*Pax* 1244) καλεῖ, προσεικάζων αὐτὸ κῶδωνι σάλπιγγος.

Τὸ δὲ χαλκίον ἐπεπλήρωτο μὲν ὕδατος, ἐπεπόλαζε δ' αὐτῷ σφαῖρα καὶ πλάστιγξ καὶ μάνης καὶ τρεῖς μυρρίναι καὶ τρία ὀξύβαφα.

## Libro I

30 Per concederti un poco di riposo, perché il metodo d'insegnamento è arido e causa la sazieta, nulla può impedire di aggiungere anche la dolcezza del mito al fine di sedurre lo spirito riguardo al fatto che le persone sacrificano mele a Eracle nella Beozia – non intendo qui i buoi con una dizione poetica, ma i frutti degli alberi – per la ragione seguente. Una festa del dio era stabilita ed era venuto il momento di sacrificare, la vittima era dunque un ariete. E coloro i quali erano incaricati erano in ritardo involontariamente, perché era impossibile attraversare il fiume Asopo, la cui corrente era troppo forte. 31 Tuttavia, i bambini intorno al santuario compirono il rito della cerimonia attraverso un gioco: presero una bella mela, sotto a questo frutto collocarono quattro scorze e ne aggiunsero due al di sopra, queste erano le corna e secondo i poeti dissero che offrivano il sacrificio della mela come se si trattasse di un bue. Si dice che Eracle si sia rallegrato del sacrificio e fino al tempo presente questo resta il rito della cerimonia; presso i Beoti Eracle è chiamato il Pomone (*Mélōn*) e riceve quest'appellativo dalla modalità del sacrificio.

## Libro VI

107 Tra i riti del simposio si enumerano invero l'enigma e l'indovinello. Il primo ha un carattere ludico, mentre l'indovinello anche serio; chi l'aveva risolto aveva un servizio di piatti di carne come segno d'onore, mentre chi non era capace doveva bere fino all'ultima goccia un bicchiere d'acqua salata. Il grifo prende nome dalle reti da pesca. Le domande erano dette «grandi vasi da bere» (*kylikeia*). 108 Il sofista Teodetto era reputato in merito a questi enigmi perché aveva una memoria molto buona e li chiamava: problemi concernenti la memoria (*mnēmōnia*). [...]

109 Dal momento che il gioco del cottabo è anche una parte dei riti del simposio, bisogna dire *kóttaboi*, il vaso del cottabo (*kottabeion*), l'atto di gettare qualcosa dal fondo d'una coppa (*apokottabizein*). Un primo vaso per giocare al cottabo era appeso al tetto ed era liscio, era di bronzo come il coperchio di una piccola lampada, usato come sostegno della stessa. 110 Aveva una bacchetta lunga detta la bacchetta del cottabo. E ancora un secondo vaso per il cottabo era un piccolo vaso cavo e arrotondato che era detto *chalkíon* o *skáphē* ed era simile al quadrante solare che mostra le ore.

Chi giocava al cottabo con un vaso sospeso al tetto doveva produrre un rumore sonoro detto *látax*. Questo gioco del cottabo è denominato il cottabo *katakτός* («regolabile») da Aristofane (*Pax* 1244), che fa un confronto tra questo rumore e il suono di una tromba. Questo vaso di bronzo era riempito d'acqua e al di sopra galleggiavano una palla, un vaso, una statuina (*mánēs*), tre rami di mirto, tre coppette. [...]

111. Ὁ δ' ὑγρᾶ τῆ χειρὶ τὸν κότταβον ἀφείς καὶ τούτων τινὸς τυχὼν εὐδοκίμει. Ὁ δὲ πλείστα καταδύσας τῶν ἐπιπολαζόντων τὰ κοτταβεῖα τὸ ἄθλον, ἦν δὲ πυραμοῦς καὶ σησαμοῦς καὶ ἄλλα τοιαῦτα. Οὐν μὴν εἶποι ἄν τις τὸ κοτταβίζειν ἐφ' οὗ νῦν, ἀλλ' ἐμείνῃ ἢ ἀποβλύζειν, πλὴν εἴ τις παίζων βούλοιο οὕτως ὑποπτεύειν τὸ ἐν τῷ *Γηρυτάδῃ* ὑπ' Ἀριστοφάνης εἰρημένον· (fr. 157 K.-A.)

«τότε μὲν σου κατεκοττάβιζον, τὸ νυνὶ δὲ καὶ κατεμοῦσι.  
Τάχα δ' εὖ οἶδ' ὅτι  
καὶ καταχέσσονται».

## VII

200 [...] Εἰ δὲ Λυσίου ὁ κατ' Αὐτοκλέους λόγος (fr. 26 Carey), ἐν ᾧ γέγραπται «ψηφοπαικτοῦσι τὸ δίκαιον», εἶην ἄν καὶ ὁ ψηφοπαίκτης ἔντεχνον. Τὸ δὲ ὄνομα τοῦτο εἶρηκε τις τῶν νέων κομωδῶν Εὐδοξος ἐν *Ναυκλήρῳ* δράματι (fr. 1 K.-A.).

ψηφοπαικτοῦσι, ψηφοπαίκτης ABC: -παιστοῦσι, -παίστης MFS

203. [...] Κυβεία, κυβεύτρια, κυβευταί, κυβευτήρια. Πεττεία ἢ πεσσεια, ὡς Σοφοκλῆς (977) σκιράφια· καὶ σκιραφευτήν Ἄμφις εἶρηκεν ἐν τοῖς *Κυβευταῖς* (fr. 25 K.-A.). Τηλία, κημοί, φιμοί, κηθίς, κηθίδιον κόσκινον, ἀβάκιον, κύβοι, διάσειστοι κύβοι, πεττοί, ἀφ' ὧν καὶ τὸ πεττεύειν καὶ πεττευτῆς παρὰ Πλάτωνι (*Rp.* 292C).

204 Τὸ δὲ πεσσοῖς παίζειν πεσσονομεῖν Κράτης εἶρηκεν ἐν *Γείτοσιν* (fr. 9 K.-A.) ψηφοί, γραμμαί, βόλοι. Βόλων δὲ ὀνόματα τῶν μὲν φαύλων τε καὶ δυσβόλων ἐφ' οἷς τὸ δυσκυβεῖν, Μίδας, Μάνης, πάτριλος, πάταινα, μάγνης, σάγλη, ἄμπλια, ἄβολα, ἄθετος, ὑπτιάζων, κρύψαφος, κάγχασος, τριχίας, ἐκδύνων, χῖος, ὃν καὶ κεινὸν καὶ οἶνην ἐκάλουν – ἔστι δὲ οἶνη παρὰ τοῖς Ἴωσι μονάς – οἱ δὲ βελτίους, ἐφ' οἷς καὶ τὸ εὐκυβεῖν ἐλέγετο, βόλος πράνης, ἐπακοντιστής, καλλίβολος, φύσκων, ὄροι, συνωρίς κείος ἢ κῶος.

205 Ὁ μέντοι Μίδας καὶ τῶν μέσων βόλων ἦν. Καὶ ἄλλοι δὲ πολλοὶ εἰσιν, οὓς ὀνομάζει Εὐβουλος ἐν τοῖς *Κυβευταῖς* (fr. 57 K.-A.):

«κεντρωτός, ἱερός, ἄρμ' ὑπερβάλλων πόδας,  
κῆρυννος, εὐδαίμων, κυνωτός, ἄρτια,  
Λάκωνες, ἀντίτευχος, Ἀργεῖος, δάκνων,  
Τιμόκριτος, ἐλλείπων, πυαλίτης, ἐπίθετος,  
σφάλλων, ἀγύρτης, οἴστρος, ἀνακάμπτων, δορεῦς,  
λάμπων, Κύκλωπες, ἐπιφέρων, Σόλων, Σίμων».

206 Κυβείας δὲ εἶδη καὶ ἡ πλειστοβολίνδα παιδιὰ, καὶ τὸ ἀρτιάζειν, καὶ διαγραμμίζειν καὶ διαγραμμισμός, καὶ χαλκίζειν καὶ χαλκισμός, καὶ ἱμαντελιγμός καὶ ναυμαχία, ἐνῆ τις καὶ ἱερά γραμμὴ, ἀφ' ἧς ἡ παροιμία· «κινήσω τὸν ἀφ' ἱεράς». (Diogenian., 41 *CPG* I 5, p. 259)

## IX

94 Ἐπεὶ δὲ καὶ περὶ τῶν ἐν συμποσίοις παιδιῶν, οἷον κοττάβων καὶ γρίφων καὶ που καὶ περὶ κύβων προειρήκαμεν, οὐκ ἄν φαῦλον εἶη διὰ βραχέων ὀνόματα παιδιῶν ἐπιδραμεῖν, παρεξηγούμενον τὴν ἐν αὐτοῖς ἀσάφειαν. Ἐν μέντοι γε τοῖς κύβοις, ὅπου τὸ δυσκυβεῖν τε καὶ εὐκυβεῖν ὀνομάζεται καὶ που καὶ τὸ δύσβολον καὶ εὐβόλον εἶναι.

95 Ἴστέον ὅτι κύβος αὐτό τε τὸ βαλλόμενον καλεῖται καὶ ἡ ἐν αὐτῷ κοιλότης, τὸ ση-

## Libro VII

200 Se si considera l'orazione di Lisia *Contro Autocle* (fr. 26 Carey), nella quale si trova scritto: «fanno giochi di prestigio con la giustizia», il prestidigitatore, un giocatore con le pedine (*psēphopaiktēs*) sarebbe anche un professionista della sua arte. Uno degli autori della Commedia Nuova, Eudosso, nel suo dramma *L'armatore di una nave* (fr. 1 K.-A.) ha pure impiegato questo termine.

203 Giochi di dadi, case di giochi da tavolo, giocatori coi dadi, giochi di pedine (*petteía* o *pesséia*), come dice Sofocle: *skiráphia* (case di gioco). E Anfi ha chiamato il giocatore *skirapheutēs*, cioè quello abituato agli *skiráphia* nella sua commedia *I giocatori coi dadi* (fr. 25 K.-A.).

Tavolo per giocare ai dadi (*tēlíá*), coperchio per deporre i dadi (*kēmoí*), bussolotti per i dadi (*phimoí*, Aeschn. 9, 9), sacco in cui si agitano i dadi (*kēthís* e *kēthídion*), crivello, abaco per i conti, dadi, dadi agitati in ogni senso, pedine (*pessoí*), perciò si dice *petteúein* e *petteutēs* in Platone (*Rp.* 292c).

204 Cratete ha usato *pessonomeîn* nei *Vicini* (fr. 9 K.-A.) per indicare il gioco ai dadi. Sassolini per giocare, linee per marcare le tappe delle pedine, colpi. I nomi dei colpi, di quelli che sono cattivi e mal riusciti, donde viene la parola per «perdere al gioco dei dadi» (*dyskybeîn*) sono i seguenti: Mida, Manes, *pátrilos*, *pátaina*, colpo della sfortuna, colpo perduto, che cade a rovescio, colpo nascosto, scoppio di riso, capellone, che si spoglia, di Chio, che è detto correntemente anche il «colpo vuoto» (*keinós*) e *oínē*, il che è l'unità per gli Ioni.

I migliori colpi, donde viene la parola per «vincere ai dadi» (*eukybeîn*) sono i seguenti: colpo che cade indietro (*pranēs*), lanciatore di giavellotti, bel colpo, panciuto, limiti, cocchio, colpo di Ceo (*Keîos*) o di Coò (*Kôios*).

205 Mida era ancora il nome d'uno dei colpi intermedi. E vi erano anche molti altri nomi, che Eubulo menziona nei suoi *Giocatori ai dadi* (fr. 57 K.-A.):

«Colpo del pungiglione, colpo sacro, carro che avanza i piedi,  
*kérynnos*, felice, orecchie di cane, numeri pari,  
 Laconi, colpo contro un avversario, Argivo, mordace,  
 Timocrito, colpo che fa difetto, colpo concavo, numero aggiunto,  
 scivoloso, mendicante, colpo ricurvo, colpo di lancia,  
 eclatante, Ciclopi, colpo in aggiunta, Solone, Simone».

206 Tra i giochi di tavolo bisogna menzionare anche il gioco d'ottenere il più grande numero di punti (*pleistobolínda*), il gioco a pari o dispari (*artiázein*), il gioco con le pedine e delle linee tracciate su un tavolo (*diagrammízein* e *diagrammismós*), il gioco di far roteare una moneta sulla punta delle dita senza lasciarla cadere (*chalkízein* e *chalkismós*), il gioco della cintura arrotolata (*himanteligmós*) e la battaglia navale, se si traccia una linea sacra, donde il proverbio: «sposterò la pedina fuori dalla linea sacra».

## Libro IX

94 Siccome abbiamo già parlato dei giochi del banchetto quali il cottabo (VI 110) e gli enigmi (VI 107-108) e anche dei dadi in un altro passaggio, non sarebbe inutile parlare rapidamente delle parole dei nomi dei giochi ed interpretare l'oscurità di questo soggetto. Quanto ai dadi si dice *dyskybeîn* ed *eukybeîn* il colpo cattivo e quello buono.

95 Bisogna sapere che si dice dado anche per l'oggetto lanciato, per la sua concavità, il

μειον, ὁ τύπος, ἡ γραμμὴ, τὸ δηλοῦν τὸν ἀριθμὸν τῶν βληθέντων· καὶ μάλιστα ἡ γε μονὰς ἢ ἐν αὐτοῖς ὄνομα εἶχε κύβος καλεῖσθαι, καθάπερ καὶ ὁ παροιμιώδης λόγος μινύειν ἔοικεν, «ἢ τρεῖς ἕξ ἢ τρεῖς κύβοι». Τῷ τρυπήματι δὲ τούτῳ, ὃν κύβον ἔπωνομάσθαι φαμέν, ἀργυρίου τινὰ ἀριθμὸν ἐπιφημίσαντες καθ' ἐκάστην μονάδα διηρημένην, δραχμὴν ἢ στατήρα ἢ μνάν ἢ ὅποσούν, ἐπαιζον τὴν πλειστοβολίνδα καλουμένην παιδιάν.

96 Ὁ δ' ὑπερβαλλόμενος τῷ πλήθει τῶν μονάδων ἔμελλεν ἀναιρήσεσθαι τὸ ἐπιδιακείμενον ἀργύριον. Ἐν δὲ τῇ Ἀμειψίου *Σφενδόνη* (fr. 2 K.-A.) ὁ τε τρόπος δεδήλωται τῆς κυβείας καὶ προσεῖρηται ὅτι εἶη τὸ τρῆμα μνασίον, ὡς μνάν αὐτῶν ἐπιδιατεθειμένων ἐκάστῳ κύβῳ. Παρὰ δὲ τοῖς Δωριεῦσιν οἱ ταύτη τῇ παιδιᾷ χρώμενοι τρηματίκται τὴν προσηγορίαν εἶχον, καὶ τρηματίζειν τὸ πράγμα. Σκιραφεῖα δὲ τὰ κυβευτήρια ὠνομάσθη, διότι μάλιστα Ἀθηνησιν ἐκύβευον ἐπὶ σκίρω ἐν τῷ τῆς Σκιράδος Ἀθηνᾶς νεῶ.

97 Τὰ μὲν οὖν ἐργαλεῖα τὰ κυβευτικά ἐν τοῖς περὶ τεχνῶν (7,204) ἐστὶ προειρημένα, τὸ δὲ πεττεύειν καὶ ἡ πεττεία καὶ τὸ πεσσονομεῖν καὶ ὁ πεττευτής, καὶ ταῦτα μὲν ἐπ' ἐκείνοις προσεῖρηται· ἐπεὶ δὲ ψῆφοι μὲν εἰσιν οἱ πεττοί, πέντε δ' ἐκάτερος τῶν παιζόντων εἶχεν ἐπὶ πέντε γραμμῶν, εἰκότως εἶρηται Σοφοκλεῖ· (fr. 429 L.-J.)

«καὶ πεσσά πεντέγραμμα καὶ κύβων βολαί».

98 Τῶν δὲ πέντε τῶν ἐκατέρωθεν γραμμῶν μέση τις ἦν ἱερὰ καλουμένη γραμμὴ· καὶ ὁ τὸν ἐκεῖθεν κινῶν πεττὸν παροιμίαν «κίνει τὸν ἀφ' ἱερᾶς».

Ἡ δὲ διὰ πολλῶν ψήφων παιδιὰ πλινθίον ἐστὶ, χῶρας ἐν γραμμαῖς ἔχον διακειμένας· καὶ τὸ μὲν πλινθίον καλεῖται πόλις· τῶν δὲ ψήφων ἐκάστη, κύων· διηρημένων δὲ εἰς δύο τῶν ψήφων κατὰ τὰς χῶρας, ἡ τέχνη τῆς παιδιᾶς ἐστὶ περιλήψει τῶν δύο ψήφων ὁμοχρῶον τὴν ἑτερόχρουν ἀναιρεῖν· ὅθεν καὶ Κρατίνῳ πέπαικται (fr. 61 K.-A.)·

99 «Πανδιόνιδα πόλεως βασιλέως,  
τῆς ἐριβόλακος, οἴσθ' ἦν λέγομεν,  
καὶ κύνα καὶ πόλιν ἦν παίζουσιν».

Ἐγγὺς δὲ ἐστὶ ταύτη τῇ παιδιᾷ καὶ ὁ διαγραμματισμὸς καὶ τὸ διαγραμμίζειν, ἦντινα παιδιάν καὶ γραμμάς ὠνόμαζον.

Τὸ μὲν οὖν ἀστραγάλοις παίζειν καὶ ἀστραγαλίζειν καὶ ἀστερίζειν ἔνιοι τῶν ποιητῶν εἰρήκασιν, ὅτι τοὺς ἀστραγάλους καὶ ἀστρίας εἰσιν οἱ ὠνόμαζον, Ἀντιφάνης δὲ καὶ ἀστρίχους. 100 Τὸ δὲ σχῆμα τοῦ κατὰ τὸν ἀστράγαλον πτώματος ἀριθμοῦ δόξαν εἶχεν, καὶ τὸ μὲν μονάδα δηλοῦν καλεῖται κύων, τὸ δὲ ἀντικείμενον χιάς, καὶ Χίος οὗτος ὁ βόλος. Δυὰς δὲ καὶ πεντὰς ἐν ἀστραγάλοις, ὡσπερ ἐν κύβοις, οὐκ ἔνεστιν. Οἱ δὲ πλείους τὸν μὲν ἐξίτην Κῶον, τὸν δὲ κύνα Χίον καλεῖσθαι λέγουσιν. Καὶ μὴν καὶ Στησίχορος ἐκαλεῖτό τις παρὰ τοῖς ἀστραγαλίζουσιν ἀριθμὸς, ὃς ἐδήλου τὰ ὀκτώ· τὸν γὰρ ἐν Ἰμέρα τοῦ ποιητοῦ τάφον ἐξ ὀκτῶ πάντων συντεθέντα πεποιηκέναι τὴν «πάντ' ὀκτώ» φασὶ παροιμίαν (Apostol. XIII 93 *CPG* II p. 601 πάντα ὀκτώ· οἱ μὲν Στησίχορον φασὶν ἐν Κατάνη ταφῆναι πολυτελῶς πρὸς ταῖς ὑπ' αὐτοῦ Στησιχορεῖαις πύλαις λεγομέναις, καὶ τοῦ μνημείου ἔχοντος ὀκτῶ κίνας καὶ ὀκτῶ βαθμούς καὶ ὀκτῶ γωνίας, οἱ δὲ ὅτι Ἀλήτης κατὰ χρησμόν τοὺς Κορινθίους συνοικίζων ὀκτῶ φυλάς ἐποίησε τοὺς πολίτας καὶ ὀκτῶ μέρη τὴν πόλιν = Arsen. 43, 5; cf. Paus. Att., π 7, Erbse, p. 203; Zenob. V 78 *CPG* I p. 151: πάντα ὀκτώ· Εὐάνδρος ἔφη ὀκτῶ τοὺς πάντων εἶναι κρατοῦντας θεοὺς, Πῦρ, Ὑδωρ, Γῆν, Οὐρανόν, Σελήνην, Ἥλιον, Μίθραν, Νύκτα. Ἄλλοι δὲ φασὶν ἐν Ὀλυμπία τὰ πάντα εἶναι ἀγωνίσματα ὀκτῶ, στάδιον, [δόλιχον], δίαυλον, ὀπλίτην, πυγμὴν, παγκράτιον καὶ τὰ λοιπὰ· ἀφ' ὧν εἰρησθαι πάντα ὀκτώ).

segno, il tipo, la linea, ciò che indica la cifra dei dadi lanciati. Ancora l'unità ha ricevuto il nome di dado, come lo mostra l'espressione proverbiale: «o tre sei o tre dadi». Si perfora un dado, come abbiamo detto, si applica sempre il nome di dado, si attribuisce la somma di denaro da pagare per ogni unità ottenuta sotto la protezione della divinità: una dramma, uno statere, una mina o qualsiasi somma convenuta e si pratica il gioco denominato la *pleistobolinda* («gioco del colpo più forte») in questo modo.

96 Chi realizzava il punteggio più elevato con la somma delle unità otteneva la somma di denaro disposta sul tavolo. Nella sua commedia la *Fionda* Amipsia (fr. 2 K.-A.) ha spiegato la modalità di questo gioco di dadi che chiama il pozzo delle mine, perché si pagava una mina per ogni colpo di un punto. Presso i Dori coloro i quali s'impegnavano in questo gioco ricevevano il soprannome di *trēmatiktai* e tale pratica era detta *trēmatízein*. Le case da gioco di tavolo sono dette, pertanto, *skirapheia*, dal momento che ad Atene si giocava a dadi soprattutto nel tempio di Atena Scirade e nel quartiere attorno a questo tempio.<sup>1</sup>

97 Si è già discusso degli strumenti di lavoro a proposito dei giochi con le pedine nella sezione sulle arti e mestieri (VII). Il gioco alle pedine è anche detto *petteia* e *pepsonomein* e il giocatore *petteutēs*. E abbiamo discusso di tutto ciò più avanti in un'altra sezione (VII 204). Poiché i sassolini sono anche pedine, ciascun giocatore aveva cinque pedine su cinque linee in modo simile a quanto ci dice Sofocle (431 R.):

«pedine, tavolo con cinque linee e colpi di dadi».

98 Fra le cinque linee da ciascun lato ve n'è una tracciata al centro che è detta la linea sacra. E vi è questo proverbio detto per quello che vi colloca la pedina:

«Spingilo fuori della linea sacra».

Il *plinthion* è il gioco praticato con molti dadi, che ha superfici tracciate da linee e il *plinthion* è anche detto *polis* (città) e ogni dado *kýōn* (cane). I ciottoli erano ripartiti in due gruppi a seconda del colore, l'arte del gioco è di prendere il ciottolo di colore differente, accerchiandolo con due ciottoli del medesimo colore.

99 Perciò, Cratino (fr. 61 K.-A.) ha anche fatto questo gioco di parole:

«Discendente di Pandione, re della città  
dal suolo ferace, di cui sai che parliamo  
e il cane e la città, alla quale giocano».

Il gioco del diagramma o «linee intrecciate» (*diagrammismós* o *diagrammízein*) è molto simile a questo gioco ed è anche detto le linee (*grammai*).

Alcuni poeti hanno anche chiamato *astrízein* il gioco agli astragali, perché chiamano gli astragali *ástragaloi* e *astríai*, Antifane dice anche *astrichoí*. 100 Ogni faccia ha un valore numerico secondo la maniera di cadere dell'astragalo. Il lato dell'unità è detto il cane (*kýōn*), quello opposto *chias* e questo colpo *Chio*. Non ci sono valori di due o cinque negli astragali, come si riscontra, invece, nei dadi. I più dicono che si dà alla faccia che vale sei il nome di Coo e al cane quello di Chio. Un punteggio era anche detto Stesicoro dai giocatori agli astragali, era l'otto. Di fatto si racconta che la tomba del poeta a Catania era costituita da otto parti, donde il proverbio: «tutto fa otto».

<sup>1</sup> Vd. e.g. Paus. 1,1,4; 1,36,4.

101 Ἐπεὶ δὲ τοῖς τετταράκοντα τοῖς μετὰ τοὺς τριάκοντα προστάσιν Ἀθήνησι συνῆρξεν Εὐριπίδης, εἰ τετταράκοντα συνήθροισεν ἀστραγάλων βολή, τὸν ἀριθμὸν τοῦτον Εὐριπίδην ὠνόμαζον. Καὶ μὴν καὶ ἀρτιάζειν ἀστραγάλους ἐκ φορμίσκων κατερωμένους ἐν τῷ ἀποδυτηρίῳ τοὺς παῖδας ὁ Πλάτων (*Lys.* 206e) ἔφη· τὸ δ' ἀρτιάζειν ἐν ἀστραγάλων πλήθει, κεκρυμμένων ὑπὸ ταῖν χεροῖν, μαντεῖαν εἶχε τῶν ἀρτίων ἢ καὶ περιττῶν. Ταῦτό δὲ τοῦτο καὶ κυάμοις ἢ καρύοις ἢ ἀμυγδάλαις, οἱ δὲ καὶ ἀργυρίῳ πράττειν ἤξιουν, εἰ πιστὸς Ἀριστοφάνης ἐν *Πλούτῳ* (816) λέγων· «στατήρσι δ' οἱ θεράποντες ἀρτιάζομεν».

102 Εἰ μὲν οὖν κύκλου περιγραφέντος ἀφιέντες ἀστράγαλον ἐστοχάζοντο τοῦ μείναι τὸν βληθέντα ἐν τῷ κύκλῳ, ταύτην εἰς ὦμιλλαν τὴν παιδιᾶν ὠνόμαζον. Καίτοι με οὐ λέληθεν ὅτι καὶ ὄρτυγα ἐνιστάντες τῷ περιγραπτῷ κύκλῳ, ὁ μὲν ἔκοπτε τὸν ὄρτυγα τῷ δακτύλῳ, ὁ δὲ πρὸς τὴν πληγὴν ἐνδοῦς ἀνεχαίτισεν ἔξω τοῦ κύκλου, καὶ ἤτητο ὁ τοῦ ὄρτυγος δεσπότης· ἐν γοῦν *Ταξιάρχους* Εὐπολις τοῦ Φορμίωνος (fr. 269 K.-A.) εἰπόντος·

«οὐκοῦν περιγράψεις ὅσον ἐναριστᾶν κύκλον;»

ἀποκρίνεται·

103 «τί δ' ἔστιν; εἰς ὦμιλλαν ἀριστήσομεν;  
ἢ κόψομεν τὴν μάζαν ὡσπερ ὄρτυγα;»

Ἡ δὲ τρόπα καλουμένη παιδιὰ γίνεται μὲν ὡς τὸ πολὺ δι' ἀστραγάλων, οὓς ἀφιέντες στοχάζονται βόθρου τινὸς εἰς ὑποδοχὴν τῆς τοιαύτης ρίψεως ἐξεπίτηδες πεποιημένου· πολλάκις δὲ καὶ ἀκύλοις καὶ βαλάνοις ἀντὶ τῶν ἀστραγάλων οἱ ρίπτοντες ἐχρῶντο.

Ἦν δὲ τῆς ἐν σφαίρα παιδιᾶς ὀνόματα ἐπίσκυρος, φαινίνδα, ἀπόρραξις, οὐρανία.

104. Καὶ ἡ μὲν ἐπίσκυρος καὶ ἐφηβικὴ καὶ ἐπικκοῖνος ἐπὶ κλην ἔχει, παίζεται δὲ κατὰ πλῆθος διαστάντων ἴσων πρὸς ἴσους, εἶτα μέσην γραμμὴν λατύπη ἐλκυσάντων, ἦν σκῦρον καλοῦσιν, ἐφ' ἣν καταθέντες τὴν σφαῖραν, ἐτέρας δύο γραμμάς κατόπιν ἐκατέρας τῆς τάξεως καταγράψαντες, ὑπὲρ τοὺς ἐτέρους οἱ προανελόμενοι ρίπτουσιν, οἷς ἔργον ἦν ἐπιδράξασθαι τε τῆς σφαίρας φερομένης καὶ ἀντιβαλεῖν, ἕως ἂν οἱ ἐτεροὶ τοὺς ἐτέρους ὑπὲρ τὴν κατόπιν γραμμὴν ἀπώσωνται.

105. Ἡ δὲ φαινίνδα εἴρηται ἢ ἀπὸ Φαινίνδου τοῦ πρώτου εὐρόντος ἢ ἀπὸ τοῦ φενακίζειν, ὅτι ἐτέρῳ προδείξαντες ἐτέρῳ ρίπτουσιν, ἐξαπατῶντες τὸν οἰόμενον· εἰκάζοιτο δ' ἂν εἶναι ἢ διὰ τοῦ μικροῦ σφαιρίου, ὃ ἐκ τοῦ ἀρπάζειν ὠνόμασαι· τάχα δ' ἂν καὶ τὴν ἐκ τῆς μαλακῆς σφαίρας πρὸς τοῦδαφος εὐτόνωσ ῥήξαντα, ὑποδεξάμενον τὸ πῆδημα τῆς σφαίρας τῇ χειρὶ πάλιν ἀντιπέμψαι, καὶ τὸ πλῆθος τῶν πηδημάτων ἠριθμεῖτο.

106. Ἡ δ' οὐρανία, ὁ μὲν ἀνακλάσας αὐτὸν ἀνερρίπτει τὴν σφαῖραν εἰς τὸν οὐρανόν, τοῖς δ' ἦν ἀλλομένοις φιλοτιμία, πρὶν εἰς γῆν αὐτὴν πεσεῖν, ἀρπάσαι, ὅπερ ἔοικε καὶ Ὅμηρος ἐν *Φαίαξι* (θ 373) ὑποδηλοῦν, ὅποτε μέντοι πρὸς τὸν τοῖχον τὴν σφαῖραν ἀντιπέμποιεν, τὸ πλῆθος τῶν πηδημάτων διελογίζοντο. Καὶ ὁ μὲν ἠττώμενος ὄνος ἐκαλεῖτο καὶ πᾶν ἐποίει τὸ προσαχθέν, ὁ δὲ νικῶν βασιλεύς τε ἦν καὶ ἐπέταπτεν.

101 Se il colpo di astragali dava la somma di 40, si chiamava questo numero Euripide in riferimento a colui che ha diretto i Quaranta, i quali governarono ad Atene dopo i Trenta.

Secondo Platone (*Ly.* 206e) i bambini giocavano a pari e dispari nel vestiario dei bagni con gli astragali che estraevano dai bussolotti. Giocare a pari e dispari – gli astragali sono allora celati nelle mani – è una sorta di divinazione coi numeri pari e dispari. Lo stesso si poteva fare con fave, noci, mandorle o monete, se si fa affidamento ad Aristofane, il quale dice nel *Pluto* (817):

«e noi schiavi giochiamo a pari e dispari con gli stateri».

102 Se si traccia un cerchio a terra e si lancia un astragalo con abilità per farlo cadere nel cerchio, questo gioco è chiamato *ômillá*. Tuttavia non ignoro che quando si traccia un cerchio, in seguito vi si pone una quaglia, uno colpisce la quaglia col dito, l'altro la libera ai colpi e la sospinge fuori dal cerchio. Il proprietario di questa quaglia è allora il perdente. Eupoli dice dunque di Formione nei *Tassiarchi* (fr. 269 K.-A.):

«Orbene, tracterai un cerchio per mangiare là dentro?».

103 L'altro gli replica:

«E che cos'è? Facciamo un gran pranzo?

O battiamo la pasta come una quaglia?».

Il gioco detto *tropa* si fa perlopiù con astragali lanciati nello sforzo di raggiungere una piccola fossa scavata in modo tale da poter contenere tutti gli astragali gettati all'interno. Quelli che lanciano si servono di solito di ghiande e castagne invece che di astragali.

I nomi dei giochi di pallone erano *epískyros*, *phainínda*, *apórraxis*, *ouranía*.

104 L'*epískyros* è anche designato col nome di *ephēbiké* («pallone degli efebi») ed *epíkoinos* («pallone comune»). Si gioca con molti giocatori ripartiti in due squadre di numero uguale, di seguito si traccia una linea alla metà del campo con una pietra a calcce detta *skýros*. Si tracciano altre due linee dietro alle due metà del campo. Coloro i quali tengono la palla, la lanciano al di sopra degli avversari che devono colpire il pallone e rinviarlo fino a quando gli uni non abbiano sospinto gli altri aldilà della linea retrostante.

105 La *phainínda* («gioco della finta») è così denominata sia in ragione di Phainindos che l'ha inventata per primo sia per il fatto di fare una finta (*phenakízein*), perché i giocatori lanciano la palla a uno, facendo finta di lanciarla ad un altro in modo da ingannare colui che pensava di riceverla.

Si potrebbe citare a confronto il gioco con un pallone piccolo che prende nome dal verbo *harpázein* (strappare). Qualcuno potrebbe citare così il gioco del pallone morbido.

L'*apórraxis* («gioco di strappare la palla»): i giocatori lanciano a terra il pallone con notevole sforzo, ne seguono i rimbalzi con la mano e ancora con altre percussioni e contano in seguito il numero dei rimbalzi del pallone.

106 L'*ouranía* («gioco del pallone al cielo»): chi tira il pallone lo lancia fino al cielo; tra coloro i quali saltavano in alto vi era l'ambizione d'impadronirsi della palla prima che cadesse al suolo, come ha mostrato Omero nell'episodio dei Feaci (*Od.* 8,373). Quando i giocatori rinviavano la palla contro il muro, contavano il numero dei rimbalzi. E il perdente era chiamato asino e faceva tutto ciò che gli veniva ordinato di fare, il vincitore era il re e dava gli ordini.



107. Εἵποις ἂν οὖν τὸν σφαιρίζοντα σφαῖρα παίζειν, σφαῖραν ρίπτειν, βάλλειν, ἀφιέναι, πέμπειν, προσπέμπειν, ἐκπέμπειν, ἀντιπέμπειν, ἀνταφιέναι, ἀνταποφέρειν, σφαιριστικὸν εἶναι, εὐρυθμον, εὐσχήμονα, εὐσκοπον, ἐπίσκοπον, εὐτονον· ἔξεστι δὲ καὶ σφαιρομαχίαν εἶπειν τὴν ἐπίσκυρον τῆς σφαίρας παιδιάν.

Καὶ μέντοι καὶ τὸ ὀρτυγοκοπεῖν παιδιά, καὶ τὸ πρᾶγμα ὀρτυγοκοπία, καὶ οἱ παίζοντες ὀρτυγοκόποι καὶ στυφοκόποι ἐκαλοῦντο. 108. Καὶ τὸ κόπτειν τοὺς ὀρτυγας καὶ ἀνακναδάλλειν καὶ ἀνερεθίζειν, ἀνεγείρειν, παροξύνειν, καὶ ταῦτα ἐκ τῶν ὀρτυγοκοπιῶν ὀνομάτων. Καὶ τῆλιξ μὲν ὁμοίᾳ τῇ ἄρτοπῶλιδι κύκλον ἐμπεριγράψαντες ἐνίστασαν τοὺς ὀρτυγας ἐπὶ ταῖς μάχαις ταῖς πρὸς ἀλλήλους· ὁ δὲ ἀνατραπεῖς καὶ ἐκπεσῶν τοῦ κύκλου ἤτητο αὐτὸς τε καὶ ὁ τοῦ ὀρτυγος δεσπότης. Καὶ ποτὲ μὲν ἐπ' αὐτοῖς διετίθεντο τοῖς ὀρτυξι, ποτὲ δὲ καὶ ἐπ' ἄργυρίῳ.

109 Ἔστ' ὅτε δὲ ὁ μὲν ἴστη τὸν ὀρτυγα, ὁ δὲ ἔκοπτε τῷ λιχανῶ ἢ τὰ ἐκ τῆς κεφαλῆς πτερὰ ἀπέτιλλεν· καὶ εἰ μὲν ἐγκαρτερήσειεν ὁ ὀρτυξ, ἢ νίκη μετὰ τοῦ θρέψαντος αὐτὸν ἐγίνετο, ἐνδόντος δὲ καὶ ὑποφυγόντος ὁ κόπτων ἢ τίλλων ἐνίκα. Τοὺς δὲ ἤτηθέντας ὀρτυγας ἐμβοήσαντες κατὰ τὸ οὖς αὐτοῖς ἐξιῶντο, λήθην ἐνεργαζόμενοι τῆς τοῦ νενικηκότος φωνῆς· καὶ τὸ ἐμβοᾶν ἐντρυλίζειν ὠνόμαζον.

110 Ἐρῶ δὲ καὶ ἄλλων παιδιῶν ὀνόματα ταῦτὸν ἐχουσῶν σχῆμα τῇ καταλήξει τῶν ὀνομάτων· βασιλίνδα, ὄστρακίνδα, διελκυστίνδα, μυῖνδα, χυτρίνδα, φρυγίνδα, κυνητίνδα, ἀκινήτίνδα, σχοινοφιλίνδα, σκαπέρδα, ἐφεντίνδα, στρεπτίνδα, πλειστοβολίνδα, ἀποδιδρασκίνδα.

Βασιλίνδα μὲν οὖν ἐστὶν ὅταν διακληρωθέντες ὁ μὲν βασιλεύς τις ἂν τάττη τὸ πρακτέον, ὁ δ' ὑπῆρέτης εἶναι λαχὼν πᾶν τὸ ταχθὲν ὑπεκπονῆ.

111 Ὀστρακίνδα δέ, ὅταν γραμμὴν ἐλκύσαντες οἱ παῖδες ἐν μέσῳ καὶ διανεμηθέντες, ἑκατέρω μερὶς ἢ μὲν τὸ ἔξω τοῦ ὀστράκου πρὸς αὐτῆς εἶναι νομίζουσα ἢ δὲ τὸ ἔνδον, ἀφέντος τινὸς κατὰ τῆς γραμμῆς τὸ ὄστρακον, ὁπότερον ἂν μέρος ὑπερφανῆ, οἱ μὲν ἐκεῖνῳ προσήκοντες διώκωσιν, οἱ δ' ἄλλοι φεύγωσιν ὑποστραφέντες· ὅπερ εἶδος παιδιᾶς αἰνίττεται καὶ Πλάτων ἐν τοῖς εἰς τὸν Φαῖδρον ἐρωτικοῖς (241b).

112 Ὁ μὲν τοῖνυν ληφθεὶς τῶν φευγόντων, ὄνος οὗτος κάθηται· ὁ δὲ ρίπτων τὸ ὄστρακον ἐπιλέγει «νῦξ ἡμέρα»· τὸ γὰρ ἔνδοθεν αὐτοῦ μέρος καταλήλιπται πίττη καὶ τῇ νυκτὶ ἐπιπεφήμισται. Καλεῖται δὲ καὶ ὄστράκου περιστοφῆ τὸ εἶδος τοῦτο τῆς παιδιᾶς.

Ἡ δὲ διελκυστίνδα παίζεται μὲν ὡς τὸ πολὺ ἐν ταῖς παλαισταῖς, οὐ μὴν ἀλλὰ καὶ ἀλλαχόθι· δύο δὲ μοῖραι παιδῶν εἰσὶν ἔλκουσαι τοὺς ἐτέρους οἱ ἕτεροι, ἔστ' ἂν καθ' ἓνα μεταστήσωνται παρ' αὐτοὺς οἱ κρατοῦντες.

113 Ἡ δὲ μυῖνδα, ἥτοι καταμύων τις «φυλάττου» βοᾶ, καὶ ὄν ἂν τῶν ὑποφευγόντων λάβῃ ἀντικαταμύειν ἀναγκάζει· ἢ μύσας, ἂν τις προσάψηται ἢ εἰάν τις προσδείξῃ, μαντευόμενος λέγει, ἔστ' ἂν τύχη.

Ἡ δὲ χυτρίνδα, ὁ μὲν ἐν μέσῳ κάθηται καὶ καλεῖται χύτρα, οἱ δὲ τίλλουσιν ἢ κνί-

107 Potremmo anche dire che il palleggiatore gioca con la palla, la lancia, la rinvia, la passa ad un altro, la manda fuori dal campo o al posto d'un altro, la fa cadere o la rinvia.

E per qualcuno che è un abile giocatore di pallone si può dire che ha un buon ritmo, è di bell'aspetto, raggiunge il suo scopo, riporta la vittoria ed è vigoroso. È consentito dire *sphairomachía* («battaglia con la palla») per il gioco con il pallone sulla marca (*episkyros*).

Ed ancora l'atto di battere le quaglie (*ortygokopeîn*) è un gioco e l'azione del gioco è detta *ortygokopía* e i giocatori sono chiamati *ortygokópoi* e *stypbokópoi*.

108 E tutte queste espressioni di battere le quaglie, eccitarle, risvegliarle, metterle in collera vengono dai diversi nomi del gioco di battere le quaglie. Si traccia un cerchio su un tavolo rialzato simile a quello dei fornai e vi si posa all'interno le quaglie per il combattimento delle une contro le altre. La quaglia che cade alla rovescia ed è cacciata fuori dal cerchio ha perduto la gara e il suo padrone è il perdente. Talora si distribuivano le stesse quaglie come premio, altre volte anche una somma di denaro.

109 Quando l'uno posa la quaglia, l'altro la percuote con l'indice o le strappa le piume del capo. Se la quaglia sopporta tutto ciò con fermezza, ottiene la vittoria e anche il suo allevatore, se invece la quaglia abbandona la sua posizione e prende la fuga, allora la vittoria appartiene a colui che la batte o le strappa le piume. Si emettevano grida sonore all'orecchio delle quaglie che avevano perduto, spingendole così a dimenticare la voce della quaglia che aveva vinto. E il gridare alla quaglia è detto anche *entrylízein* («mormorare all'orecchio»).

110 Dirò i nomi di altri giochi che hanno il medesimo schema di terminazione: *basilínda*, *ostrakínda*, *dielkystínda*, *myínda*, *chytrínda*, *phrygínda*, *kynētínda*, *akinētínda*, *schoinophilínda*, *skapérda*, *ephentínda*, *streptínda*, *pleistobolínda*, *apodidraskínda*.

La *basilínda* («gioco del re») si svolge così: quando si tira a sorte, chi è selezionato come re ordina ciò che gli altri devono fare, colui al quale la sorte ha riservato il ruolo di servo esegue tutto ciò che il re gli ordina.

111 L'*ostrakínda* («gioco del coccio») è quando i bambini tracciano una linea al centro del campo e formano due squadre, una delle due parti del campo è immaginata come il lato esterno del coccio, l'altra quello interno. Un giocatore si posiziona al centro sulla linea e lancia in aria il coccio; a seconda della parte del campo in cui cadrà questo coccio, gli uni vanno in tale direzione e inseguono i rivali, gli altri fanno un voltafaccia e prendono la fuga. 112 Anche Platone cita questo tipo di gioco nel *Fedro* (241b). Appena uno dei fuggiaschi è catturato, deve restare seduto e fa l'asino. Colui che lancia in aria il coccio grida: «notte o giorno». Il lato all'interno del coccio è annerito con la pece e gli si attribuisce il valore della notte. Si chiama questo tipo di gioco anche la rotazione del coccio.

La *dielkystínda* («gioco del tiro») è praticata soprattutto nelle palestre, ma anche altrove, vi sono due gruppi di bambini che si tirano a vicenda, fintantoché i vincitori non riescano a spingere gli avversari dalla loro parte.

113 La *myínda* («gioco del cieco») è quando qualcuno chiudendo gli occhi grida: «Fa attenzione!» e quando acciuffa uno dei compagni datosi alla fuga, l'obbliga a chiudere gli occhi a sua volta. O ancora colui che ha chiuso gli occhi, sia che agguanti uno dei suoi compagni, sia che lo designi col dito, deve indovinare di chi si tratti.

La *chytrínda* («gioco del calderone»): un giocatore si siede al centro dei compagni ed è

ζουσιν ἢ καὶ παίουσιν αὐτὸν περιθέοντες· ὁ δ' ὑπ' αὐτοῦ περιστρεφομένου ληφθεὶς ἀντ' αὐτοῦ κάθηται. 114 Ἔσθ' ὅτε ὁ μὲν ἔχεται τῆς χύτρας κατὰ τὴν κεφαλὴν τῆ χειρὶ τῆ λαίᾳ, περιθέων ἐν κύκλῳ οἱ δὲ παίουσιν αὐτὸν ἐπερωτῶντες· «τίς περὶ χύτραν;» κάκεινος ἀποκρίνεται· «ἐγὼ Μίδαξ».

Οὐ δ' ἂν τύχη τῷ ποδί, ἐκείνος ἀντ' αὐτοῦ περὶ τὴν χύτραν περιέρχεται.

Ἡ δὲ φρυγίνδα, ὄστρακα τῶν λείων μεταξὺ τῶν τῆς ἀριστερᾶς χειρὸς δακτύλων διαθέντες, ἐπικρούουσι τὰ ὄστρακα τῆ δεξιᾷ κατὰ ῥυθμὸν.

Ἡ δὲ κυνητίνδα ἀπὸ τοῦ κυνεῖν, ὃ ἐστὶ καταφιλεῖν, ὠνόμασται, ἥπερ ὑποδηλοῦν ἔοικε Κράτης ἐν *Παιδιαῖς* (fr. 27 K.-A.). 115 Σχεδὸν δὲ καὶ περὶ τῶν πλείστων ὁ ποιητῆς οὗτος εἴρηκεν ἐν τῷδε τῷ δράματι· φησὶ δ' οὖν·

«Παίξει δ' ἐν ἀνδρικοῖς χοροῖσι  
τὴν κυνητίνδ' ὥσπερ εἰκός,  
τοὺς καλοὺς φιλοῦσα».

Ἡ δ' ἀκινήτίνδα ἀμιλλαν τοῦ ἀκινήτι μένειν εἶχεν.

Ἡ δὲ σχοινοφιλίνδα, κάθηται κύκλος, εἷς δὲ σχοινίον ἔχων λαθῶν παρά τῷ τίθησι· κἂν μὲν ἀγνοήσῃ ἐκείνος παρ' ᾧ κεῖται, περιθέων περὶ τὸν κύκλον τύπτεται, εἰ δὲ μάθοι, περιελαύνει τὸν θέντα τύπτων.

116 Ἡ δὲ σκαπέρδα, δοκὸν ἐν μέσῳ τρυπήσαντες καταπηγνύουσιν· διὰ δὲ τοῦ τρυπήματος διεῖρται σχοινίον, οὗ ἐκατέρωθεν εἷς ἐκδέδεται, οὐ πρὸς τὸν δοκὸν βλέπων ἀλλ' ἀπεστραμμένος· ὁ δὲ τὸν ἕτερον πρὸς βίαν ἐλκύσας ὡς τὰ νῶτα αὐτοῦ τῆ δοκῷ προσαγαγεῖν, νικᾶν οὗτος δοκεῖ· καὶ τοῦτο σκαπέρδαν ἔλκειν λέγουσιν. Ἔσθ' ὅτε μέντοι καὶ τὰ νῶτά τινες προσθέντες ἀλλήλοις ἀνθέλκουσιν ἐνὶ δεσμῷ δεθέντες.

Ἡ δὲ ἐφεντίνδα, ὡς ἔστιν εἰκάζειν, ὄστρακον ἐφέντα ἐς κύκλον ἐχρῆν συμμετρήσασθαι ὡς ἐντὸς τοῦ κύκλου στή.

Ἡ δὲ στρεπτίνδα, ὄστρακον ὀστράκῳ ἢ νόμισμα νομίσματι τῷ βληθέντι τὸ κείμενον ἔστρεφον.

Ἡ δὲ πλειστοβολίνδα, οὐ μόνον ἢ διὰ τῶν κύβων, ἀλλὰ καὶ ἢ διὰ τῶν ἀστραγάλων, ἐπὶ τὸ πλείστον ἀριθμὸν βαλεῖν.

117 Ἡ δ' ἀποδιδρασκίνδα, ὁ μὲν ἐν μέσῳ καταμύων κάθηται, ἢ καὶ τοὺς ὀφθαλμούς τις αὐτοῦ ἐπιλαμβάνει, οἱ δ' ἀποδιδράσκουσιν· διαναστάντος δ' ἐπὶ τὴν ἐξερεύνησιν, ἔργον ἐστὶν ἐκάστῳ εἰς τὸν τόπον τὸν ἐκείνου φθάσαι.

118 Καὶ μὴν καὶ ἄλλαι παιδιαὶ αἶδε, παρεοικυῖαι τῷ σχήματι τῆς λέξεως, χαλκισμός, ἱμαντελιγμός, ἐφεδρισμός, ἐποστρακισμός, ἀσκωλιασμός.

Ὁ μὲν χαλκισμός, ὀρθὸν νόμισμα ἔδει συντόμως περιστρέψαντας ἐπιστρεφόμενον ἐπιστήσαι τῷ δακτύλῳ· ᾧ τρόπῳ μάλιστα τῆς παιδιᾶς ὑπερήδεσθαί φασι Φρύνην τὴν ἑταίραν.

Ὁ δ' ἱμαντελιγμός διπλοῦ ἱμάντος λαβυρινθώδης τις ἐστὶ ἐπιστροφή, καθ' ἣς ἔδει καθέντα παττάλιον τῆς διπλῆς τυχεῖν· εἰ γὰρ μὴ λυθέντος ἐμπεριεῖληπτο τῷ ἱμάντι τὸ παττάλιον, ἤττητο ὁ καθεὶς.

chiamato il calderone. Gli altri giocatori gli girano intorno, gli strappano i cappelli, lo punzecchiano, lo percuotono. Il giocatore seduto si gira e tenta d'acciuffare colui che l'ha toccato, se quest'ultimo è catturato, si siede a sua volta.

Questo gioco si svolge quando un giocatore pone sul capo la pentola con la mano sinistra, mentre corre in cerchio, gli altri gli domandano: «Che fa la pentola?» E quegli risponde: «Bolle!» O diversamente: «Chi tiene la pentola?» E quegli replica: «Io, Mida!». E se riesce a scacciare uno dei compagni, quest'ultimo prende il suo posto e indossa il calderone.

La *phrygínda* («gioco della fava abbrustolita») consiste a tenere cocci nelle dita serrate della mano sinistra, mentre bisogna colpirla con la destra fino a quando non producano un rumore sonoro.

La *kynētínda* («gioco dei baci») è così designata dal verbo *kynēîn*, cioè baciare, ne parla Cratete nei *Giochi* (fr. 27 K.-A.).

115 Questo poeta ha detto dunque in generale in questa commedia:

«ella gioca alla *kynētínda* nei cori dei ragazzi,  
com'è naturale, indirizzandosi a quelli belli».

L'*akynētínda* («gioco dell'immobilità») prevede la gara a restare immobili durante un certo lasso di tempo.

La *schoinophilínda* («gioco della corda celata»): si forma un cerchio, uno dei giocatori tiene una corda di nascosto e tenta di porla attorno ad un compagno a sua insaputa, se quest'ultimo non se ne avvede, deve fare il giro del cerchio di corsa ed è frustato. Se invece se ne rende conto, è lui a inseguire e percuotere il suo compagno, che fugge di corsa.

116 La *skapérda* («gioco del palo»): si fora un palo al centro e lo si fissa con un pertugio al di sotto. Attraverso questo foro si fa passare una corda. A ciascun lato della corda è legato un giocatore, che non vede il palo, ma gli dà le spalle. Uno tira l'altro con sforzo al fine di condurlo con il dorso al palo e riportare la vittoria. E si dà così il nome di tirare la *skapérda* a questo gioco. Secondo una variante i giocatori legati ad una correggia si danno le spalle e si tirano in senso contrario.

L'*ephentínda* («gioco degli oggetti lanciati»), a quanto pare, è quando si lancia un cocco in un cerchio per verificare in seguito la distanza dal centro di questo cerchio.

La *streptínda* («gioco degli oggetti lanciati») consiste a lanciare un cocco su un altro cocco o una moneta su un'altra moneta al fine di farli roteare.

La *pleistobolínda* («gioco del punto più alto») non è praticata soltanto con i dadi, ma anche con gli astragali al fine di raggiungere il punteggio più alto.

117 L'*apodidraskínda* («gioco del fuggiasco») è quando uno dei giocatori è seduto al centro del gruppo e ha gli occhi chiusi a meno che qualcuno non glieli abbia tenuti serrati, gli altri prendono la fuga; quando si rialza per intraprendere la ricerca dei suoi compagni di gioco, questi sono tenuti ad arrivare sul posto prima di lui.

118 Ed ancora vi sono altri giochi che sono molto simili alla forma del lemma corrispondente: *chalkismós*, *himanteligmós*, *ephedrismós*, *epostrakismós*, *askōliasmós*.

Il *chalkismos* («gioco della moneta») consiste a far roteare più volte una moneta sul dito ritmicamente. Raccontano che l'etera Frine si diletta moltissimo con questo tipo di gioco.

Lo *himanteligmós* («gioco della cinta arrotolata»): si ha una corda a doppia piega arrotolata in due parti, all'imitazione d'un labirinto. Quindi, qualcuno pone un chiodo in questa corda piegata e se il nodo non si districa, chi l'ha piantato è il perdente.

119 Ὁ δ' ἐφεδρισμός, λίθον καταστησάμενοι πόρρωθεν αὐτοῦ στοχάζονται σφαίραις ἢ λίθοις· ὁ δ' οὐκ ἀνατρέψας τὸν ἀνατρέψαντα φέρει, τοὺς ὀφθαλμοὺς ἐπειλημμένος ὑπ' αὐτοῦ, ἕως ἂν ἀπλανῶς ἔλθῃ ἐπὶ τὸν λίθον, ὃς καλεῖται διορος.

Ὁ δ' ἐποστρακισμός, ὄστρακον τῶν θαλαττίων κατὰ τοῦ ὕδατος ἐπιπολῆς ἀφιάσιν, ἀριθμοῦντες αὐτοῦ τὰ πρὸ τοῦ καταδῦναι πηδήματα ἐν τῇ ὑπὲρ τὸ ὕδωρ ἐπιδρομῇ· ἐκ γὰρ τοῦ πλήθους τῶν ἀλμάτων ἡ νίκη τῷ βάλλοντι.

120 Ὁ δὲ κυνδαλισμός διὰ πατταλίων ἐστὶ παιδιὰ· κύνδαλα γὰρ τοὺς παττάλους ὠνόμαζον. Ἦν δ' ἔργον οὐ μόνον αὐτῷ τινὶ καταπῆξαι τὸν πάτταλον κατὰ τῆς διύγρου, ἀλλὰ καὶ τὸν καταπαγέοντα ἐκκροῦσαι πλήξαντα κατὰ τὴν κεφαλὴν ἐτέρῳ παττάλω· ὅθεν καὶ ἡ παροιμία· «ἦλω τὸν ἦλον, παττάλω τὸν πάτταλον».

Ἔνιοι δὲ τῶν Δωριέων ποιητῶν τὸν ὄδε παίζοντα κυνδαλοπαϊκτὴν ἐκάλεσαν.

121 Ὁ δ' ἀσκωλιασμός τοῦ ἐτέρου ποδὸς αἰωρουμένου κατὰ μόνου τοῦ πηδᾶν ἐποίει, ὅπερ ἀσκωλιάζειν ὠνόμαζον ἥτοι εἰς μῆκος ἡμιλλῶντο, ἢ ὁ μὲν ἐδίωκεν οὕτως, οἱ δ' ὑπέφευγον ἐπ' ἀμφοῖν θέοντες, ἕως τινὸς τῷ φερομένῳ ποδὶ ὁ διώκων δυνηθῆ τυχεῖν. Ἦ καὶ πάντες ἐπήδων, ἀριθμοῦντες τὰ πηδήματα· προσέκειτο γὰρ τῷ πλήθει τὸ νικᾶν.

Ἀσκωλιάζειν δ' ἐκαλεῖτο καὶ τὸ ἐπιπηδᾶν ἀσκῶ κενῷ καὶ ὑπόπλεω πνεύματος, ἀηλιμμένῳ ἵνα περιολισθαίνοιεν περὶ τὴν ἄλοιφῆν.

122 Εἰσὶ δὲ καὶ ἄλλαι παιδιαί, ἐν κοτύλῃ, χαλκῇ μυῖα, ἕξεχ' ὦ φίλ' ἦλιε, τρυγοδίφησις, μηλολόανθη, χελιχελώνη, σκανθαρίζειν, ῥαθαπυγίζειν, πεντάλιθα, ψίττα Μαλιάδες ψίττα Ῥοιαί ψίττα Μελίαι, πλαταγώνιον, τηλέφιλον, κρίνα, σπέρμα μῆλων, λάταγες, κολλαβίζειν.

Ἦ μὲν ἐν κοτύλῃ, ὁ μὲν περιάγει τῷ χεῖρι εἰς τοῦπίσω καὶ συνάπτει, ὁ δὲ κατὰ τὸ γόνυ ἐφιστάμενος αὐταῖς φέρεται, ἐπιλαβὼν ταῖν χεροῖν τῷ ὀφθαλμῷ τοῦ φέροντος. Ταύτην καὶ κυβησίνδα καλοῦσι τὴν παιδιάν.

123 Ἦ δὲ χαλκῇ μυῖα, ταινία τῷ ὀφθαλμῷ περισφίξαντες ἐνὸς παιδός, ὁ μὲν περιστρέφεται κηρύττων· «χαλκῆν μυῖαν θηράσω».

Οἱ δὲ ἀποκρινόμενοι· «θηράσεις, ἀλλ' οὐ λήψει» σκύτεσι βυβλίνοις αὐτὸν παίουσιν, ἕως τινὸς αὐτῶν λάβηται.

Ἦ δ' ἕξεχ' ὦ φίλ' ἦλιε παιδιὰ κρότον ἔχει τῶν παίδων σὺν τῷ ἐπιβοήματι τούτῳ, ὅποταν νέφος ἐπιδράμη τὸν θεόν· ὅθεν καὶ Στράτις ἐν *Φοινίσσαις* (fr. 46 K.= 48 Orth)

«εἶθ' ἦλιος μὲν πείθεται τοῖς παιδίοις,

ὅταν λέγωσιν· “ἕξεχ' ὦ φίλ' ἦλιε”».

124 Ἦ δὲ τρυγοδίφησις τοῦ γελοίου χάριν ἐξεύρηται· δεῖ γὰρ τι ἐς τρυγὸς λεκάνην καταδεδυκός, περιαγαγόντα ὀπίσω τῷ χεῖρι, τῷ στόματι ἀνελέσθαι.

Ἦ δὲ μηλολόανθη ζῶον λίνον ἐκδήσαντες ἀφιάσιν, τὸ δὲ ἐλικοειδῶς ἐν τῇ πτήσει τὸ λίνον διελίσσεται· ὅπερ Ἀριστοφάνης εἶοικε λέγειν (*Nu.* 763)·

«λινόδετον ὡσπερ μηλολόανθον τοῦ ποδός».

125 Ἦ δὲ χελιχελώνη, παρθένων ἐστὶν ἡ παιδιὰ, παρόμοιόν τι ἔχουσα τῇ χύτρῃ· ἢ μὲν γὰρ κάθηται, καὶ καλεῖται χελώνη, αἱ δὲ περιτρέχουσιν ἀνερωτῶσαι·

119 L'*ephedrismós* («gioco a cavalcioni») è quando i giocatori rizzano una pietra da lontano e la colpiscono con sassolini o palle, colui che non rovescia giù questa pietra reca sul dorso il compagno che l'ha rovesciata; quest'ultimo gli copre gli occhi con le mani fino a che non raggiunga senza deviazioni questa pietra che è denominata il limite.

L'*epostrakismós* («gioco della conchiglia») è quando si conta il numero dei rimbalzi compiuti da una conchiglia gettata in mare prima che affondi nell'acqua.

120 Il *kyndalismós* («gioco del bastone») è un gioco con bastoni, difatti si dice *kýndala* per *páttaloi* (bastoni). L'azione del gioco non è solo di fissar solidamente al suolo un bastone, ma anche di colpire e far cadere questo bastone piantato a terra, colpendone la sommità con un altro bastone, donde il proverbio «ad un bastone, un altro bastone». I poeti di lingua dorica hanno anche chiamato *kyndalopaíktēs* colui che pratica questo gioco.

121 L'*askōliasmós* («gioco del salto su un solo piede/ gioco dello zoppo»): bisogna tenersi e saltare su un solo piede, ciò che è detto *askōliázein*. Si faceva una gara alla distanza, uno dei giocatori inseguiva gli altri che si davano alla fuga, correndo in entrambe le direzioni, fintantoché l'inseguitore non riusciva ad agguantare col piede uno dei fuggiaschi. Secondo una variante tutti i giocatori saltavano e contavano i loro sobbalzi, coloro che ne facevano il numero più grande erano i vincitori. Si diceva anche *askōliázein* il fatto di saltare su un otre vuoto e gonfio d'aria, unto di grasso al fine di fare scivolare i ragazzi a causa del grasso.

122 Vi sono altri giochi, *en kotylē*, *chalkē muía*, *éxech'ô phil'êlie*, *trygodíphēsis*, *mēlolánthē*, *chelichelōnē*, *skantharízein*, *rathapygízein*, *pentáliitha*, *psítta Maliádes*, *psítta Rhoiaí*, *psítta Melíai*, *platagónion*, *téléphilon*, *krína*, *spérma mēlōn*, *látages*, *kollabízein*. Il gioco *en kotylē* («nella cavità»): uno ha le mani giunte dietro le spalle, l'altro si mette a ginocchio e tenta di toccare con le mani gli occhi dell'altro, il quale lo porta in alto. Gli altri nomi per questo gioco sono *hippás* («cavalla») e *kybēsínda*.

123 La mosca di bronzo (*chalkē myía*) è quando si coprono gli occhi di un bambino con una benda e questi si gira e grida: «caccio la mosca di bronzo!», mentre gli altri gli rispondono: «la cacci, ma non la prenderai!» E lo percuotono con cordicelle di papiro fintantoché non agguanti uno di loro.

Il gioco dell' «esci fuori, caro Sole!» (*éxech'ô phil' hēlie*) è il grido delle esclamazioni dei bambini, allorché una nuvola corre verso il sole. Gridano in tal modo, come dice Strattide nelle *Fenicie*:

«e il Sole va obbedire ai bambini,  
quando dicono: «esci, Sole!».

124 La *trygodíphēsis* («ricerca nella feccia») è un gioco inventato a fini di burla. Qualcuno deve immergere il viso in un vaso di vino, tenere le mani girate dietro la schiena e prendere del vino in bocca.

La *mēlolánthē* («gioco dello scarabeo») è un piccolo insetto volante denominato anche *mēlolonthē* e si pone sui meli in fioritura o già fioriti. Bisogna trattenere quest'insetto con un filo di lino e, quindi, farlo volare con le sue ali, come pare confermare Aristofane (*Nu.* 763):

125 « come uno scarabeo trattenuto per la zampa ad un filo».

La *chelichelōnē* («tarta-tartaruga») è un gioco di ragazze che assomiglia in qualche modo al «calderone». Una giocatrice è seduta ed è chiamata la tartaruga; le altre corrono attorno a lei, chiedendole:

«χελιχελώνη, τι ποιεῖς ἐν τῷ μέσῳ;»

ἢ δὲ ἀποκρίνεται·

«ἔρια μαρύομαι καὶ κρόκην Μιλησίαν».

Εἶτα ἐκεῖναι πάλιν ἐκβοῶσιν·

«ὄ δ' ἔκγονός σου τί ποιῶν ἀπόλετο;»

ἢ δέ φησι·

«λευκᾶν ἀφ' ἵπων εἰς θάλασσαν ἄλατο».

126 Τὸ δὲ σκανθαρίζειν ἐστὶ τῷ μέσῳ τῆς χειρὸς δακτύλου ὑπὸ τοῦ μείζονος ἀφεθέντι τὴν ῥίνα παίειν, τὸ δὲ ῥαθαπυγίζειν σιμῶ τῷ ποδὶ τὸν γλουτὸν παίειν.

Τὰ δὲ πεντάλιθα, ἦτοι λιθίδια ἢ ψήφοι ἢ ἀστράγαλοι πέντε ἀνερριπτοῦντο, ὥστ' ἐπιστρέψαντα τὴν χεῖρα δέξασθαι τὰ ἀναρριφθέντα κατὰ τὸ ὀπισθέναρ, ἢ εἰ μὴ πάντα ἐπισταίῃ, τῶν ἐπιστάντων ἐπικειμένον ἀναιρεῖσθαι τὰ λοιπὰ τοῖς δακτύλοις. Τὸ δὲ ῥῆμα τὸ πεντελιθίζειν ἔστιν ἐν τοῖς Ἑρμίππου Θεοῖς (fr. 35 K.-A.), τὸ δ' ὄνομα πεντέλιθα ἐν ταῖς Ἀριστοφάνους *Λημνίαις* (fr. 383 K.-A.)·

«πεντελίθοισί θ' ὁμοῦ λεκάνης παραθραύμασιν».

127 Γυναικῶν δὲ μᾶλλον ἢ παιδιᾶ, ὥσπερ καὶ ἡ ψίττα Μαλιάδες ψίττα Ῥοιαί ψίττα Μελίαι παρθένων ἦν· τὰς γὰρ νύμφας εὐφημοῦσαι θέουσι, παροξύνουσαι ἀλλήλαις εἰς τάχος.

Τὸ δὲ πλαταγώνιον οἱ ἐρώντες ἢ αἱ ἐρώσαι ἔπαιζον· καλεῖται μὲν γὰρ οὕτω καὶ τὸ κρόταλον καὶ τὸ σεῖστρον, ᾧ καταβαυκαλῶσιν αἱ τίτθαι ψυχαγωγούσαι τὰ δυσυπνοῦντα τῶν παιδίων. Ἀλλὰ καὶ τὰ τοῦ τηλεφίλου καλουμένου φύλλα ἐπὶ τοὺς πρώτους δύο τῆς λαιᾶς δακτύλους εἰς κύκλον συμβληθέντας ἐπιθέντες, τῷ κοίλῳ τῆς ἐτέρας χειρὸς ἐπικρούσαντες εἰς κτύπον ποιήσιν εὐκροτον ὑποσχισθὲν τῇ πληγῇ τὸ φύλλον, μεμνήσθαι τοὺς ἐρωμένους αὐτῶν ὑπελάμβανον.

128 Καὶ μὴν καὶ τὸ κρίνον διπλοῦν ὄν καὶ διάκενον ἔνδοθεν ἐκφυσήσαντες ὡς ὑποπλήσαι πνεύματος, πρὸς τὰ μέτωπα ῥηγνύντες ἐσημαίνοντο τὰ παραπλήσια τῷ κτύπῳ. Ἔτι τοίνυν τὸ σπέρμα τῶν μήλων ὅπερ ἔγκειται τοῖς μήλοις ἔνδοθεν, ἄκροις τοῖς ὀλισθηρὸν ὄν, εἰ πρὸς ὕψος ἐκπηδήσειεν, ἐσημαίνοντο τὴν εὐνοίαν τούτῳ τὴν παρὰ τῶν παιδικῶν, ὥσπερ καὶ τῷ κτύπῳ τῶν λατάγων, εἰ τὸ λείψανον τοῦ ποτοῦ κοτταβισάντων κτυπήσειεν.

129 Τὸ δὲ κολλαβίζειν ἐστίν, ὅταν ὁ μὲν πλατείας ταῖς χερσὶ τὰς ὄψεις ἐπιλάβῃ τὰς ἑαυτοῦ, ὁ δὲ παίσας ἐπερωτᾷ ποτέρᾳ τετύπηκεν.

Τοσαῦτα μὲν περὶ παιδιῶν.

«-Tarta-tartaruga, che fai nel mezzo?»

Ella risponde:

«-Filo la lana di Mileto».

Le altre le gridano di nuovo:

«-Tuo figlio è morto facendo che cosa?»

Ella replica loro:

«Dalle cavalle bianche in mare è balzato giù».

126 Il gioco dello *skantharízein* si esplica nel toccarsi il naso col dito medio posto sotto il pollice; il *rbatapygízein* è un gioco consistente nel toccarsi il gluteo col piede sinistro. Per il gioco dei *pentálitha* («cinque pietre») si gettano cinque ciottoli, dadi o astragali in modo di lanciarli in alto e bisogna riprenderli sul dorso della mano. Se tutte le pietre non sono restate sul dorso della mano, il giocatore deve riprendere gli astragali caduti a terra con le dita. Il verbo *pentelithízein* si trova negli *Dei* di Ermippo (fr. 34 K.-A.). Si legge il sostantivo *pentélitha* in Aristofane nelle *Lemnie* (fr. 383 K.-A.): «Elle giocavano agli astragali con dei cocci»..

127 È un gioco praticato specialmente dalle donne, un gioco di ragazze allo stesso modo di *psítta Maliádes*, *psítta Rhoiaí*, *psítta Melíai* e consiste in una gara di velocità tra fanciulle che corrono e sono eccitate nella corsa.

Il *platagónion* («raganella») è praticato da quelli che sono innamorati, maschi e femmine, si chiama così la raganella e il sonaglio, con il quale le nutrici addormentano e calmano i bambini quando hanno della pena a farli addormentare. Ma gli innamorati credono anche che se stendono i petali del *téléphilon* («amore a distanza») sulle dita più lunghe della mano sinistra disposte ad anello e le colpiscono con la cavità dell'altra mano e il petalo spezzato in basso produce uno schiocco molto sonoro, allora i loro innamorati si ricordano di loro.

128 E piegano anche il giglio (*krínon*), lasciando un vuoto al centro per far passare l'aria, poi spezzano il giglio sulla loro fronte e traggono presagi sull'avvenire dal rumore così prodotto.

Lo *spérma mēlōn* («semino di mele») è il gioco praticato col pollice e l'indice della mano destra congiunte, facendo saltare e scivolare dei semini di mela; se saltavano in alto, era un presagio di buon auspicio secondo l'uso dei bambini, come succede nel rumore delle fecce del vino (*látages*) prodotto dai giocatori del cottabo con ciò che resta del vino che hanno bevuto.

129 Si pratica il *kollabízein*, quando un giocatore si copre gli occhi con le mani e un altro gli chiede con quale mano l'abbia colpito. Con questo si è detto abbastanza riguardo ai giochi.





# Indice dei nomi

- Acab: 293  
Achille: 194, 197, 200, 297  
Adrastea: 219, 297  
Adriano: 221  
Afrodite: 184, 215, 219, 270, 274, 281, 289, 297  
*Agathos Daimon*: 203  
Agrippina: 230  
Aiace di Salamina: 190, 194, 297  
Alcibiade: 199  
Alcinoò: 219  
Alio: 219  
Amadriadi, ninfe: 271  
Amarillide: 283, 284, 289  
Amazzoni: 274  
Anfiarao: 234  
Anio: 190  
Antonino Pio: 1  
Apollo: 204, 243, 271; Ἰάκινθος, 272  
Artemide: 204, 270, 287  
Aspasia: 184  
Atalanta: 281  
Atena, Scirade: 189  
Ateneo: 177, 178  
Augusto: 191
- Baucide, compagna di Erinna: 271-275  
Bessarione: 179  
Britannico: 230
- Camilla: 281  
Cefalo: 263  
Chirone: 200  
Ciclopi: 176  
Circe: 259  
Ciro: 226-229  
Claudio: 191, 230
- Clearco di Soli: 177, 192  
Cleobulina di Lindo: 177  
Cleonimo: 197  
Commodo: 1, 175  
Crisippo: 224  
Cristo, Gesù S.: 292, 293
- Demetra: 288  
Dioniso: 184, 186, 220, 224, 236, 260, 261, 296, 297, 300  
Driope: 271
- Ecate: 287  
Endimione: 288  
Enotropi: 190  
Era: 211, 260, 275  
Eracle: 175, 182, 258; *Buraico*, 203; *Meloni*, 175  
Eraclito: 199  
Erodiano: 175  
Eros: 200, 215, 219  
Eugenico, Marco: 179  
Eurimaco: 298  
Exekias: 194
- Feaci: 219, 221, 297  
Fidia: 270  
Filostrato: 1  
Formione: 224  
Frine: 249  
Frinico: 1
- Galatea: 284  
Ganimede: 200, 211, 297  
Gerione: 193  
Giasione: 288  
Glaucò: 179

Guarino Veronese: 179

Helios: 263, 297

Hermes: 198, 202, 204, 258, 297

Hypnos: 284, 287-289

Icario: 260

Ippolito: 274

Lampone: 201

Laodamante: 219

Latona: 195

Leagro: 184

Leopardi, Giacomo: 284

Linceo: 235

Liside: 198

Maliadi, ninfe: 281

Marco Aurelio: 1, 175

Michea: 293

Mida: 242

Midia: 223

Milone di Crotone: 248

Minosse: 179

Moirà: 203

Mopso: 203

Muciano: 235

Nausicaa: 219, 221, 297

Nemesi: 203

Nerone: 230, 231

Palamede: 189-190, 297, 298

Pan: 243

Panfilo: 1

Pascoli, Giovanni: 284

Patroclo: 197, 199

Penelope: 191-192, 221, 298

Phainindos: 218

Phenestios: 218

Piaget, Jean: 225, 226

Pilato, Ponzio: 292

Piritoo: 176

Polibo: 219

Polifemo: 284

Poliido: 179

Poppea: 229, 230

Pretidi: 260, 281

Proclo: 233

Procri: 263

Rabelais, Fr., 213

Roger, M.-S.: V, IX

Rufrio Crispino: 229, 230

Selene: 287

Senofonte: 2

Sfinge: 178

Socrate: 198, 220

Stella, Jacques: 213

Tersite: 190, 297

Teseo: 274

Thoth: 297

Tiberio: 191, 193

Tiresia: 259, 297

Tyche: 203

Vygocki, Lev: 225, 226

Zeus: 211, 219, 258, 260, 297

Zimbardo, Philip: 227

## Località

Abano: 193

Acaia: 203

Acarmania: 205, 224

Afrodite: 190

Alessandria (Macedonia): 244

Anfissa: 206, 209, 248, 254

Ano Syros: 208, 209

Apollonia Pontica (Sozopol): 200

Arcadia: 270, 281

Armenia: 204

- Atene: 184, 187, 195, 196, 198, 199, 208, 224, 233, 265, 272  
 Attica: 195  
 Aulide: 190  
  
 Beozia: 175, 205  
 Bovesia: 250  
 Brauron: 195, 281  
 Bulgaria: 200, 205  
 Bura: 203, 204  
  
 Calabria: 204, 205, 208, 209  
 California: 227  
 Cefalonia: 214  
 Chio: 201, 202, 205, 207, 209, 249, 277  
 Cicladi: 204, 205, 214  
 Cipro: 242  
 Claro: 204  
 Clazomene: 204  
 Colofone: 204  
 Coo: 201  
 Copenhagen: 195  
 Corfù: 205  
 Corinto: 249, 250  
 Costantinopoli: 192  
 Creta: 205, 264  
  
 Delfi: 190, 202, 234  
 Delo: 195  
 Didima: 204  
 Dodecanneso: 205, 259  
  
 Efeso: 199, 204, 212  
 Egitto: 187, 195, 197, 288  
 Elide: 270  
 Epiro: 215, 250, 262, 264  
 Ercolano: 215  
 Ermupoli (Siro): 208  
 Eubea: 204, 235  
  
 Florina: 206, 209, 248, 259  
 Focide: 206, 277  
 Frigi: 186  
 Frigia: 202, 243  
  
 Ida: 219  
  
 India: 187  
 Itaca: 191, 298  
  
 Karpathos, vd. Scarpanto  
 Kom Ombo: 195  
  
 La Tour-de-Peilz (VD): 195  
 Lesbo: 206, 207, 244, 250, 259  
 Leucade: 215, 270  
 Licia: 202  
 Locride: 197  
 Lusi: 270  
  
 Macedonia: 206, 244  
 Mani, penisola di: 262  
 Megara: 184  
 Mesopotamia: 187, 194  
 Micono: 206  
 Mitilene: 209  
  
 Naucrati: 1  
  
 Opunte: 197  
 Oropo: 234  
 Ossirinco: 266  
 Ostia: 214  
  
 Padova: 193  
 Panfilia: 202  
 Peloponneso: 184, 205  
 Persia: 204  
 Pisidia: 202  
 Ponto: 250  
  
 Qoptos: 235  
  
 Salento: 204  
 Samo: 248, 249, 259  
 Scarpanto: 207, 235, 262  
 Sciti: 176  
 Sicelioti: 181, 185  
 Sicilia: 181, 205  
 Siculi: 181  
 Simi: 211, 214  
 Sira o Siro: 208, 209  
 Smirne: 259

Spagna: 204  
Stanford: 227  
Syros, vd. Sira

Teseo: 196  
Traci: 176  
Tracia: 214, 215  
Troade: 190  
Troia: 190

Turchia: 204  
Turii: 201

Ugarit: 194

Vavrona, vd. Brauron  
Vervena: 244

Zante: 215, 244

# Indice dei passi discussi

- [Acro]  
    *Schol. Vet. Hor.*  
        *Serm.* 2,3: 211
- Aelianus  
    *VH* 2,28: 223
- Aeschylus  
    *Ag.* 30: 233  
        31-33: 189, 192  
        243-247: 246  
    fr. 179 R.: 185, 296
- Aesopus  
    108: 268
- Agathias  
    *ep.* 5,261: 186  
    *ep.* 5,292: 290  
    *ep.* 5,296: 181, 290-291  
    *ep.* 9,482: 191  
    *ep.* 9,767-769: 191  
    *Hist.* 5,5: 290
- Alcaeus  
    fr. 351 V.: 194
- Alcidamas  
    fr. 2,27 A.: 297, 298
- Alexis  
    fr. 35 K.-A.: 189  
    fr. 285 K.-A.: 177
- Amipsias  
    fr. 2 K.-A.: 183, 187
- Amphis  
    fr. 25 K.-A.: 186
- Anacharsis  
    A27 K.: 246
- Anacreon  
    fr. 33 G.: 261
- fr. 94 G.: 270  
    fr. 111 G.: 296
- Anaxilas  
    fr. 22,22-28 K.-A.: 297
- Anthologia Latina  
    70: 188, 189, 297
- Anthol. Palatina  
    6,280: 220  
    9,190: 267
- Antipater Sid.  
    *AP* 7,427: 202
- Antiphanes  
    fr. 57 K.-A.: 182, 183  
    fr. 125 K.-A.: 280  
    fr. 194 K.-A.: 190  
    fr. 278 K.-A.: 218
- Antoninus Liberalis  
    *Met.* 32,1-2: 271, 297
- [Apollodorus]  
    3,14,6: 272
- Apollonius Rh.  
    3,114-130: 200  
    3,131-144: 219, 297
- Aratus  
    401: 219
- Aristophanes  
    *Acb.* 525, 529: 184  
    *Eq.* 697: 280  
        853-857: 232  
    *Nu.* 763: 265  
        1071-74: 183  
    *Ve.* 20: 177  
        21: 179  
    *Pax* 338-345: 185

- 788: 222  
 1244: 180, 182  
 1246-49: 184  
*Au.* 1297-99: 223  
*Ly.* 463-466: 246  
 641-647: 272  
*Pl.* 243: 189  
 816: 197, 210  
 1055-58: 210-211  
 1129: 260  
 fr. 157 K.-A.: 181  
 fr. 231 K.-A.: 184  
 fr. 383 K.-A.: 212, 215
- Aristoteles  
*HA* 21,499b: 200  
 553a,16: 238  
*Cael.* 2,12,292a-b: 200  
*Pol.* 1,1260b: 246  
*Rb.* 3,5,1401b: 211
- Artemidorus  
 3,1: 200  
 3,5: 222
- Asclepiades  
*AP* 6,308: 200  
 7,11: 267
- Athenaeus  
 1,16-17: 192, 298  
 7,283d: 266  
 10,448e: 178  
 10,452c-d: 178  
 10,457f: 178  
 10,458f-459b: 178  
 11,464d-e: 224  
 11,479a: 252  
 15,667c: 183  
 15,667e: 183  
 15,668c: 183  
*Epit.* 1,14e-15d: 218, 221, 297  
 2,36b: 246
- Bacchylides  
*ep.* 11,105: 270  
 fr. 17 Sn.: 182
- Callimachus  
 fr. 69 Pf.: 185
- fr. 227 Pf.: 183, 297  
 fr. 631 Pf.: 297  
 fr. 676 Pf.: 215
- Catullus  
 61,119-128: 212
- Cercidas  
 fr. 1 L.: 186
- Chrysippus Stoic.  
 fr. 667: 224
- Clearchus  
 fr. 12 W.: 192  
 fr. 24 W.: 233  
 fr. 63 W.: 178  
 fr. 86 W.: 177, 178
- Clemens Al.  
*Paed.* 2,22: 247  
 2,26: 185  
*Str.* 1,16,74: 181
- Crates  
 fr. 9 K.-A.: 186  
 fr. 27 K.-A.: 245, 247
- Cratinus  
 fr. 61 K.-A.: 195-196  
 fr. 124 K.-A.: 183  
 fr. 180 K.-A.: 298  
 fr. 247 K.-A.: 208
- Critias  
 fr. 1,1 G.-P.: 181
- Dio Cassius  
 2,71,4: 190
- Diogenes Laertius  
 fr. 9,3 D.-K.: 199, 296
- Diphilus  
 fr. 49 K.-A.: 297
- Epicharmus  
 fr. 147 K.-A.: 297
- Eratosthenes  
 fr. 22 P.: 260
- Erinna  
 fr. 401 SH: 266, 271-272, 274-275
- Eubulus  
 fr. 2 K.-A.: 247, 297

- fr. 7 K.-A.: 260  
 fr. 57 K.-A.: 186  
 fr. 93 K.-A.: 246, 247
- Eudoxus  
 fr. 1 K.-A.: 180
- Eunapius  
 VS 10,35: 232
- Euphorio  
 fr. 61 P.: 298
- Eupolis  
 fr. 268 K.-A.: 224  
 fr. 269 K.-A.: 223-224, 297
- Euripides  
 El. 640-644: 246  
 Cycl. 503-529: 260  
 fr. 578 K.: 189-190  
 fr. 631 K.: 297  
 fr. 888 K.: 297
- Eustathius  
 550,4: 252  
 1601,41-46: 220  
 1601,304-305: 218
- Fragmenta Comica*  
*Adespota*  
 1022 K.-A.: 220-221, 230
- Galenus  
*De paruae pilae exercitio* 1,3 W.: 216  
 2,6 W.: 217
- Gorgias  
 82B 11a 30 D.-K.: 298
- Hephaestio Thebanus  
*Apotel.* 3,47: 241
- Heraclitus  
 fr. 51 D.-K.: 199
- Hermippus  
 fr. 27 K.-A.: 188  
 fr. 47 K.-A.: 224  
 fr. 48 K.-A.: 185  
 fr. 35 K.-A.: 212  
 fr. 63 K.-A.: 181
- Herodianus  
 7,8,10: 229
- Herodotus  
 1,94,2: 190, 296, 297, 298  
 1,110-129: 227  
 2,122,1-2: 296  
 4,67,1-2: 259
- Herondas  
 12,1: 239
- Hesiodus  
 Th. 187: 281
- [Hesiodus]  
 fr. 73-76 M.W. 281  
 fr. 230 M.-W. 268  
 fr. 266 M.-W. 179
- Hesychius  
 α 566: 182  
 ε 3167: 252  
 ε 7363: 252  
 σ 854-855: 236-237, 298  
 φ 933: 233  
 φ 934: 234  
 χ 343: 273  
 χ 850: 242  
 ψ 219: 281
- Hipponax  
 fr. 3 a W.: 236-237
- Homerus  
*Ilias*  
 6,110-116: 297  
 8,370-381: 297  
 7,228: 269  
 15,363: IX  
 16,794: 270  
 21,269: 269  
 23,83-90: 197, 199, 219, 296  
 24,343: 258  
 24,720-775: 269
- Odysseia*  
 1,106-108: 191, 298  
 8,373: 216  
 18,323: IX
- [Homerus]  
*H.Herm.* 4,32: 297
- Iamblichus  
*Myst.* 3,17,141: 258



- Isidorus  
*Et.* 18,66,1: 193
- Leonidas Tar.  
*AP* 6,309: 199, 296, 297  
*AP* 7,422: 201
- Lucianus  
*D. Deor.* 8,2: 211, 296  
*Lex.* 3: 184
- Lysias  
 fr. 26 C.: 179-180
- Malala Io.  
*Chron.* 13,38,75-81: 296
- Manilius  
*Astr.* 3: 192
- Marcus Aurelius  
 1,6,1: 224
- Marinus Neap.  
*VP* 16: 232-233
- Martialis  
 4,14,9: 213  
 14,16: 188
- Maximus Eph.  
*De auct.* 320-348 241
- Metagenes  
 fr. 12 K.-A.: 223
- Minucius Felix  
*Oct.* 3,5: 214  
*Oct.* 4,1: 214
- Naeuius  
*Tar.* 78 W.: 288  
 Nicander,  
*Ther.* 612-615: 259
- Nonnus Panopol.  
*D.* 33,75-80: 297
- Nouum Testamentum,  
*Lc.* 22,64: 293, 297
- [Orpheus]  
*H.* 85: 287
- Ovidius  
*Am.* 2,6,27: 224  
*Ars Am.* 371-378: 197  
*Her.* 21, 124-125: 199, 296  
*Met.* 7,779-784: 263  
*Tr.* 2,473-474: 193
- [Ovidius]  
*Nux* 67-86: 212-213
- Pausanias  
 1,18,2: 272  
 2,20,3: 297  
 6,25,1: 270, 296  
 7,25,10: 203, 296  
 8,23,6-7: 199  
 9,22,4: 223  
 10,3,1: 190, 297  
*P. Cair.* 43227, fr. 1v: 201
- Persius  
 1,9-10: 212  
 1,121: 243  
 3,20: 213  
 3,49: 193
- PGM  
 IV 2303: 286  
 VII 335-347: 238  
 VII *passim*: 188  
 CXXII 5-25: 291
- Pherecrates  
 fr. 48 K.-A.: 197
- Pherecydes  
*FGrH* 3F4: 263
- Philemo  
 fr. 26-27 K.-A.: 251-252  
 fr. 175 K.-A.: 189
- Philostratus  
*Her.* 22,1: 199, 296  
*Her.* 45,2: 199-200, 296
- Phrynichus Comicus  
 fr. 43 K.-A.: 223
- Pindarus  
*Py.* 4,213-223: 281-282  
 fr. 125 Sn.-M.: 181
- Plato  
*Tht.* 146a: 208, 220, 232, 296  
*Smp.* 190d: 259  
*Ly.* 206e-207a: 196, 198, 210  
*Phdr.* 274c-d: 297

- Rp.* 292c: 186  
 374c: 199  
 479b-d: 178  
*Lg.* 6,781a-c: 246  
 10,903d: 193
- [Plato]
- Alc. I* 120a-b: 223
- Plato Comicus
- fr. 46 K.-A.: 182, 246, 297  
 fr. 47 K.-A.: 181  
 fr. 116 K.-A.: 223  
 fr. 168 K.-A.: 232
- Plautus
- Asin.* 777: 288  
 904-906: 297  
*Curc.* 357-359: 191  
*P. Lond.* 2,402v: 188
- Plinius, NH
- 10,24: 223  
 11,120: 238  
 28,29: 238  
 34,55: 200
- Plutarchus
- Alex. Fort.* 1,9: 199  
*Arist.* 3: 204  
*Frat.* 492a-b: 233  
*Is. et Osir.* 75 381e: 270  
*Praec. Con.* 31,142c-d: 268  
*V. Alcib.* 2,2: 199
- Polemo Perieg.
- fr. 32 Pr.: 297, 298
- Pollux
- 1,30: 175, 302  
 4,101: 280  
 6,107-108: 176, 302  
 6,109: 180, 295, 302  
 6,110: 180, 181, 302  
 6,111: 180-181, 304  
 7,200: 179-180, 304  
 7,203: 186, 188, 304  
 7,204: 186, 304  
 7,205: 186, 304  
 7,206: 187, 193, 194, 210, 248, 295,  
 304
- 8,18: 234  
 9,94: 186, 295, 304  
 9,95: 186-187, 295, 304, 306  
 9,96: 1, 187, 295, 306,  
 9,97: 187, 295, 306  
 9,98: 193-194, 295, 306  
 9,99: 194, 197, 201, 295, 306  
 9,100: 191, 197, 306  
 9,101: 191, 197, 210, 308  
 9,102: 211, 222, 223, 295, 308  
 9,103: 211, 217, 295, 308  
 9,104: 216, 295, 308  
 9,105: 216, 217, 308  
 9,106: 216, 243, 295, 308  
 9,107: 216, 221, 222, 223, 295, 310  
 9,108-109: 222, 295, 310  
 9,110: 224-226, 231, 235, 237, 242,  
 295, 310  
 9,111: 231, 296, 310  
 9,112: 231, 235, 243, 295, 296, 310  
 9,113: 231, 237, 239, 242, 295, 296,  
 297, 310, 312  
 9,114: 245, 295, 296, 312  
 9,115: 235, 247, 295, 296, 312  
 9,116: 187, 211, 235, 248, 295, 312  
 9,117: 237, 239-240, 295, 296, 312  
 9,118: 248, 259, 295, 296, 312  
 9,119: 211, 250-251, 295, 314  
 9,120: 1, 257-258, 295, 314  
 9,121: 259, 295, 314  
 9, 122: 250, 263, 314  
 9,123: 237-238, 263, 296, 314  
 9,124: 264, 296, 314  
 9,125: 265-267, 295, 314, 316  
 9,126: 211-212, 279, 296, 316  
 9,127: 281, 282-283, 295, 316  
 9,128: 181, 282, 295, 316  
 9,129: 292, 295, 316  
 10,103-104: 280  
 10,188: 257  
 10,246: 257
- P. Oxy.*
- VI 862: 220, 230  
 XXXV 2743: 201  
 LVI 3831: 187

- Propertius  
4,8,46: 193, 297  
*P.S.I.* IX 1090: 266-267
- Sappho  
fr. 58,12 V.: 273  
fr. 96 V.: 272
- Schol. Ar.*  
*Ach.* 525b: 184, 185  
*Pac.* 343a: 184  
348e: 224  
1242b: 184  
*Pl.* 287e: 243  
1129: 296
- Schol. Eur.*  
*Or.* 432: 190
- Schol. Luc.*  
*Lex.* 3: 181-182, 185
- Schol. Vet. Pind.*  
*Py.* 4, 338a-b: 204, 296
- Schol. Plat.*  
*Tht.* 146a3: 208, 220
- Schol. Theocr.*  
2,17: 282  
3,29c-d: 283-285
- [Sen.]  
*Oct.* 728-730: 230
- Sextus Empiricus  
*M.* 1,234: 280
- Sophocles  
*Aj.* 1135: 180  
*El.* 823-870: 269  
*Oed.* 1463-65: 246  
fr. 438 R.: 190  
fr. 477 R.: 297  
fr. 479 R.: 298  
fr. 537 R.: 246  
fr. 565 R.: 185  
fr. 809 R.: 297  
fr. 977 R.: 186
- Stobaeus, Jo.  
3,18,25: 246
- 4,24d,51: 238
- Strabo  
8,6,6: 268
- Strattis  
fr. 23 L.: 201
- Suetonius  
*Aug.* 71: 190, 297  
*Tib.* 14: 193, 203, 296  
*Clau.* 33: 191  
*Nero* 35: 229-230
- Tacitus  
*Ann.* 13,15,2: 230, 297
- Terentius  
*Ad.* 739-741: 189
- Themistius  
*Or.* 7,96d: 192
- Theocritus  
2,90: 287  
2 *passim*: 282, 287  
3,28: 286, 287, 290  
3,29-30: 283, 285, 286, 287, 290  
3,31-33: 286, 287  
3,37-38: 286  
3,49-50: 287-288  
3,51: 288  
3 *passim*: 282  
6,18: 194  
7,69: 283  
7,139-141: 290  
11,56-59: 284  
15,60-64: 287
- Theophrastus  
16,6 e 11: 287
- Vergilius  
*Aen.* 7,808-811: 281  
*Georg.* 2,380-384: 260, 262, 296
- Vetus Testamentum  
1Rg. 22,24: 293, 297
- Zeno Cit.:  
*Test.* 2: 244

# Indice delle cose notevoli

- acrobatici, giochi: 3, 280  
alfabeto, invenzione dell': 189-190  
*amore a distanza*, vd. *telephilon*  
aliossi, vd. astragali  
Antesterie: 260  
apprendimento: IX  
aritmetica: 190  
*arrephoroi*: 215, 271-272  
ascoliasmo: 260-262, 296, 300  
asino: 206-209, 220, 231, 232, 243, 245, 299, 300  
astragali: 187, 193, 197-209, 210, 212-215, 296, 300  
astragalomanzia: 202-204  
astrologia: 198, 219, 290  
astronomia: 190  
atticismo: 1  
*axis mundi*: 259  
azzardo: 187
- back-gammon: 195, 196  
*basilinda*: 3, 208, 224-231, 244, 297  
bastone, gioco con il: 257-259, 294  
*Berlina*: 277-279  
*biz*: 294  
bullismo: 220, 226-227, 230, 231, 237, 239, 244, 294  
bussolotti: 198, 234
- calcularii*: 180  
calderone, gioco del: 242-244, 297  
campana, gioco della: 212  
cavalcioni, gioco a: 250-256, 270,  
ceffone, gioco del: 3, 292-294  
ciamomanzia: 234  
cibomanzia: 187  
cinque linee: 193-195, 298
- cintura, gioco con la: 249-250  
città, gioco della: 195  
cleromanzia: 198, 202  
coccio, gioco del: 231, 249  
collabismo, vd. *kollabismos*  
*contemptus nuptiarum*: 273  
corda, giochi con la: 235-237, 298  
corsa: 3, 219, 274, 281-282, 298  
coscinomanzia: 287  
cottabo: 2, 180-186, 291, 295, 297
- dadi: 2, 186-191, 198, 201, 297  
danza: 219, 271  
diagrammimo: 196  
Dionisie: 237, 262, 299
- efebia: VII, 199, 212, 218, 219, 221, 240, 247, 251, 257, 259, 261, 298  
effetto Lucifero: 227  
*Elenuccia*: 275  
eleusini, misteri: 287  
enigmi: 2, 176-179, 297  
eliolatria: 263, 297  
enoica, cultura: 176, 184, 246-247, 261, 264  
epigrammi: 179, 199, 201-202  
erotici, giochi: 181, 245-247, 251, 282-292, 295-296  
eziologia: 2, 175
- farseschi, giochi: 3, 280  
fava, gioco della: 233  
feccia del vino: 264  
*fica*, gesto della: 289  
filastrocche: 236, 238, 241, 248, 254-256, 263, 271, 274  
folclore: 4

fossetta, gioco della: 213, 298  
 funerario, lamento: 269

ginnastica: 218, 247, 282

guerra: 185

Hermeia, 199

illusionismo: 180

imitazione: 2, 225, 228, 231, 245, 294

immobilità, gioco di: 247-248

iniziazione: 241, 244, 248, 258, 268, 269,  
 270, 272, 273, 275, 282, 288, 289

innamorati, giochi degli: 3

istruzione, giochi di: 178, 188, 207, 229,  
 240, 241, 243, 244, 267, 280, 278, 296

*kollabismos*: 208, 297

*komos*: 282

*lupo e agnello*: 276-277

magia: 266

*manes*: 182-183

*marelle ronde*: 212

matrimonio: 270, 272-274, 276, 278-279,  
 282

mele, giochi con: 291-292

*melolanthe*: 3

metamorfosi: 271

meteoromanzia: 263

militari, giochi: 257, 299

monete, giochi con: 249

mosca: 146, 160, 161, 299

nascondino: 237-242

*Non passi, sora Maria*: 275-276

nocci, giochi con: 212-215

oniromanzia: 234

orfismo: 287

oribasia: 272, 298

*paideia*: 2, 177

palmomanzia: 286-287

palla, giochi a: 2, 216-222, 272, 297, 299

papavero, giochi col: 283-287

*paraklausithyron*: 282

pari e dispari: 210-211

parodia: 185, 211, 279-280

passaggio, riti di: 266, 268-271

pedine: 2, 186, 189, 192-193, 195, 264,  
 297-298

*phaininda*: 2

*platonion*: 183, 285

prestidigitazione: 180

prostituzione: 189, 245-246

proverbi: 201, 231

purismo, ...: 280

*pyrgos*: 187, 191

quaglia, gioco della: 2, 222-224, 297, 299

*salissatio oculi*, vd. palmomanzia

salto: 260

scarabeo, gioco dello: 264-265, 299

senet: 197

simbolico, gioco: 227-228, 230

simposio: 2, 176, 178, 181, 185, 245, 299

tarta-tartaruga: 265-275, 297

tavola, giochi da: 194, 195

*telephilon*: 3, 183, 282-284

*vezyris*: 205-209

zoppo, gioco dello: 259-262

# Indice dei giochi

(l'asterisco indica le denominazioni di età bizantina o successiva)

- \*αβκά-αβκά γοράζω: 236
- \*αγάλματα / -ατάκια: 248
- \*αγκωνιές: 248
- ἄζυξ (*scil.* πεσσός): 195
- αἴνιγμα: 176-179
- ἀκινήτινδα: 247-248, 296
- \*ακίνητο κουτσό: 248
- \*άλογα: 244
- \*αμολυσία: 262
- ἀποδιδρασκίνδα: 237, 240-241, 296
- ἀπόρραξις: 218
- ἀρπαστόν: 218
- ἀρτισμός: 210
- \*ασκί: 262
- ἀσκωλιασμός: 259-262, 295, 296
- ἀστράγαλος: 186, 197-210, 296
- ἄστριχος: vd. ἀστράγαλος
- \*αφρομηλιά: 253
  
- βασιλίνδα: 224-230, 295, 297
- βέμβιξ: 250
- \*βεζύρης: 205-209
- \*βεζυροβασιλιάς: 205
  
- \*γαϊδάρα: 244
- \*γάτα, η και ο ποντικός: 244
- \*γκεζάκι: 213-214
- \*γουβίτσα: 213
- γρῖφος: 178
- \*γύρω-γύρω το ψητό: 244
  
- \*δακτυλίδι: 264
- \*δεν περνάς, κύρα Μαρία: 275-276
- διαγραμμισμός: 104, 295
- διελκουστίνδα: 235, 295
  
- ἐν κοτύλη: 252-253
  
- ἔξεχ' ὦ φιλ' ἦλιε: 263, 296
- ἐπίκοινος: 217
- ἐπίσκυρος: 217, 295
- ἐποστρακισμός: 211, 214, 296
- ἐφεβική (*scil.* σφαῖρα): 217, 295
- ἐφεδρισμός: 208, 244, 250-251, 252, 254, 279
- ἐφεντίνδα: 211, 213, 296
  
- \*ζίνες: 265
- \*ζυγὰ ἢ ἄζυγα: 211
  
- ἱερά (*scil.* γραμμή): 194-195
- ἱμαντελιγμός: 249-250, 296
  
- \*καβάλα / -ες / -ία: 251, 253-254
- \*καλαθόσφαιρα: 222
- \*καλαλλάτσια: 215
- \*(καλο)λαλλάκια: 215
- \*καρεκλάκι: 253
- \*καττομούγια: 242
- κηθίς: 188
- \*κλέφτες κι αστυνόμοι / στρατιώτες / χωροφύλακες: 231
- \*κολοκυθιά: 245
- \*κότσι: 204-209
- κολλαβίζειν / ισμός: 292-294, 295, 297
- κότταβος: 180-186, 295, 297
- \*κουδονίστρα: 291
- \*κουτσό-κουτσό / κουτσοκαλόγερος / κουτσοπόδης: 262
- κρίνον: 282, 291, 295
- \*κρυφτό / φτάκι, κ.-κυνηγητό: 241
- κυβεία: 186-191, 297
- κυβευτής: 186
- κυβησίνδα: 251
- κυνδαλισμός: 257-259, 295

- κυνδαλοπαίκτης: 258  
κυνητίνδα: 245-247, 295  
Κῶος: 201, 205
- λάταξ: 181, 295  
\*λεφτοκάρυα: 213  
\*λούκος και τ' αρνί / πρόβατο: 276-277  
\*λουρί / -ίδι: 250  
\*λουρί της μάνας / λ. και βασιλεία / λου-  
ριδίτσα: 236
- \*μ' αγαπά, δε μ' αγαπά: 291  
\*μαντήλι / -λάκι: 236  
\*μέλισσα: 294  
\*μπιζ: 294  
μηλολάνθη / -λόνθη: 264, 296  
\*μικρή Ελένη, η: 275  
\*μπαμούροι: 265  
\*Μπερλίνα: 277-279  
\*μπιρμπιλία: 215  
\*μυγδάλα: 211  
\*μυζηθρούλα: 244  
μυϊνδα: 237, 241, 296
- ναυμαχία: 193
- ὄρτυγοκοπία: 222-224  
ὄρτυγοκόπος: 222-223  
στυφοκόπος: 223  
ὄστρακίνδα: 231-233, 296  
οὐρανία: 219-221, 295
- \*παλούκια: 259  
\*παππαδίτσα: 244  
\*παπουτσάνα: 253  
πεντάλιθα / -έλιθα: 214-215, 295  
\*πενταπέτρια: 215  
\*πεντάρες: 213  
\*πεντεγούλια: 215  
πέντε γραμμαί: 193-195, 295, 298  
\*πεντεκούκια: 215  
πεσσεία / πεττεία: 186, 192-  
πεττευτής: 186, 192-193  
\*πετάει, πετάει ...: 246  
\*πεταλίδα / -ες: 214  
\*Πινακωτί: 254-256, 279
- πλαταγώνιον: 183, 282, 284-285, 287,  
291, 295, 298  
\*πλαταγώνι: 291  
πλειστοβολίνδα: 190, 193, 295  
πλινθίον: 195, 295  
πόλις: 195-196  
ποσίνδα: 210  
πρανής: 201, 205  
πύργος: 188
- ράβδος, κοτταβική: 182  
ράθαπυγίζειν / -ισμός: 279-280, 296  
\*gumbùli: 250
- \*σβούρα / -ος: 250  
σκανθαρίζειν: 279-280, 296  
σκαπέρδα: 236-237, 295, 298  
σκιραφεία: 189  
\*σκούντημα: 248  
σπέρμα μήλων: 282, 291-292, 295  
\*στουμπιστό: 249  
\*στραβή ὄρνιθα: 242  
στρεπτίνδα: 248-249, 296  
σφαῖρα: 221,  
σφαιρίζων: 221  
σφαιρομάχια, τά: 217  
\*σχοινάκι: 235  
σχοινοφιλίνδα: 235-236, 296
- \*τειχάκι: 253  
\*τζιζ: 294  
τηλέφιλον: 183, 282-285, 288-290, 295,  
298  
\*τραβηχτό: 235  
τρηματίζειν: 193  
τρόπα: 211, 213, 295, 298  
τρυγοδίφησις: 264  
\*τρύπα: 213  
\*τσαρούχι: 253  
\*τσελίκι / τσιλ-: 259  
\*τσικάκι / τσούκος: 249  
\*τσιμπόκωλον: 280  
\*τυφλόμυγα: 242
- ὑπτιος: 201

φαινίνδα / φενίνδα: 217-218, 295

\*φιλί: 247

φορμίσκο: 198

φρυγίνδα: 231, 233-234, 296

χαλκή μυῖα: 237-239, 296

χαλκίνδα / -κισμός: 249, 295

χελιχελώνη: 240, 243, 253, 265-275,  
279, 295, 297

Χίος: 201, 205

\*χονδρίκι: 204

\*χρυσόμυγα: 265

\*χτυπαριές: 291

χυτρίνδα: 240, 242-243, 251, 253, 295,  
297

\*ψήθηκε φεσάς: 244

ψηφοπαίγνιον: 179-180

ψηφοπαίκτης: 179

ψίττα Μαλιάδες / Μελίαι / Ψοιάι: 281-  
282, 295, 298

ῶμιλλα: 212-213, 295

*alea*: 187, 234

*ducatus et imperia ludere*: 229-230

*duodecim scripta*: 196

*harpastum*, vd. ὄρπαστόν

*ludus latrunculorum*: 195

*talus*: 188, 197

*Tantali ludus*: 264

*turricula*: 188



# Indice degli *excerpta* ludici nell'*Onomasticon* di Polluce

## Libro I:

divagazione eziologica (gioco come *aition* di modalità culturali in Beozia).

## Libro VI:

giochi del simposio (enigmi, cottabo).

## Libro VII:

giochi d'azzardo (dadi, pedine e altri).

## Libro IX:

- a) giochi con dadi;
- b) cottabo;
- c) giochi con la palla;
- d) gioco della quaglia percossa;
- e) ludonimi terminanti in *-(in)da*;
- f) ludonimi terminanti in *-mos*;
- g) altri giochi disparati per contenuto.
  - g1) ludonimi perifrastici (έν κοτύλη, χαλκή μυῖα, ἔξεχ' ὦ φίλ' ἥλιε) o composti: (*trygodíphēsis*, *mēlolánthē*, *chelichelōnē*);
  - g2) giochi acrobatici/farseschi (*skantharismós*, *rathapygismós*);
  - g3) giochi femminili delle cinque pietre (*pentálitha*) e di corsa (*psítta-*);
  - g4) giochi degli innamorati (*platagónion*, *téléphilon*, *krínon*, *spérma mēlōn*, *látax*);
  - g5) gioco del ceffone (*kollabismós*).



1. Achille e Aiace. Anfora attica, ca. 530 a.C. Napoli, Museo Archeologico Nazionale 81305. Scena di gioco delle cinque linee. Foto Véronique Dasen.



1b. Achille e Aiace. Anfora attica, ca. 530 a.C. Napoli, Museo Archeologico Nazionale 81305. Scena di gioco delle cinque linee: particolare Foto Véronique Dasen.



2. Cratere attico a campana, ca. 420 a.C. Scena di banchetto con gioco del cottabo. Madrid, Museo Arqueológico Nacional, Madrid, inv. 11020. Foto Marie-Lan Nguyen. Wikimedia Commons CC BY 2.5.



3a. Pittura su marmo, da Ercolano, firmata Alexandros Athenaios, I sec. d.C. Napoli, Museo Archeologico Nazionale 9562. Febe tenta di pacificare Latona e Niobe. Due fanciulle giocano agli astragali. Photo Olivierw. Wikimedia Commons CC BY 2.5.



3b. Pittura su marmo, da Ercolano, firmata Alexandros Athenaios, I sec. d.C. Napoli, Museo Archeologico Nazionale 9562. Particolare. Photo Olivierw. Wikimedia Commons CC BY 2.5.



4a. Roma, necropoli della via Portuense, ca. 130-150 d.C. Museo Nazionale Romano delle Terme. Parete di destra. Gioco di bambini e giovani (*harpastum*?). Da S. De Maria, *Le tombeau de la via Portuense*, in N. Blanc (dir.), *Au royaume des ombres. La peinture funéraire antique, IV<sup>e</sup> siècle avant J.-C., IV<sup>e</sup> siècle après J.-C. Musée et sites archéologiques de Saint-Romain-en-Gal, Vienne, 8 octobre 1998-15 janvier 1999*, Paris 1998, p. 127.



4b. Roma, necropoli della via Portuense, ca. 130-150 d.C. Museo Nazionale Romano delle Terme. Parete di destra. Gioco di giovani (*harpastum?*). Particolare.





5. Tavola in miniatura in terracotta, con diagramma di gioco a undici linee (20,3 × 28 cm), ca. 600 a.C. Musée Suisse du Jeu, La Tour-de-Peilz, inv. 700. Foto Ulrich Schädler.

# Indice del volume

<i>Avvertenza</i>	p.	VI
<i>Préface</i> par Véronique Dasen		VII
Premessa		IX
L'autore e l'opera		1
Bibliografia		5
Abbreviazioni		50
<i>Testimonia de ludis</i>		55
Enigmi		55
Prestidigitazione		61
Cottabo		55
Dadi e pedine		55
<i>Pleistobolinda</i>		55
<i>Pénte grammái</i>		55
<i>Plinthión/pólis</i>		55
Diagrammismo		55
Astragali		55
Pari e dispari		55
<i>Ómilla</i>		55
<i>Trópa</i>		55
<i>Epískyros</i>		120
<i>Phainínda/Harpastón</i>		121
<i>Ouranía</i>		125
Altri giochi con la palla		127
<i>Ortygokopía</i>		132
<i>Basilínda</i>		135
<i>Ostrakínda</i>		138
<i>Dielkystínda</i>		143
<i>Myínda</i>		144
<i>Chytrínda</i>		145
<i>Phrygínda</i>		146
<i>Kynētínda</i>		146

<i>Akynētinda</i>	148
<i>Schoinophilinda</i>	148
<i>Skapérda</i>	148
<i>Ephentinda</i>	149
<i>Streptinda</i>	150
<i>Apodidraskinda</i>	150
<i>Chalkismós</i>	150
<i>Himanteligmós</i>	151
<i>Ephedrismós</i>	152
<i>Epostrakismós</i>	153
<i>Kyndalismós</i>	154
<i>Askōliasmós</i>	155
Giochi della cavallina	159
<i>Chalkê muía</i>	160
Esci fuori, caro Sole	161
<i>Trygodíphēsis</i>	162
<i>Mēlolánthe</i>	163
<i>Chelichelōnē</i>	164
<i>Skantharízein</i>	165
<i>Rhatapygízein</i>	166
<i>Pentálitha</i>	167
<i>Psítta Maliádes</i>	168
<i>Platagónion</i>	168
<i>Telēphilon</i>	169
<i>Krínon</i>	170
<i>Spérma mēlōn</i>	171
<i>Látages</i>	171
<i>Kollabízein</i>	173
Commento	175
Appendici	295
Pollucis <i>Excerpta de ludis</i>	301
Indice dei nomi	319
Indice dei passi	323
Indice delle cose notevoli	328
Indice dei giochi	331

## Hellenica

Testi e strumenti di letteratura greca  
antica, medievale e umanistica

Collana diretta da Enrico V. Maltese

ISSN 1825-3490

1. Francesco Filelfo, *De psychagogia (Περὶ ψυχαγωγίας)*, editio princeps dal Laurenziano 58, 15, a cura di Guido Cortassa ed Enrico V. Maltese, 1997, pp. VIII + 152 [ISBN 88-7694-259-9]
2. Cecaumeno, *Raccomandazioni e consigli di un galantuomo (Στρατηγικόν)*, testo critico, traduzione e note a cura di Maria Dora Spadaro, 1998, pp. 256 [ISBN 88-7694-320-X]
3. Luigi Lehnus, *Nuova bibliografia callimachea (1489-1998)*, 2000, pp. XIV + 514 [ISBN 88-7694-416-8]
4. Nigel G. Wilson, *Da Bisanzio all'Italia. Gli studi greci nell'Umanesimo italiano*, edizione italiana rivista e aggiornata, 2000, pp. X + 230 [ISBN 88-7694-462-1]
5. *Cinque poeti bizantini. Anacreontee dal Barberiniano greco 310*, testo critico, introduzione, traduzione e note a cura di Federica Ciccolella, 2000, pp. LXIV + 296 [ISBN 88-7694-494-X]
6. Francesco Tissoni, *Cristodoro. Un'introduzione e un commento*, 2000, pp. 258 [ISBN 88-7694-463-X]
7. Anna Maria Taragna, *Logoi historias. Discorsi e lettere nella prima storiografia retorica bizantina*, 2000, pp. 278 [ISBN 88-7694-495-8]
8. Gregorio Magno, *Vita di s. Benedetto*, nella versione greca di papa Zaccaria, edizione critica a cura di Gianpaolo Rigotti, 2001, pp. XLIV + 152 [ISBN 88-7694-583-0]
9. Elio Promoto Alessandrino, *Manuale della salute (Δυναμερόν)*, testo critico, traduzione e note a cura di Daria Crismani, 2002, pp. 284 [ISBN 88-7694-596-2]
10. *Des Géants à Dionysos. Mélanges de mythologie et de poésie grecques offerts à Francis Vian*, édités par Domenico Accorinti et Pierre Chuvin, 2003, pp. XL + 648 [ISBN 88-7694-662-4]
11. *Selecta colligere, I. Akten des Kolloquiums „Sammeln, Neuordnen, Neues Schaffen. Methoden der Überlieferung von Texten in der Spätantike und in Byzanz“ (Jena, 21.-23. November 2002)*, herausgegeben von Rosa Maria Piccione und Matthias Perkams, 2003, pp. XIV + 202 [ISBN 88-7694-683-7]
12. Nonno di Panopoli, *Parafrasi del Vangelo di S. Giovanni. Canto tredicesimo*, introduzione, testo critico, traduzione e commento a cura di Claudia Greco, 2004, pp. VI + 186 [ISBN 88-7694-744-2]

13. Emanuele Lelli, *Critica e polemiche letterarie nei «Giambi» di Callimaco*, 2004, pp. VI + 166 [ISBN 88-7694-745-0]
14. Ferecide di Atene, *Testimonianze e frammenti*, introduzione, testo, traduzione e commento a cura di Paola Dolcetti, 2004, pp. IV + 428 [ISBN 88-7694-798-1]
15. Luca Bettarini, *Corpus delle defixiones di Selinunte*, edizione e commento, prefazione di Bruna Marilena Palumbo Stracca, 2005, pp. XII + 188 [ISBN 88-7694-836-8]
16. Demetrio Triclinio, *Scolii metrici alla tettrade sofoclea*, edizione critica a cura di Andrea Tessier, 2005, pp. LXVIII + 172, tavv. 5 [ISBN 88-7694-846-5]
17. Francis Vian, *L'épopée posthomérique. Recueil d'études*, édité par Domenico Accorinti, 2005, pp. XIV + 662 [ISBN 88-7694-862-7]
18. *Selecta colligere, II. Beiträge zur Technik des Sammelns und Kompilierens griechischer Texte von der Antike bis zum Humanismus*, herausgegeben von Rosa Maria Piccione und Matthias Perkams, 2005, pp. X + 492 [ISBN 88-7694-885-6]
19. Francesca D'Alfonso, *Euripide in Giovanni Malala*, 2006, pp. VI + 114 [ISBN 88-7694-901-1]
20. Tatiana Gammacurta, *Papyrologica scaenica. I copioni teatrali nella tradizione papiracea*, 2006, pp. VIII + 304 [ISBN 88-7694-919-4]
21. Rocco Schembra, *La prima redazione dei centoni omerici. Traduzione e commento*, 2006, pp. VIII + 652 [ISBN 88-7694-940-2 978-88-7694-940-1]
22. Rocco Schembra, *La seconda redazione dei centoni omerici. Traduzione e commento*, 2007, pp. VIII + 268 [ISBN 978-88-7694-962-3]
23. Sergio Apro시오, *Écho taráxas. La costruzione di ἔχχω con participio aoristo attivo nella lingua greca antica*, 2007, pp. VIII + 136 [ISBN 978-88-7694-969-2]
24. Stratone di Sardi, *Epigrammi*, testo critico, traduzione e commento a cura di Lucia Floridi, prefazione di Kathryn Gutzwiller, 2007, pp. XIV + 502 [ISBN 978-88-7694-967-8]
25. Walter Lapini, *Capitoli su Posidippo*, 2007, pp. XVIII + 506 [ISBN 978-88-7694-993-7]
26. Silvia Marastoni, *Metrodoro di Scepsi. Retore, filosofo, storico e mago*, 2007, pp. VIII + 128 [ISBN 978-88-7694-991-3]
27. *Nonno e i suoi lettori*, a cura di Sergio Audano, 2008, pp. VI + 126 [ISBN 978-88-6274-059-3]
28. Michele Abbate, *Il divino tra unità e molteplicità. Saggio sulla «Teologia Platonica» di Proclo*, 2008, pp. X + 238 [ISBN 978-88-6274-064-7]
29. Luciano di Samosata, *Icaromenippo o l'uomo sopra le nuvole*, a cura di Alberto Camerotto, 2009, pp. IV + 156 [ISBN 978-88-6274-099-9]

30. Ferruccio Conti Bizzarro, *Comici entomologi*, 2009, pp. VI + 250 [ISBN 978-88-6274-100-2]
31. Giovanna Rocca, *Nuove iscrizioni da Selinunte*, 2009, pp. XVI + 88 [ISBN 978-88-6274-140-8]
32. Davide Muratore, *La biblioteca del cardinale Niccolò Ridolfi*, 2009, t. I, pp. XX + 812; t. II, pp. IV + 856 [ISBN 978-88-7694-870-8]
33. Michele Abbate, *Parmenide e i neoplatonici. Dall'Essere all'Uno e al di là dell'Uno*, 2010, pp. XIV + 322 [ISBN 978-88-6274-210-8]
34. *Tra panellenismo e tradizioni locali: generi poetici e storiografia*, a cura di Ettore Cingano, 2010, pp. X + 610 [ISBN 978-88-6274-206-1]
35. *Rose di Gaza. Gli scritti retorico-sofistici e le «Epistole» di Procopio di Gaza*, a cura di Eugenio Amato, 2010, pp. XII + 708 [ISBN 978-88-6274-233-7]
36. Coricio di Gaza, *Due orazioni funebri (orr. VII-VIII Foerster, Richtsteig)*, introduzione, testo, traduzione e commento a cura di Claudia Greco, 2010, pp. VIII + 216 [ISBN 978-88-6274-232-8]
37. Angelo Poliziano, *Appunti per un corso sull'«Odissea»*, editio princeps dal Par. gr. 3069 a cura di Luigi Silvano, 2010, pp. CXXIV + 396 + 8 tavv. f.t. [ISBN 978-88-6274-196-5]
38. Silvia Barbantani, *Three Burials (Ibycus, Stesichorus, Simonides) Facts and fiction about lyric poets in Magna Graecia in the epigrams of the «Greek Anthology»*, 2010, pp. VIII + 120 [ISBN 978-88-6274-260-3]
39. Procope de Césarée, *Constructions de Justinien I<sup>er</sup> (Περὶ κτισμάτων / De aedificiis)*, introduction, traduction et annotation par † Denis Roques, publication posthume par Eugenio Amato et Jacques Schamp, 2011, pp. X + 510 [ISBN 978-88-6274-269-2]
40. Eugenio Amato, *Xenophontis imitator fidelissimus. Studi su tradizione e fortuna erudite di Dione Crisostomo tra XVI e XIX secolo*, 2011, pp. VIII + 244 [ISBN 978-88-6274-297-9]
41. Sopatro, *Demostene e la corona di Alessandro (Diairesis zetematōn, VIII.205.5-220.10 Walz)*, a cura di Dafne Maggiorini, 2012, pp. IV + 132 [ISBN 978-88-6274-365-5]
42. Alessandro Pagliara, *Retorica, filosofia e politica in Giuliano Cesare*, 2012, pp. VIII + 168 [ISBN 978-88-6274-377-8]
43. Silvia Fenoglio, *Eustazio di Tessalonica, «Commentari» all'«Odissea»: glossario dei termini grammaticali*, 2012, pp. XII + 420 [ISBN 978-88-6274-395-2]
44. Francesco Filelfo, *Traduzioni da Senofonte e Plutarco. Respublica Lacedaemoniorum, Agesilaus, Lycurgus, Numa, Cyri Paedia*, a cura di Jeroen De Keyser, 2012, pp. LXXIV + 314 + 16 tavv. f.t. [ISBN 978-88-6274-426-3]
45. Tzane Koroneos, *Le gesta di Mercurio Bua*, a cura di Roberta Angiolillo, 2013, pp. XXXII + 228 + 32 tavv. f.t. [ISBN 978-88-6274-458-4]

46. Ferruccio Conti Bizzarro, *Ricerche di lessicografia greca e bizantina*, 2013, pp. X + 122 [ISBN 978-88-6274-463-8]
47. Letizia Poli Palladini, *Aeschylus at Gela. An Integrated Approach*, 2013, pp. XIV + 390 [ISBN 978-88-6274-482-9]
48. Erika Elia, *Libri greci nella Biblioteca Nazionale Universitaria di Torino. I manoscritti di Andreas Darmarios*, 2014, pp. VI + 186 + 32 tavv. f.t. [ISBN 978-88-6274-528-4]
49. Michele Psello, *Vita di sant'Aussenzio di Bitinia*, introduzione, traduzione e commento a cura di Paolo Varalda, 2014, pp. IV + 224 [ISBN 978-88-6274-529-1]
50. Francesca M. Falchi, *Inni di Callimaco tradotti da Dionigi Strocchi*, introduzione, edizione critica e note di commento, 2014, pp. X + 370 [ISBN 978-88-6274-530-7]
51. Erika Nuti, *Longa est via. Forme e contenuti dello studio grammaticale dalla Bisanzio paleologa al tardo Rinascimento veneziano*, 2014, pp. XII + 424 + 36 tavv. f.t. [ISBN 978-88-6274-537-6]
52. Silvia Tessari, *Il corpus innografico attribuito a Fozio. Edizione critica e analisi musicale*, 2014, pp. VIII + 564 [ISBN 978-88-6274-551-2]
53. Davide Baldi, *Il greco a Firenze e Pier Vettori (1499-1585)*, 2015, pp. VI + 198 [ISBN 978-88-6274-578-9]
54. Francesco Filelfo, *Collected Letters (Epistolarum Libri XLVIII)*, critical edition by Jeroen De Keyser, I-IV, 2015, pp. 2260 [ISBN 978-88-6274-603-8]
55. *Il trono variopinto. Figure e forme della Dea dell'Amore*, a cura di Luca Bombardieri, Tommaso Braccini, Silvia Romani, 2014, pp. X + 214 [ISBN 978-88-6274-563-5]
56. Demetrio Triclinio, *Scolii metrici alla tetraide sofoclea*, testo critico a cura di Andrea Tessier, seconda edizione, 2015, pp. LXXX + 180, tavv. 5 [ISBN 88-6274-601-4]
57. Giovanni Eugenio (?), *Lettera d'invettiva contro il patriarca Metrofane II*, testo, traduzione e commento a cura di Aldo Corcella, 2015, pp. IV + 84 [ISBN 88-6274-610-6]
58. Cecilia Nobili, *Corone di gloria. Epigrammi agonistici ed epinici dal VII al IV secolo a.C.*, 2016, pp. X + 262 [ISBN 88-6274-666-3]
59. Letizia Poli Palladini, *A Cloud of Dust. Mimesis and Mystification in Aeschylus' Seven against Thebes*, 2016, pp. XIV + 362 [ISBN 88-6274-665-6]
60. Maria Pia Beriotto, *Le Danaidi. Storia di un mito nella letteratura greca*, 2016, pp. VI + 170 [ISBN 88-6274-664-9]
61. Enrico Livrea, *ΠΑΡΑΚΜΗ. 63 studi di poesia ellenistica*, a cura di Antonino Zumbo, 2016, pp. X + 630 [ISBN 978-88-6274-673-1]

62. Francesca M. Falchi, *Traduttori dal greco in Italia. 1750-1900*, premessa di Enrico V. Maltese, 2017, pp. XVIII + 286 [ISBN 978-88-6274-722-6]
63. *Il regime di salute in medicina. Dalla dieta ippocratica all'epigenetica*, a cura di Serena Buzzi, 2017, pp. X + 246 [ISBN 978-88-6274-741-1]
64. *Vita sancti Auxentii (BHG 199, V<sup>ex.</sup>-VI<sup>in.</sup>)*, *editio princeps*, traduzione e note a cura di Paolo Varalda, 2017, pp. XVI + 128 [ISBN 978-88-6274-791-2]
65. G. Aurelio Privitera, *La dike di Antigone. Omero – Mimnermo – Saffo – Alceo – Parmenide – Pindaro – Sofocle – Timoteo*, a cura e con premessa di Donato Loscalzo, 2017, pp. XVI + 200 [ISBN 978-88-6274-793-6]
66. Daniele Bianconi, *Cura et studio. Il restauro del libro a Bisanzio*, 2018, pp. XVI + 280 [ISBN 978-88-6274-758-5]
67. *Νέης γενετῆρες αἰοιδῆς. Gli epigrammi dei "minori" del Ciclo di Agazia*, introduzione, testo critico, traduzione e commento a cura di Federica Giommoni, 2017, pp. X + 330 [ISBN 978-88-6274-794-3]
68. Serena Buzzi, *L'igiene in età tardoantica: Oribasio di Pergamo*, 2018, pp. IV + 288 [ISBN 978-88-6274-831-5]
69. Silvia Tessari, *Byzantine Music and the Veneto Region. Studies in the Manuscript Collections*, 2018, pp. VIII + 120 + 16 tavv. f.t. [ISBN 978-88-6274-830-8]
70. Francesco Tissoni, *Dalle lezioni di Teodoro Gaza sull'Anabasi di Senofonte: le recollectae ferraresi*, 2018, pp. XXXII + 224 [ISBN 978-88-6274-837-7]
71. Dionysii Areopagitae *De divinis nominibus*, praefationem, textum, apparatus, Anglicam versionem instruxit Salvator Lilla, edenda curavit Claudius Morechini, 2018, pp. LXXX + 192 [ISBN 978-88-6274-844-5]
72. Lucia Maddalena Tissi, *Gli oracoli degli dei greci nella Teosofia di Tubinga. Commento e studio critico dei testi 12-54 Erbse*, 2018, pp. XII + 436 [ISBN 978-88-6274-848-3]
73. Ferruccio Conti Bizzarro, *Giulio Polluce e la critica della lingua greca*, 2018, pp. VI + 162 [ISBN 978-88-6274-913-8]
74. Roberta Franchi, *Dalla Grande Madre alla Madre. La maternità nel mondo classico e cristiano: miti e modelli*, I, *La Grecia*, 2018, pp. XII + 366 [ISBN 978-88-6274-888-9]
75. Roberta Franchi, *Dalla Grande Madre alla Madre. La maternità nel mondo classico e cristiano: miti e modelli*, II, *Roma*, 2019, pp. X + 390 [ISBN 978-88-6274-889-6]
76. Roberta Franchi, *Dalla Grande Madre alla Madre. La maternità nel mondo classico e cristiano: miti e modelli*, III, *Dalla Bibbia ai Padri della Chiesa*, 2019, pp. X + 482 [ISBN 978-88-6274-890-2]
77. Irene Giaquinta, *Le Epistole di Demostene*, introduzione, traduzione e commento retorico-filologico, 2019, pp. VI + 554 [ISBN 978-88-6274-872-8]



78. Teocrito, *I carmi eolici (Id. 28-31)*, introduzione, edizione critica, traduzione e commento a cura di Viola Palmieri, 2018, rist. corr. 2019, pp. VI + 206 [ISBN 978-88-6274-908-4]
79. Polemone di Laodicea, *Le declamazioni per Cinegiro e per Callimaco*, introduzione, traduzione e commento a cura di Alessandro de Martini, 2019, pp. X + 158 [ISBN 978-88-6274-952-7]
80. Androne di Alicarnasso, *Testimonianze e frammenti*, introduzione, testo, traduzione e commento a cura di Paola Dolcetti, 2019, pp. IV + 124 [ISBN 978-88-6274-977-0]

## Cardo

### Études et textes pour l'Identité Culturelle de l'Antiquité Tardive

Collection fondée par Eugenio Amato et Jacques Schamp  
dirigée par Eugenio Amato, Cécile Bost, Philippe Bruggisser, Pierre Chiron,  
Aldo Corcella, Pierre-Louis Malosse, Marie-Pierre Noël,  
Bernard Pouderon, Ilaria Ramelli, Jacques Schamp

1. *Lettres de Chion d'Héraclée*, révisé, traduit et commenté par Pierre-Louis Malosse, avec une préface de Jacques Schamp, Salerno, Helios, 2004, pp. XIV + 116 [ISBN 88-8812-307-5]
2. *Gaza dans l'Antiquité Tardive. Archéologie, rhétorique et histoire. Actes du colloque international de Poitiers (6-7 mai 2004)*, édité par Catherine Saliou, avec une préface de Bernard Flusin, Salerno, Helios, 2005, pp. XVI + 240 [ISBN 88-8812-309-1]
3. *Ethopoia. La représentation de caractères entre fiction scolaire et réalité vivante à l'époque impériale et tardive*, édité par Eugenio Amato et Jacques Schamp, avec une préface de Marie-Pierre Noël, Salerno, Helios, 2005, pp. XVI + 232 [ISBN 88-8812-310-5]
- 4-5. Dion Chrysostome, *Trois discours aux villes (Orr. 33-35)*, t. 1, *Prolégomènes, édition critique et traduction*, par Cécile Bost-Pouderon, avec une préface de Heinz-Günther Nesselrath, Salerno, Helios, 2006, pp. XVI + 180; t. 2, *Commentaires, bibliographie et index*, Salerno, Helios, 2006, pp. 400 [ISBN 88-8812-311-0; 88-8812-312-7]
6. Romain Brethes, *De l'idéalisme au réalisme, une étude du comique dans le roman grec*, avec une préface de David Konstan, Salerno, Helios, 2007, pp. XIV + 298 [ISBN 88-8812-333-4]
7. Alberto J. Quiroga Puertas, *La retórica de Libanio y de Juan Crisóstomo en la Revuelta de las Estatuas*, con un prefacio de Pierre-Louis Malosse, Salerno, Helios, 2007, pp. XX + 200 [ISBN 88-8812-334-2]
8. *Clio sous le regard d'Hermès. L'utilisation de l'histoire dans la rhétorique ancienne de l'époque hellénistique à l'Antiquité tardive. Actes du colloque international de Montpellier (18-20 octobre 2007)*, édités par Pierre-Louis Malosse, Marie-Pierre Noël et Bernard Schouler, Alessandria, Edizioni dell'Orso, 2010, pp. XII + 252 [ISBN 978-88-6274-247-4]
9. *Libanios, le premier humaniste. Études en hommage à Bernard Schouler (Actes du colloque de Montpellier, 18-20 mars 2010)*, réunies par Odile Lagacherie et Pierre-Louis Malosse, Alessandria, Edizioni dell'Orso, 2011, pp. X + 246 [ISBN 978-88-6274-317-4]



*Il carro di Tespi*  
Testi e strumenti del teatro greco-latino

Collana diretta da  
Francesco Carpanelli

ISSN 2611-3570

1. Francesco Carpanelli, *Da Eschilo a Seneca. Legami pericolosi e scena classica. Il connubio tra sacro e profano*, 2015, pp. VI + 194 [ISBN 978-88-6274-615-1]
2. Massimiliano Ornaghi, *Dare un padre alla commedia. Susarione e le tradizioni megaresi*, 2016, pp. X + 534 [ISBN 978-88-6274-694-6]
3. Γυνή, *Mulier e Madonna. Donne di teatro, devozione e poesia. Atti del I Convegno Universitario "Progetto Odeon" degli Studenti Laureati. Università degli Studi di Torino. Palazzo del Rettorato, 8 e 9 marzo 2016*, a cura di Luca Austa, 2016, pp. X + 194 [ISBN 978-88-6274-701-1]
4. Pietro De Sario, *L'arte del parodiare. Ricerche sulla parodia in Aristofane*, 2017, pp. X + 150 [ISBN 978-88-6274-744-8]
5. «Né la terra, né la sacra pioggia, né la luce del sole». *Il senso del tragico nelle letterature greco-latina e cristiana antica, dalle origini al XII secolo d.C. Atti del secondo convegno interuniversitario degli studenti laureati "Progetto Odeon". Università degli Studi di Torino 22-23 maggio 2017*, a cura di Luca Austa con la collaborazione di Giorgia Giaccardi, 2018, pp. X + 290 [ISBN 978-88-6274-826-1]
6. *Frammenti sulla scena, Volume 1, Studi sul dramma antico frammentario*, Serie Scientifica del Centro Studi sul Teatro Classico dell'Università degli Studi di Torino, diretta da Francesco Carpanelli, a cura di Luca Austa, 2017, pp. X + 210 [ISBN 978-88-6274-851-3]
7. *The Forgotten Theatre. Mythology, Dramaturgy and Tradition of Greco-Roman Fragmentary Drama. Proceedings of the First International Conference The Forgotten Theatre. University of Turin 29th of November-1st of December 2017*, edited by Luca Austa, 2018, pp. XIV + 346 [ISBN 978-88-6274-869-8]
8. *Homo loquens. Valori e veicoli della parola nel mondo antico e medievale*, a cura di Giorgia Giaccardi, 2019, pp. X + 198 [ISBN 978-88-6274-907-7]

# Medioevo greco

## Rivista di storia e filologia bizantina

ISSN 1593-456X

“0” (2000)

C. Billò, *Manuele Crisolora, «Confronto tra l'Antica e la Nuova Roma»* – S. Borsari, *La chiesa di San Marco a Negroponte* – L. Bossina, *La bestia e l'enigma. Tradizione classica e cristiana in Niceta Coniata* – F. Ciccolella, *Basil and the Jews: two poems of the ninth century* – W. Haberstumpf, *Due dinastie occidentali nell'Oriente franco-greco: la Morea tra gli Angioini e i Savoia (1295-1334)* – I. A. Liverani, *In margine agli autografi eustaziani: a proposito della grafia οὔτω / οὔτως* – E. Nardi, «Bella come luna, fulgida come il sole»: un appunto sulla donna nei testi bizantini dell'XI e XII secolo – A. Nicolotti, *Sul metodo per lo studio dei testi liturgici. In margine alla liturgia eucaristica bizantina* – A. Rigo, *Ancora sulle «Vita» di Romylos di Vidin (BHG 2383 e 2384)* – M. Scorsone, *Gli Ἐρωτες θεῖοι di Simeone il Nuovo Teologo: ermeneutica di un'intitolazione apocriфа* – A. Tessier, *Docmi in epoca paleologa?* – F. Tissoni, *Note critiche ed esegetiche ai canti 28-34 delle «Dionisiache» di Nonno di Panopoli* [ISBN 88-7694-501-6]

1 (2001)

D. Accorinti, *Quaestiunculae Nonnianaе* – C. Billò, *Note al testo dei «Praecepta educationis regiae» di Manuele II Paleologo* – L. Bossina, *Per un'edizione della «Catena dei Tre Padri» sul «Cantico»: Cirillo di Alessandria o Nilo «Ancirano»?* – G. Breccia, «Con assennato coraggio...». *L'arte della guerra a Bisanzio tra Oriente e Occidente* – M. Corsano, *Teodoreto di Cirro e l'esegesi del «Libro di Ruth»* – G. Cortassa, *Un filologo di Bisanzio e il suo committente: la lettera 88 dell'«Anonimo di Londra»* – F. A. Farello, *Niceforo Foca e la riconquista di Creta* – P. Guran, *L'aurole de l'empereur. Témoignage iconographique de la légende de Barlaam et Josaphat* – I. A. Liverani, *Sul sistema di interpunzione in Eustazio di Tessalonica* – P. Odorico, *Idéologie politique, production littéraire et patronage au X<sup>e</sup> siècle: l'empereur Constantin VII et le synaxariste Evariste* – J. Signes Codoñer, *L'identité des Byzantins dans un passage d'Ibn Battuta* – L. Silvano, *Per la cronologia delle lezioni di Angelo Poliziano sull'«Odissea»*. – Recensioni – Schede e segnalazioni bibliografiche

2 (2002)

Ch. P. Baloglou: *The Economic Thought of Ibn Khaldoun and Georgios Gemistos Plethon: Some Comparative Parallels and Links* – F. Bertolo: *Giovanni di Corone o Giovanni Mosco?* – C. Billò: *La «Laudatio in s. Iohannem Baptistam» di Manuele II Paleologo* – L. Bossina: *Trasposizioni di fogli nel Vindobonense theol. gr. 314: come ripristinare il testo di Teodoreto e della «Catena dei Tre Padri»* – M. Brogini: *Metrica prosodica e sensibilità accentativa in Sinesio: una nota agli «Inni» VI-VIII* – I. A. Liverani: *L'editio princeps dei «Commentarii all'Odissea» di Eustazio di Tessalonica* – P. Odorico: «Lascia le cose fresche e candide». *À propos d'un récent compte-rendu et d'un moins récent livre* – M. Ornaghi: *Καμφοδοτραφῆ, amori e seduzioni di fanciulle: Alceo comico e Anassandride in «Suda»* – R. M. Piccione: *In margine a una recente edizione dell'«Antholognomicon» di Orione* – G. Ravegnani: *I corpi dell'esercito bizantino nella guerra gotica* – A. Rhoby: *Beitrag zur Geschichte Athens im späten 16. Jahrhundert: Untersuchung der Briefe des Theodosios Zygomalas und Symeon Kabasilas an Martin Crusius* – L. Russo: *Tancredi e i Bizantini. Sui «Gesta Tancredi in expeditione Hierosolymitana» di Rodolfo di Caen* – P. Schreiner: *L'uomo bizantino e la natura* – L. Silvano: *Angelo Poliziano: prolusione a un corso sull'«Odissea»* – F. Tissoni: «*Anthologia Palatina» IX 203: Fozio, Leone il Filosofo e Achille Tazio moralizzato*. – Recensioni – Schede e segnalazioni bibliografiche

3 (2003)

G. Agosti, *Contributi a Nonno, Dionisiache 25-38* – Ch. P. Baloglou, *George Finlay and Georgios Gemistos Plethon. New evidence from Finlay's records* – A. Barbieri, *La circolazione dei testi menandrei nei «secoli ferrei» di Bisanzio: la testimoniaza dell'epistolario di Teofilatto Simocatta* – G. Breccia, «*Magis consilio quam viribus*». *Ruggero II di Sicilia e la guerra* – P. Cobetto Ghiggia, *Suid. α 1892 Adler ἀ-νόκατον e la carcerazione di schiavi e liberti* – G. Cortassa, *Συμματογραφείν e l'antica minuscola libraria greca* – W. Haberstumpf, *L'isola di Thermia tra Bizantini e dinasti italiani (secoli XIV-XVII). I Gozzadini da Bologna: realtà latine e reminiscenze greche alla periferia dell'impero* – A. Kieseewetter, *Mark-*

graf Theodoros Palaiologos von Monferrat (1306-1338), seine «Enseignemens» und Byzanz – E. Magnelli, *Reminiscenze classiche e cristiane nei tetrastici di Teodoro Prodromo sulle Scritture* – E. van Opstall, *Jean et l'«Anthologie». Vers une édition de la poésie de Jean le Géomètre* – D. R. Reinsch, *Il Conquistatore di Costantinopoli nel 1453: erede legittimo dell'imperatore di Bisanzio o temporaneo usurpatore? Alle origini della questione: appartiene la Turchia all'Europa?* – F. Rizzo Nervo, «Lascia «perdere»...». A proposito di un recente intervento e di una recente traduzione del «Digenhis Akritis» – U. Roberto, *Il «Breviarium» di Eutropio nella cultura greca tardoantica e bizantina: la versione attribuita a Capitone Licio* – L. Silvano, *Citazioni poliziane dal «Lessico» dello Pseudo-Zonara: una postilla sulla fortuna del testo in età umanistica* – Francesco Tissoni, *Gli epigrammi di Areta.* – Recensioni – Schede e segnalazioni bibliografiche

#### 4 (2004)

D. Accorinti, *A proposito di una recente edizione critica di alcune omelie di Proclo di Costantinopoli* – M. Balard, *Costantinopoli nella prima metà del Quattrocento* – M. Balivet, *Le soufi et le basileus: Hacı Bayram Veli et Manuel II Paléologue* – D. Bianconi, «*Haec tracta sunt ex Dionysio Alicarnasseo*». Francesco Filelfo e il Vaticano Urb. gr. 105 – L. Bossina, F. Fatti, *Gregorio a due voci* – G. Cortassa, *Da Teofilatto Simocatta ad Areta: le «tombe» di Marco Aurelio* – M. Curnis, *Addendum euripideum alla teoscopia di Phoe.* 99-155: *Demetrio Triclinio ed esegesi metrica bizantina* – F. D'Alfonso: *Pindaro / Pissandro e i giganti anguipedi in Giovanni Malala (pp. 5, 47-6, 65 Thurn)* – M. Di Branco, *Il Marchese di Monferrato nel Masâlik al-abşâr fi mamâlik al-amşâr di al-'Umarî* – G. Di Gangi, C. M. Lebole, *La Calabria bizantina e la morte: aspetti topografici e culturali* – Ph. Gardette, *La représentation des juifs byzantins (romaniotes) dans la culture séfearade du 13<sup>e</sup> au 15<sup>e</sup> siècles* – E. Magnelli, *Il «nuovo» epigramma sulle «Categorie» di Aristotele* – D. Muratore, *Le «Epistole» di Euripide nel Parisinus gr. 2652* – A. Rigo, *La politica religiosa degli ultimi Nemanja in Grecia (Tessaglia ed Epiro).* – Recensioni – Schede e segnalazioni bibliografiche

#### 5 (2005)

G. Agosti, *Miscellanea epigrafica I. Note letterarie a carmi epigrafici tardoantichi* – E. Amato, *Prolegomeni all'edizione critica dei «Progimnasmî» di Severo Alessandrino* – Ch. P. Baloglou, *Μαρτυρίες του Δημητρίου Κυδώνη περί Πελοποννήσου* – D. Bianconi, «*Gregorio Palamas e oltre*». Qualche riflessione su cultura profana, libri e pratiche intellettuali nella controversia palamitica – P. Cobetto Ghiggia, «*Suida*», *Teramene di Atene e Teramene di Ceo* – M. Fanelli, *Un apotegma di Simeone il Nuovo Teologo dalla «Vita» in extenso del santo di Niceta Stethatos* – D. Gigli Piccardi, *ΑΕΡΟΒΑΤΕΙΝ. L'ecfrasi come viaggio in Giovanni di Gaza* – E. Magnelli, *Congetture ai carmi minori di Giorgio di Pisidia* – E. Merendino, *Letteratura greca e geografia araba nella cultura normanna del XII secolo: la Siciliae laus del bios di s. Filareto di Calabria* – P. Orsini, *Quale coscienza ebbero i Bizantini della loro cultura grafica?* – A. Rhoby, *The «Friendship» between Martin Crusius and Theodosios Zygomalas: A Study of their Correspondence.* – Recensioni – Schede e segnalazioni bibliografiche

#### 6 (2006)

E. Amato, I. Ramelli, *Filosofia rhetoricans in Niceforo Cumno: l'inedito trattato «Sui corpi primi e semplici»* – F. Bargellini, *Per un'analisi strutturale dell'Ἐκφρασις τοῦ κοσμικοῦ πίνακος di Giovanni di Gaza* – D. Bianconi, *Qualcosa di nuovo su Giovanni Catrario* – O. Biancotto, *Psello (?)*, «*Historia syntomos*» 79 – L. Bossina, *Patristica parvula varia 2. La «Narratio» di Nilo e il «Barlaam et Ioasaph»* – G. Cortassa, *I libri di Fozio: il denaro e la gloria* – J. De Keyser, «*Vertit Aretinus*». *Leonardo Bruni's Latin translation and the Greek text of Xenophon's «Apologia»* – J. De Keyser, L. Silvano, *Per un regesto dell'epistolario greco-latino di Francesco Filelfo* – M. Grünbart, *Da capo: Ein übersehene byzantinisches Sprichwort* – E. Magnelli, *Contributi ai carmi di Nicola Callicle* – E. V. Maltese, *Michele Andreopoulos, «Liber Syntipae», prol. 5-6 Jernstedt-Nikitin* – A. Rhoby, M. Grünbart, *Präliminarien zu einem Verzeichnis der neugriechischen Briefanfänge (Epistularum Neograecarum Initia [ENI])* – L. Sarriu, *Ritmo, metro, poesia e stile. Alcune considerazioni sul dodecasillabo di Michele Psello* – L. Silvano, *Massimo Planude o Giorgio Moschampar? Sull'attribuzione di un libello antilatino contenuto nel ms. Vindobonense theol. gr. 245* – G. Spatafora, *Antehomerica e Posthomerica nella letteratura bizantina* – P. Varalda, *L'«Homilia I ad populum Antiochenum (de statuis)» di Giovanni Crisostomo nella versione latina di Ambrogio Traversari.* – Recensioni – Schede e segnalazioni bibliografiche

## 7 (2007)

E. Amato, A. Corcella, *Lo scambio epistolare tra Procopio di Gaza ed il retore Megezio: proposta di traduzione e saggio di commento* – G. Breccia, *Grandi imperi e piccole guerre. Roma, Bisanzio e la guerriglia* – F. Conti Bizzarro, *Annotazioni al testo di Polluce alla luce dei lessicografi bizantini* – C. De Stefani, *Two Poems of Johannes Geometres* – J. Diethart, *Beispiele zur Volksetymologie im byzantinischen Griechisch* – C. Greco, *Ἀκαρπὰ δένδρα. Retorica, eredità culturale e descrizioni di giardini in Coricio Gazeo* – M. T. Laneri, *Contributo alla conoscenza dell'umanista Marco Aurelio* – F. Lauritzen, *Sul nesso tra stile e contenuti negli encomi di Psello (per una datazione dell'Or. paneg. 3 Dennis)* – M. Menchelli, *L'Anonimo Γ del Laur. plut. 85, 6 (Flor) e il Vind. Suppl. gr. 39 (F). Appunti sul "gruppo ω" della tradizione manoscritta di Platone e su una "riscoperta" di età paleologa* – T. Migliorini, *Teodoro Prodromo, «Amaranto»* – U. Roberto, *Ogigo re dell'Attica. Sul testo di Giovanni Malala III 11 (p. 44, 91-96 Thurn)* – H. Seng, *Ein Brief des Theodoros Prodromos an den νομοφύλαξ Alexios Aristenos, Codex Barroccianus 131, f. 173<sup>r</sup>.* – Recensioni – Schede e segnalazioni bibliografiche

## 8 (2008)

D. Baldi, T. Migliorini, *Un epigramma inedito di Giorgio Cabasila nel Laur. S. Marco* – T. Braccini, *Atanasio l'Esorcista e la conoscenza di Trebisonda in un trattato genealogico del XVII secolo* – T. Braccini, *Una nota su Andrea Paleologo e la cavalleria a Bisanzio* – G. Breccia, *Grandi imperi e piccole guerre. Roma, Bisanzio e la guerriglia. II* – C. De Stefani, *Alcune note ai «Carmi» autobiografici di Gregorio di Nazianzo. In margine a una nuova edizione* – J. Diethart, *Von Stinkern und Seelenverkäufern. Einige metaphorische Berufsbezeichnungen auf -πώλης -πράτης und anderes im klassischen und byzantinischen Griechisch* – Th. Ganchou, *Giourgès Izaoul de Ioannina, fils du despote Esau Buondelmonti, ou les tribulations balkaniques d'un prince d'Épire dépossédé* – J. Gerlach, *Die kompositorische Einheit des Corpus Parisinum. Eine methodologische Stellungnahme zu Searbys Gesamteition* – O. Prieto Dominguez, *Problemas de cronología relativa en dos corpora del patriarca Focio: «Epistulae» y «Amphilochia»* – D. R. Reinsch, *Der Name der Adoptivtochter des Michael Psellos* – E. Roselli, *Anna Commena e la tragedia greca* – M. Scarpa, *Considerazioni su alcuni testi di Simeone il Nuovo Teologo: altre successioni apostoliche?* – F. Trisoglio, *Lo stile in Giovanni Climaco.* – Recensioni – Schede e segnalazioni bibliografiche

## 9 (2009)

E. Amato, *Favorino in Giorgio Pachimere* – E. Amato, *Il «Panegirico per l'imperatore Anastasio» di Procopio di Gaza nell'edizione e traduzione latina inedite di Francesco Del Furia* – L. Bossina, *Lessico familiare. Due note su Niceta Coniata e la sua cultura scritturistica* – A. Corcella, *Note a Filippo il Filosofo (Filagato da Cerami), «Commentatio in Chbaricleam»* – J. De Keyser, *Solitari ma non soli. Traduzioni umanistiche della lettera «De vita solitaria» di Basilio di Cesarea* – G. Di Gangi, C. M. Lebole, *Innovazioni progettuali normanne e tradizioni bizantine nella Calabria medievale: i dati archeologici* – A. Di Lorenzo, *Tra retorica e formularità. Le arenghe degli atti di donazione italo-greci di età normanna nel Mezzogiorno continentale* – J. M. Floristán, *Sylloge regestorum Mainae (ab 1568 ad 1619)* – C. Macé, P. Van Deun, *L'intellect n'est pas commun à tous les hommes: l'«Opuscule philosophique» de Georges Amiroutzès († vers 1470)* – M. D. J. Op de Coul, *The Letters of Theodore Prodromus and Some Other 12<sup>th</sup> Century Letter Collections* – D. R. Reinsch, *Wer gebiert hier wen? Transsexuelle Phantasie im Byzanz (Zu Psellos, «Chronographia» VI 144)* – M. Sotira, *Due note a testi popolari calabresi (?) in alfabeto greco* – D. Speranzi, *Un «libellus» del «Florilegio» di Stobeo e la scrittura dell'anziano Giano Lascaris* – I. Taxisidis, *Les monodies et les oraisons funèbres pour la mort du despote Jean Paléologue* – S. Tessari, *Fozio innografo e l'«anima sommersa». Un contributo all'index fontium di Melezio medico e Simeone il Nuovo Teologo* – P. Varalda, *Sull'uso delle fonti nella «Scala del Paradiso» di Giovanni Climaco.* – Recensioni – Schede e segnalazioni bibliografiche

## 10 (2010)

E. Amato, *Favorino (e Stobeo?) in Manuele Adramitteno* – E. Amato, *Sul discusso plagio della «Refutatio Procli Institutionis theologiae» di Procopio di Gaza ad opera di Nicola di Metone: nuovi apporti della tradizione manoscritta* – I. Baldi, *Le due perdute opere grammaticali di Sinesio di Cirene* – S. Fenoglio, *Eustazio di Tessalonica e la lingua del suo tempo* – E. Kaltsogianni, *A Byzantine metrical ekphrasis of Spring: On Arsenios' «Verses on the Holy Sunday»* – M.-J. Luzzatto, *Codici tardoantichi di Platone ed i cosiddetti Scholia Arethae* – E. Magnelli, *Prodromea (con una nota su Gregorio di Nazianzo)* – D.

Muratore, *Una nota sulla morte di Giano Lascaris nel ms. C. II. 3 (Pasini gr. 64) della Biblioteca Nazionale Universitaria di Torino* – A. Pontani, *Note all'opera storica di Niceta Coniata* (pp. 4, 83-222, 86 van Dieten) – A. Rhoby, *Zur Identifizierung von bekannten Autoren im Codex Marcianus graecus 524* – J. Schamp, *Thémistios ou les enjeux d'une philosophie du progrès* – L. Silvano, *Un inedito opuscolo «De fide» d'autore incerto già attribuito a Massimo Planude* – S. Tessari, *Ancora sull'index fontium di Melezio, «De natura hominis»* (PG LXIV, col. 1109B): *l'irmo Τριστάτας κραταίους* (EE p. 95 nr. 135) di Giovanni Damasceno e l'«anima sommersa» – A. Tessier, «Schicksale der antiken Literatur in Byzanz»: *Maas e Pasquali giudicano la filologia dei Bizantini*. – Recensioni – Schede e segnalazioni bibliografiche

## 11 (2011)

E. Amato, *Sopra le epistole attribuite ad Eraclio in un codice dell'Ambrosiana* – E. Amato, *Una perdita proliata di Procopio di Gaza (fr. 31 Amato) ed alcune considerazioni sul contesto epidittico delle «Descriptiones» procopiane (con un'appendice su Tzetze lettore di Procopio)* – D. Baldi, *Nuova luce sul Riccardiano 46* – T. Braccini, *Demoni e tempeste: su un passo del «Testamento di Salomone»* – M. Ceporina, *La lettera e il testo: Areta Ep. 44 Westerink e Marco Aurelio* – F. G. Giannachi, *Giorgio da Corigliano traduttore dal latino* – D. Gigli Piccardi, *L'esilio di Apollo nella «Teosofia di Tubinga» (§§ 16-17 Erbs = I 5-6 Beatrice)* – M. Hinterberger, *Phthonos als treibende Kraft in Prodomos, Manasses und Bryennios* – W. Hörandner, A. Paul, *Zu Ps.-Psellos, Gedichte 67 («Ad monachum superbum») und 68 («Ad eundem»)* – S. Kotzabassi, *Notes on Letter 60 of Patriarch Gregory of Cyprus* – E. V. Maltese, *Diodoro Siculo, XV 60, 3 e Giorgio Gemisto Pletone* – A. Nicolotti, *Una reliquia costantinopolitana dei panni sepolcrali di Gesù secondo la «Cronaca» del crociato Robert de Clari* – E. Nuti, *Restauro dei codici e restituzione dei testi: i Taurinensi B.III.39 e C.V.17* – D. R. Reinsch, *Weitere Vorschläge zur Korrektur des Textes von Michael Psellos, «Chronographia»* – L. Silvano, *Un esperimento di traduzione di Bartolomeo Fonzo: la retractatio della versione di Iliade I 1-593 di Leonzio Pilato* – G. Ventrella, *Erudizione e paganesimo nell'anonima hypothesis metrica bizantina dell'«Edipo a Colono»*. – Recensioni – Schede e segnalazioni bibliografiche

## 12 (2012)

R. Angiolillo, *Tzane Koroneos, «Le gesta di Mercurio Bua»: aporie metriche e considerazioni ecdotiche* – M.-H. Blanchet, *Les listes antilatines à Byzance aux XIV<sup>e</sup>-XV<sup>e</sup> siècles* – J. De Keyser, P. Kegels, *The Polybius Translation of Romulus Amasaeus* – J. Diethart, W. Voigt, *Notae legitis zu Papyri und außerägyptischen griechischen Texten aus byzantinischer Zeit* – E. Elia, *Un restauro di erudito: Isidoro di Kiev e il codice Peyron 11 della Biblioteca Nazionale Universitaria di Torino* – W. Hörandner, *Pseudo-Gregorios Korinthios, «Über die vier Teile der perfekten Rede»* – T. Martínez Manzano, *De Corfú a Venecia: el itinerario primero del Dioscórides de Salamanca* – T. Migliorini, S. Tessari, *Ῥεῖτε δακρύων, ὀφθαλμοί, κρουνούς ἠμαρτημένων. Il carne penitenziale di Germano II patriarca di Costantinopoli* – E. Moutafov, A. Rhoby, *New ideas about the deciphering of the cryptic inscription in the narthex of the Panagia Asinou (Phorbiotissa) church (Cyprus)* – D. Muratore, *Su datazione e copista del Taurinensis H. II. 6 (Pasini Lat. 632)* – S. Neocleous, *Tyrannos Grecorum. The Image and Legend of Andronikos I Komnenos in Latin Historiography* – A. Pontani, *Note all'opera storica di Niceta Coniata. II* (pp. 475, 26-576, 95 van Dieten) – D. R. Reinsch, *Andronikos Dukas ohne Schatten. Zu Psellos, Chronographia VIIc 14, 6-7* – S. Vlavianos-Tomaszyk, *Les démons se mettent à table : les festins démoniaques dans les rituels magiques byzantins et post-byzantins (XV<sup>e</sup>-XVIII<sup>e</sup> s.)*. – Recensioni – Schede e segnalazioni bibliografiche [ISBN 978-88-6274-404-1]

## 13 (2013)

P. Caballero Sánchez, *Biblioteca Nacional Mss/4683: il codice e i suoi scoliasti* – V. Cecchetti, *Nota ad Arg. Orph. vv. 929-933* – A. Cohen-Skalli, *Une lecture byzantine de Diodore : en marge des Excerpta de Sententiis* – S. Delle Donne, *Sedici giambi sul giambo (per un imperatore?) e un trattatello sul giambo dal ms. Corpus Christi College 486 di Cambridge* – E. De Ridder, *Structuring Patterns in the Anthologium Gnomicum by Elias Eclicus* – R. Di Dio, *Marsilio Ficino e la traduzione crisolorina della Repubblica. A proposito di alcuni marginalia del cod. Ambr. F 19 sup.* – A. Fullin, *Alexander Kazhdan e la lessicografia di Niceta Coniata: prima ricognizione della copia padovana del Lessico* – F. G. Giannachi, *Per la storia dell'istruzione bizantina in Terra d'Otranto: la schedografia di Stefano di Nardò* – A. Gioffreda, *L'Ambrosiano C 279 inf. e il copista Nicandro* – K. Levrie, *Le Florilegium patristicum adversus Latinos de Théodore Agallianos. Remarques préliminaires à une édition critique* – E. Nuti, *Il Lessico di Tomaso*



*Magistro nel Taur. C.VI.9. Conferme, nuove acquisizioni e riflessioni per la storia del testo* – Ó. Prieto Domínguez, *La preceptiva epistolar en Bizancio: las normas vigentes según el patriarca Focio* – D. R. Reinsch, *Nicht Ioannes Komnenos, sondern Ioannes Dukas: Eine bisher übersehene Episode seiner Karriere* – D. R. Reinsch, *Wie und wann ist der uns überlieferte Text der Chronographia des Michael Psellos entstanden?* – L. Silvano, *Per l'epistolario di Isidoro di Kiev: la lettera a papa Niccolò V del 6 luglio 1453* – K. Spanoudakis, *Nonnus and Theodorus Prodromus* – C. Telesca, *Celebrazioni nuziali e performance oratoria negli epitalami di Coricio di Gaza* – Th. Zampaki, *The Image of the Byzantine Emperor in al-Tabarī's History*

D. Bianconi, *Libri e paratesti metrici a Bisanzio nell'XI secolo. In margine a una recente pubblicazione* – M.-H. Blanchet, S. Kolditz, *Le concile de Ferrare-Florence (1438-1439) : mise à jour bibliographique* – A. M. Taragna, *La cosiddetta Rhetorica militaris di Siriano Μάγιστρος: in margine a una nuova edizione* – Recensioni – Schede e segnalazioni bibliografiche [ISBN 978-88-6274-499-7]

## 14 (2014)

M. T. Amado Rodríguez, B. Ortega Villaro, *Hipérboles como dardos: la poesía satírica bizantina del s. XI* – B. Callegher, *Ekklesiokdikoi e duchi normanni: pseudo-sigilli per i secoli XI-XIII dalle collezioni del Museo Bottacin (Padova)* – G. Cattaneo, *Il «De animae procreatione in Timaeo» (Plut. Mor. 77), l'Aldina di Plutarco e il Marc. gr. Z. 523* – P. Cobetto Ghiggia, *Suid. s.v. Δημόδης<sup>3</sup>, δ 416, 14-18 Adler* – S. Fenoglio, *Un inglese alla corte di Carlo Emanuele I: il greco a Torino alla fine del Cinquecento tra Accademia e didattica* – F. G. Giannachi, *Nota sugli scolii di Tommaso Magistro a Pindaro nel Vratisl. Fridericianus gr. 2: un manoscritto perduto e una vexata quaestio ottocentesca* – U. Kenens, P. Van Deun, *Some Unknown Byzantine Poems Preserved in a Manuscript of the Holy Mountain* – E. V. Maltese, *Bessar. Epist. ad Const. Palaeol. p. 40, 10 L. = p. 445, 34 M.* – P. Megna, *Per la fortuna umanistica di Quinto Smirneo* – L. Orlandi, *Andronico Callisto e l'epigramma per la tomba di Mida* – A. Pizzone, *Lady Phantasia's "Epic" Scrolls and Fictional Creativity in Eustathios' «Commentaries» on Homer* – V. Polidori, *Photius and Metrophanes of Smyrna: The Controversy of the Authorship of the «Mystagogy of the Holy Spirit»* – A. Sarkissian, *Continuity and Discontinuity in Climacus' «Ladder»* – L. Silvano, *Per l'edizione della «Disputa tra un ortodosso e un latinofrone seguace di Becco sulla processione dello Spirito Santo» di Giorgio Moschamper. Con un inedito di Bonaventura Vulcanius* – J. Turchetto, *Per una topografia letteraria di Costantinopoli: il mitaton dei Saraceni di Niceta Coniata*

T. Braccini, *Per il testo e l'esegesi del «Testamento di Salomone»: in margine a una recente pubblicazione* – F. Rizzo Nervo, *Storia e fiction: tra filologia e comparativismo, in margine a due recenti lavori* – A. Rollo, *Sull'epistolario di Michele Apostolio: a proposito di una recente edizione* – Recensioni – Schede e segnalazioni bibliografiche [ISBN 978-88-6274-566-6]

## 15 (2015)

P. A. Agapitos, *New genres in the twelfth century: the schedourgia of Theodorus Prodromus* – E. Amato, M. Deroma, *Per il testo dei «Progimnasmi» di Giorgio Pachimere: collazione di uno sconosciuto testimone athonita* – G. Cattaneo, *Note critiche all'epistolario greco del cardinal Bessarione* – A. Cohen-Skalli, D. Marcotte, *Poggio Bracciolini, la traduction de Diodore et ses sources manuscrites* – P. D'Agostino, *Una recensione inedita della «Narratio Zosimi de vita beatorum» (BHG 1889-1890)* – C. De Stefani, *Immagini di Costantinopoli nella poesia tardoantica e bizantina (appendice: un'emendazione a Const. Rhod., Ss. App. 932)* – F. G. Giannachi, *Il nesso consonantico -vt- nell'idioma greco del Salento: postilla alle osservazioni di G. Rohlfz* – M. Menchelli, *Le informali di IX e X secolo e la fortuna di Dione di Prusa nella rinascenza macedone. Uno stesso anonimo copista per l'Urb. gr. 124 e il Marc. gr. 454, un annotatore di X secolo nel Vat. gr. 99* – I. Pérez Martín, *The Role of Maximus Planudes and Nikephoros Gregoras in the Transmission of Cassius Dio's «Roman History» and of John Xiphilinos' «Epitome»* – A. Pontani, *Il punto su Robert de Clari, «La conquête de Constantinople», cap. LIV («il re di Nubia»)* – B. Roosen, *Eulogii Alexandrini quae supersunt. Old and new fragments from Eulogius of Alexandria's oeuvre (CPG 6971-6979)* – I. Taxis, *Two unedited epigrams from codex Laur. Plut. 57, 24* – L. M. Tissi, *Questioni oracolari, symphonia e paideia scolastica nella «Teosofia» di Tubinga* – P. Valda, *Sulla tradizione manoscritta della «Vita Auxentii» BHG 199*

M. Agnosini, *Dioniso e Cristo nelle attuali prospettive di studio: in margine a un recente contributo* – A. Alexakis, *Andronikos Kamateros. Some Comments on a Recent Edition of the First Part of his «Sacred Arsenal»* – T. Migliorini, *Come a Gerusalemme... così a Verona. Considerazioni in margine a una recente pubblicazione* – Recensioni – Schede e segnalazioni bibliografiche [ISBN 978-88-6274-616-8]

## 16 (2016)

E. Amato, *Spigolature coriciane (II)* – D. Baldi, *Aldo Manuzio, la «Suda» e l'ordine alfabetico* – T. Braccini, *Un manoscritto inesplorato del «Philogelos»: un primo sondaggio* – E. Braounou, *Irony as a discursive practice in historiography: A Byzantine case in point* – G. Cattaneo, *Michele Psello, Teodoro di Ciro, Anastasio Sinaita: nota a margine di Psell. Theol. II 42, p. 150* Westerink-Duffy – J. Diethart, *Rara und Athesaurista aus Dokumenten des Laura- und Zographou-Klosters auf dem Athos* – I. Giacquinta, *Un frammento inesplorato di Demostene nel «Commento» di Olimpiodoro al «Gorgia» di Platone* – M. Grünbart, *Aus der Formularsammlung eines königlichen Sekretärs auf Zypern: Ein Fall typischer Mimesis oder Alltag in einer Kanzlei?* – E.-S. Kiapidou, *The Titling of Byzantine Historiographical Texts* – K. Levrie, *Byzantine Chapter Collections: Investigations into the Roots of a Genre* – E. Magnelli, *Un problema testuale in Tzetzes, De trag. 146-153* – J. P. Maksimczuk, *Chapter E 17 of the Florilegium Coislinianum and its Relationship with Earlier Iconodule Anthologies* – M. Menchelli, *Due citazioni dal «Timeo» in Michele Psello e il «Commento al Timeo» di Proclo. Prime osservazioni su Philosophica minora II 4-5* – E. Moutafov, *On How to “Read” the Chora Monastery* – A. M. Taragna, *Le demegorie protrettiche di Costantino VII Porfirogenito. Nuova edizione e traduzione* – F. Valerio, *Analecτα Byzantina* – P. Varalda, *Sulla datazione dell'omelia pseudocrisostomica «De sancta Thecla martyre» (BHG 1720)*

E. Magnelli, *Gli studi sugli etimologici bizantini e la recente editio princeps di Etymologicum Symeonis γ-ε* – T. Migliorini, *Manuzio e i classici alle Gallerie dell'Accademia: tra mostra e catalogo per il cinquecentenario aldino* – G. Shurgai, *Su un recente contributo all'agiografia georgiana al femminile* – Recensioni – Schede e segnalazioni bibliografiche [ISBN 978-88-6274-707-3]

## 17 (2017)

P. A. Agapitos, *John Tzetzes and the Blemish examiners: a Byzantine Teacher on Schedography, Everyday Language and Writerly Disposition* – C. De Stefani, *Alcune emendazioni ai «Tristia» maltesi* – J. Diethart, W. Voigt, *Ausgewählte byzantinische Lexikographika aus Dokumenten vor allem von Athos-Klöstern* – A. Gioffreda, *Giovanni Ciparissiota e il Contra Nilum Cabasilam. L'autore e il suo testo* – M. Losacco, *«Tous les livres confluaient vers lui, telles les eaux d'un fleuve»: notes sur la bibliothèque de Photius* – V. F. Lovato, *Portrait de héros, portrait d'érudit: Jean Tzetzés et la tradition des eikonismoi* – F. Lupi, *In margine a Soph. fr. 61 R.<sup>2</sup>: tra ecdotica sofoclea e tradizione stobeana* – E. Magnelli, *Massimo Planude e la poesia mediobizantina: noterelle in margine agli Epigrammi* – P. Megna, *Una versione greca di fine Quattrocento del Compendium theologiae veritatis (VII 31) di Hugo Ripelin da Strasburgo* – R. M. Piccione, *Libri greci da Venezia a Torino e l'eredità di Gavriil Seviros* – A. M. Taragna, *Niceforo Urano (Tact. 119) metafrasta di Siriano Magistro. Edizione sinottica e traduzione delle norme per la guerra navale* – P. Van Deun, *Le Liber de cognitione Dei de Métrophane de Smyrne (CPG 3223). Un bilan des fragments conservés* – L. Vanderschelden, *Manuel Moschopoulos' Paraphrase of Iliad A: Methods and Sources*

C. De Stefani, *Osservazioni critiche sulla nuova edizione della Tabula Mundi di Giovanni di Gaza* – L. DiTommaso, *The Apocalypse of Pseudo-Methodius: Notes on a Recent Edition* – S. Tessari, *Lungo la nuova edizione di Niceta Coniata. Termini e metafore musicali nella Χρονική διήγησις* – Recensioni – Schede e segnalazioni bibliografiche [ISBN 978-88-6274-789-9]

## 18 (2018)

L. Andriollo, *Nicholas Kallikles' epitaph for the sebastos Roger: the success of a Norman chief at the court of Alexios I Komnenos* – T. Braccini, *Nuove attestazioni dell'«Esorcismo di Gello» da manoscritti vaticani* – P. Cavallero, T. Fernández, *Por qué es necesaria una nueva edición crítica de la Vita Iohannis Eleemosynarii de Leoneo de Neápolis* – J. Cavarzeran, *La lettera e il carne di Arsenio Apostolis per Paolo III* – M. Chinellato, *L'Odissea secondo Andronico Callisto: le hypotheseis del codice Mutinense α.U.9.22* – P. Degni, *Nuovi codici del copista del cosiddetto Menologio di Basilio II* – D. Gigli, *Giovanni di Gaza come poeta didascalico e cosmografo* – E. V. Maltese, *Marco Aurelio in Areth. Caes. Ep. 44, 5 Westerink (corrigenendum)* – O. Mazzon, *Apprendere per excerpta. Primi risultati di un'indagine su una miscellanea inedita* – A. M. Milazzo, *La struttura retorica dell'Elogio del mare Egeo di Elio Aristide e i suoi riflessi in Cristoforo di Mitilene e Gregorio di Cipro* – J. Monfasani, *Uniates, Anti-Unionists, and Other Greeks: The Bibliotheca Apostolica Vaticana and its Collection of Byzantine Texts* – G. Pascale, *Note di lettura alle Orazioni di Temistio* – I. Proietti, *Triclinio dopo Triclinio: la sopravvivenza della mise en page tricliniana nelle prime edizioni a stampa (fine XV-fine XVI sec.)* – A. Rossi, *Una nota al*

*carne In Christi resurrectionem di Giorgio di Pisidia* – D. Samara, *An unedited poem from codex Marcianus gr. 403* – M. Stefani, *I prolegomeni di Bonaventura Vulcanius a Le opere e i giorni di Esiodo*

G. Cattaneo, *In margine a una recente edizione degli opuscoli di Giuliano Imperatore* – A. Nicolotti, *Nuovi studi sulle immagini di Cristo, fra Oriente e Occidente* – S. Ronchey, *Morte accidentale di una professoressa. In margine a un recente libro su Ipazia* – Recensioni – Schede e segnalazioni bibliografiche [ISBN 978-88-6274-881-0]

## 19 (2019)

M. Barbero, *Un commento bizantino inedito al carne sulle meraviglie del mondo della cronaca di Giorgio Cedreno* – T. Braccini, *Noticine alla raccolta planudea di "proverbi popolari"* – J. Cavarzeran, *Arsenio Apostolis e la miscellanea nel codice Vallicelliano 93 (F 40)* – J. Diethart, *Beobachtungen zu lateinischen und griechischen Lexikographika* – S. Dmitriev, *John Lydus on Numa Pompilius* – P. Eleuteri, E. Elia, *Per un catalogo dei manoscritti greci della Biblioteca Nazionale Universitaria di Torino* – F. G. Giannachi, *Glosse a Pindaro, Ol. I str. α nei commentarii bizantini e postbizantini* – A. Gioffreda, *Eudaimonioannes. Scrittura e libri* – K. Levrie, *The Quest for Byzantine Mythography: the Herakles Myth* – P. T. Marciniak, *The paradoxical enkomion and the Byzantine reception of Lucian's «Praise of the Fly»* – L. Mecella, *Il paradigma repubblicano nell'«Epitome historiarum» di Giovanni Zonara: la (ri)scoperta delle prime decadi di Cassio Dione in età commena* – F. Monticini, *Eudaimonioannes. Il profilo di un "Elleno"* – D. R. Reinsch, *Warum der Text im cod. Parisinus gr. 1310 nicht das Autographon des Autors Dukas sein kann* – M. Tomadaki, E. van Opstall, *The Tragedians from a Byzantine Perspective: Book Epigrams on Aeschylus, Sophocles and Euripides* – M. Venetskov, *La rédaction des pièces-annexes de l'«Échelle» de Jean du Sinaï : de la «Lettre» de Jean de Raïthou à la «Table rétrograde»* – N. Zorzi, *Una copista, due copisti, nessuna copista? Teodora Raulena e i due codici attribuiti alla sua mano*

C. Carpinato, *Il ritorno di Teseo ad Atene tra il XV e il XVI secolo: una ricognizione critica* – G. Cattaneo, *Riflessioni sul testo e le fonti del Lexicon Vindobonense* – S. Efthymiadis, *Hagiography between Byzantium and the West: the universal and the local dimension of South Italian Lives of Saints (ninth-twelfth centuries)* – Recensioni – Schede e segnalazioni bibliografiche [ISSN 1593-456X / ISBN 978-88-6274-976-3]

Direzione: Enrico V. Maltese, Luigi Silvano, Anna Maria Taragna, Paolo Varalda



Finito di stampare nel dicembre 2019  
da Logo S.r.l. in Borgoricco (PD)  
per conto delle Edizioni dell'Orso