

I GIOCHI NEL MONDO GRECO E ROMANO

ALESSANDRA FRAGALE

Uno degli aspetti meno conosciuti, ma sicuramente molto interessante, della vita dei Greci e dei Romani è il loro amore per il gioco; di questa grande passione restano come testimonianza varie evidenze archeologiche oltre ad innumerevoli fonti storiche.

La parola gioco deriva dal latino *iocus* che significava scherzo, burla, da cui il verbo *iocari*, giocare, ma esiste anche il termine *ludus* che indicava ugualmente passatempo, gioco, ironia della sorte e scuola.

Nel modo antico esistevano innumerevoli varietà di giochi diffusi sia fra i piccoli che fra gli adulti.



Mosaico raffigurante vari giochi per bambini, dal Cubicolo della Villa Romana del Casale.

Come si giocava nell'antichità e quali erano i giochi preferiti? A tali interrogativi rispondono i ritrovamenti archeologici e i bassorilievi delle tombe di defunti. I rinvenimenti di giocattoli sono particolarmente frequenti nelle necropoli a causa dell'alta mortalità infantile del tempo.

È noto che gli antichi si interessavano molto al gioco dei loro bambini, infatti, su questo argomento furono scritti interi volumi. A partire dalla stesura di opere greche del V secolo a.C. come la commedia "*Cose da fanciulli*" di Cratete, a quelle di dotti alessandrini che servirono a Svetonio per la stesura del suo libro "*Intorno ai giochi infantili*". I Greci attribuivano grande importanza ai giochi dei fanciulli, e quindi ai loro giocattoli, riconoscendo il loro valore educativo nonché religioso. Ciò spiega anche perché molti giochi ellenici fossero veri e propri capolavori decorati da artisti celebri a loro contemporanei.

Anche i bimbi romani amavano divertirsi con giocattoli di materiale vario che, pur semplici, dai costi bassissimi o nulli, presentavano varie tipologie. Questi giochi, spesso, imitavano azioni e comportamenti dei grandi. Per quanto riguarda la religione è noto che, durante le feste religiose delle *Antesterie*, dedite a Dioniso e della durata di tre giorni, i bambini più piccoli, adorni di ghirlande, ricevevano in dono dai genitori sia giocattoli che boccali (*Xóες*) con raffigurazioni di giochi. Inoltre, quando i fanciulli e le fanciulle entravano in una

nuova fase della vita, consacravano ad Artemide e Apollo, protettori della loro infanzia, i loro balocchi e persino le neo spose dedicavano le proprie *pupe*¹ a Venere.



Oinocoe per le **Antesterie** del 430- 390 a.C., conservato al Louvre.

Per quanto riguarda il valore educativo del gioco, basta ricordare la visione antica secondo cui, la competizione rivestiva grande importanza, ed era proprio attraverso l'attività ludica, che tale confronto si insegnava, favorendo, fin dalla più tenera età, lo sviluppo dell'abilità personale. Non a caso, i giochi coinvolgevano quasi sempre due o più partecipanti. Sempre in quest'ambito è bene citare alcune fonti antiche come Seneca² che così scriveva: *"Vi sono anche alcuni giochi non inutili ad affinare le menti dei fanciulli, per esempio quando gareggiano, ponendosi vicendevolmente piccoli quesiti di ogni genere. Nel gioco si rivela più facilmente anche il carattere: a patto che nessuna età sembri così debole da non poter apprendere subito che cosa sia giusto e che cosa no, e più di ogni altra deve essere formata proprio quella che non sa fingere e assai docilmente obbedisce a coloro che insegnano; potresti infatti più facilmente spezzare che correggere i difetti incalliti"*.



Altorelievo di un sarcofago romano della metà del III secolo d.C., conservato presso i Musei Vaticani.

¹ Bambole.

² Seneca *De Ira*, IV, 21.

I bambini greci e romani facevano alcuni giochi con le noci, le attuali biglie, sia in casa che all'aperto. Questi giochi erano talmente importanti da far nascere il detto "*relinquere nuces*", "*lasciare il gioco delle noci*", che divenne sinonimo dell'abbandono della fase dell'infanzia. Un'altra tradizione antica era il cosiddetto lancio delle noci augurale durante le nozze romane, con grande potere propiziatorio per relazioni felici, per favorire ottimi guadagni, considerando la noce un portafortuna da non far mai mancare sulle tavole delle feste.

Nell'opera "*Le noci*", attribuita ad Ovidio, erano descritti almeno sette tipi diversi di gioco. Il primo era chiamato le ***nuces castellatae***, per il quale bastavano solo quattro noci. Il gioco consisteva nel fare un triangolo con tre noci ravvicinate, mettendone poi una in cima, formando così un castello. L'avversario doveva lanciare una noce contro il castello, nel caso riusciva a distruggerlo, vinceva le noci colpite, in caso contrario perdeva.



Gioco delle ***Nuces castellatae*** su un sarcofago della metà del III- IV secolo d.C, conservato ai Musei Vaticani.

Le ***noci sull'asse inclinata*** prevedeva l'uso di un'asse di legno tenuta sospesa, con un'estremità appoggiata per terra. Ogni giocatore faceva rotolare la propria noce sull'asse e cercava di colpire o sfiorare quelle dei compagni sparse a terra. Nel caso fallisse, doveva lasciare lì la propria noce, così che gli altri giocatori potessero conquistarla.



Gioco delle noci sull'asse inclinata rappresentato su un bassorilievo del II secolo d.C. conservato al Museo del Louvre.

Il gioco dell'***Orca*** consisteva nel cercare di far entrare nel collo di un'anfora una noce lanciata da una certa distanza. Infine, vi era ***il delta o triangolo*** che prevedeva di indovinare il numero preciso delle noci contenute nel sacchetto di ogni partecipante. Ciascun bimbo conservava gelosamente le

sue noci in un contenitore di cuoio; erano il suo tesoro ed ognuno cercava di accrescerlo vincendo le gare contro i compagni.



Molti dei giochi fatti con le noci potevano essere fatti anche con gli astragali o *talus che* erano oggetti erano molto cari ai fanciulli³. Si trattava di ossicini del tarso su cui poggiano tibia e perone delle pecore e degli ovini. Erano già conosciuti in Egitto e nel Medioevo ellenico, infatti, presso il Palazzo di Knosso sono stati ritrovati alcuni astragali in una tomba e spesso sono state rinvenute delle borsette in cui essi erano conservati, legati da una cordicella, che passava tra i fori praticati negli ossicini. Gli astragali erano spesso replicati in vari materiali quali oro, avorio, terracotta e marmo ed erano considerati il simbolo della fanciullezza in contrapposizione ai dadi di uso esclusivo degli adulti. Solitamente, gli astragali sono rinvenuti nelle tombe dei bambini e spesso sono raffigurati in molte stele funebri per sottolineare la morte prematura del defunto.



Medea prima dell'assassinio dei figli li vede giocare al gioco degli astragali. Affresco da Pompei, casa dei Dioscuri, 62-79 d.C.

Inizialmente gli astragali avevano un valore religioso, infatti, erano usati come oggetti magico-apotropaici nelle divinazioni, nei sacrifici e nelle previsioni astrologiche. Con la perdita del carattere sacrale, gli astragali divennero anche strumenti nei giochi d'abilità e in quello d'azzardo. Gli astragali erano composti da 4 facce a cui era attribuito un valore particolare; la parte convessa valeva 3 punti, quella concava 4 punti, la più instabile 6 punti e l'altra 1 punto, inoltre, alcune combinazioni davano diritto ad un numero superiore di punti.

³ Aristofane, *Vesp.*, 295; Plut., *Alcib.*; Apollonio Rodio, III, 11, 5; un epigramma (*Anth. Palat.*, VI, 308) ricorda che ad un fanciullo furono dati una volta in premio per la sua bella scrittura ottanta astragali.

I Greci erano grandi appassionati degli astragali, infatti, Omero, nell'*Iliade*⁴, grazie alle parole dell'ombra di Patroclo, racconta che Achille uccise il figlio di Anfidamante per una disputa dovuta al gioco degli astragali. Plutarco⁵, invece, narra che il generale ateniese Alcibiade, ancora fanciullo, stava giocando nel bel mezzo della strada quando pregò un carrettiere di fermarsi perché stava schiacciando i suoi astragali. Dinnanzi al rifiuto dell'uomo, il bimbo si sdraiò sul selciato e gli disse che avrebbe dovuto passare sul suo corpo. Il conducente del carro, quindi, spaventato, fermò i cavalli.



Mano di terracotta che tiene degli astragali proveniente da Lavinio e datati al V secolo a.C..

Tra i vari giochi che si facevano con gli astragali c'era il *Pari e dispari*⁶ in cui questi si estraevano da una borsa, talvolta anche da una scatola a forma di astragalo, e si doveva indovinare se il loro numero era pari o dispari. Tale forma ludica fu usata sia dai fanciulli che dagli adulti che vi rischiavano forti somme⁷. Un altro gioco molto conosciuto era il cosiddetto *cerchio*⁸ in cui i giocatori erano posti ad una distanza convenuta da un cerchio disegnato, sul quale ognuno doveva scagliare i suoi astragali, spostando quelli dell'avversario.



Terracotta ercolanese conservata al Museo di Napoli.

Un altro gioco famoso era quello delle *Cinque pietre*⁹, che consisteva nel lanciare sassi o astragali per aria, riprendendoli sul dorso della mano destra. Se cadevano a terra alcuni di essi, il giocatore doveva lanciare nuovamente quelli ripresi, raccogliendo rapidamente quelli caduti dopo averli riuniti tutti nel cavo della mano.

⁴ XXIII libro.

⁵ *Vita di Alcibiade*.

⁶ *Artiazein, ἀρτιασμός*: Aristot., *Retorica*, 3, 5,1; *par et impar*: Orazio, *Sat.*, II, 3, 248.

⁷ Aristof., *Pluto*, 816; Svet., *Aug.*, 71.

⁸ εἰς ὤμιλλαν παίζειν: Poll., IX, 102.

⁹ πενταλίθοις παίζειν: Poll., IX, 126 era il preferito dalle ragazze.

Una delle iconografie fondamentali per comprendere questo gioco è quella rappresentata su un affresco romano di Pompei: entrando nel dettaglio, la raffigurazione mostra una delle giocatrici mentre lancia in aria i cinque ossi, tentando di riprenderli con il dorso della mano. Poi, si nota un'altra fanciulla che rilancia gli astragali che non sono caduti, raccogliendoli, questa volta, nel palmo della mano.

Il gioco vero e proprio prevedeva di formare diverse "figure" lanciando e riprendendo gli astragali in una determinata sequenza. I nomi delle varie figure potevano variare da una regione all'altra, ma la maggior parte dei movimenti erano identici nel mondo intero. Per eseguire la figura chiamata "uni" il primo giocatore gettava gli astragali a terra. Ne prendeva uno che da quel momento si sarebbe chiamato il "padre". Il giocatore lanciava in aria questo astragalo particolare, afferrava uno degli ossi per terra e riprendeva al volo "il padre". Passava, poi, l'astragalo preso per terra nella mano vuota e rilanciava nuovamente "il padre", ricominciando come prima fino a quando riusciva a raccogliere tutti gli ossi a terra. Nel caso cadeva un astragalo, si perdeva "il padre", invece nel caso se ne muoveva uno, senza afferrarlo, si doveva interrompere e ricominciare questa figura degli "uni", al turno successivo. La seconda figura si chiamava "due". Si realizzava nel prendere da terra due ossi al posto di uno, mentre "il padre" era per aria. Dopo toccava alla figura dei "tre", in cui si dovevano prendere tre astragali da terra, infine nel "quattro", se ne dovevano raccogliere quattro insieme.

Nella figura definita "*sotto l'arco*" si lanciavano gli astragali per terra e con il pollice e l'indice di una mano, appoggiata a terra vicino agli astragali, il giocatore formava un arco. Poi, si prendeva il "padre", lo si lanciava e mentre questo era in aria, si dava un veloce colpetto ad uno dei sassi per farlo passare sotto l'arco. Si ripeteva la figura, fino a quando tutti gli astragali non erano passati sotto l'arco. Se il gioco riusciva, l'esercizio era ripetuto con i "due", i "tre" e i "quattro".

Una variazione della figura precedente era soprannominata "*le scuderie*". Si appoggiavano per terra le punta delle dita, ben separate l'una dall'altra. Quando "il padre" veniva lanciato in aria, si doveva far scivolare un sasso in ogni "scuderia", ricavata dalle dita separate. Poi, bisognava far uscire, uno per volta, gli astragali dalle "scuderie", con il medesimo procedimento.

Il "*rospo nel buco*" era una figura del gioco somigliante a quella precedente, infatti, il giocatore appoggiava per terra una mano, il cui pollice ed indice erano congiunti per formare un buco. Ad ogni lancio del padre il giocatore doveva far passare un sasso in questo buco. Alla fine, levando la mano, faceva sparire "il buco" e prendeva i quattro sassi con un colpo solo.

Nella figura definita "*saltare la fossa*" il giocatore prendeva un astragalo come "padre" e sistemava gli altri quattro in fila, a qualche centimetro l'uno

dall'altro. Al momento del primo lancio del "padre", egli doveva afferrare i sassi uno e tre e, al secondo lancio, gli altri due.

Poi c'era la figura "mettere il coperto" in cui si disponevano i quattro astragali a mucchietto. Ad ogni lancio del "padre", si prendeva un astragalo e si metteva in un angolo di un quadrato immaginario. Quando il quadrato veniva completato, si raccoglievano i quattro astragali in un colpo solo e si ricomponneva il mucchio.

Alcune figure del gioco potevano essere fatte anche con 7 astragali. A ogni faccia era dato un valore: le facce 2 e 5 mancavano nell'astragalo e, poiché si giocava con quattro astragali, moltissime erano le combinazioni possibili. Di alcune conosciamo anche il nome ed il valore: il peggior colpo (di quattro 1), era detto *cane*¹⁰ o *avvoltoio*¹¹; il migliore¹² risultava di 4 facce di differente valore (1, 3, 4, 6) ed era detto *Venere*¹³. Il colpo di *Stesicoro* valeva 8¹⁴; quello, detto di *Euripide*, 40: quindi, in certi casi, almeno una faccia dell'astragalo doveva valere più di 6.



Da una lastra di marmo da Pompei. Donne intente al gioco degli astragali.

Parlando ora dei giochi per adulti si può affermare che anche nel mondo antico, servivano come momenti di rilassamento e di impiego del tempo libero. Il gioco, dunque, rappresentava un mezzo per non pensare ai dispiaceri e per rilassarsi dalle dure giornate di lavoro. Molti erano i giochi per adulti che erano utilizzati come giochi d'azzardo: i dadi, testa o nave e, qualche volta, anche gli astragali.

¹⁰ Prop., V, 8, 45; Ovid., *Trist.*, II, 474; Luciano, *Saturn.*, 4, ecc.

¹¹ Plaut., *Curc.*, II, 3, 78.

¹² Marziale, XIV, 14; Luciano, *Amor.*, 16.

¹³ Prop., V, 8, 45; Svet., *Aug.*, 71, ecc.

¹⁴ Scolio a Plat., *Liside*, p. 206.



Ricostruzione di una borsetta per contenere gli astragali.

Il gioco d'azzardo nel mondo antico (il termine deriva dall'arabo *az-zahr*, che significa dado. I più antichi giochi d'azzardo si facevano, infatti, utilizzando dadi e scommettendo sul numero che sarebbe uscito) consisteva nello scommettere beni sull'esito di un evento futuro e per tradizione le quote si pagavano in contanti. L'«azzardo» nacque quando «indovinare» un evento futuro, da pratica esclusiva di indovini e sacerdoti, divenne anche occasione di «sfida» tra uomo e «fato», e tra uomo e uomo. Giocare d'azzardo divenne, pertanto, una pratica sociale in cui furono stabilite delle regole e delle poste in palio.

In Grecia, come del resto anche a Roma, il gioco era proibito per ragioni di ordine pubblico; la sera, però, le bettole greche e romane chiudevano e si trasformavano in bische dove si poteva scommettere di tutto, a partire dal denaro, alla casa, sino alla vita stessa. Inoltre, si sa che in Grecia vi era un luogo dove si riunivano tutti questi giocatori d'azzardo, ossia nel tempio di Athena Skira (*skirafeia* indica il ritrovo degli appassionati del gioco).

Generalmente per scommettere c'erano tre aspetti da osservare: - rendersi conto che si metteva in palio qualcosa di valore, - una volta scommesso, non ci si poteva più tirare indietro, - il risultato era basato sul caso, quindi, non c'era possibilità di vincita sicura. Principalmente si scommetteva come ora il denaro. Molta gente si era rovinata per via del gioco d'azzardo, addirittura Diogene¹⁵, filosofo greco, riferisce che Socrate fosse finito sul lastrico a causa del gioco eccessivo. Anche Omero, nell'*Iliade*¹⁶, racconta come i soldati avessero affidato il loro destino nelle mani della sorte, scegliendo colui che avrebbe sfidato a duello Ettore. Successivamente, il poeta latino Giovenale ha coniato l'espressione *panem et circensem* (letteralmente pane e corse dei cavalli) per indicare la modalità con cui chi governava a Roma si assicurava il consenso popolare, quindi, con elargizioni economiche e la concessione di svaghi al popolo. Si sa, inoltre, che Plutarco¹⁷ sconsigliava il

¹⁵ I Libro delle *Successioni*.

¹⁶ XXII.

¹⁷ Vita di Antonio, 37.

gioco di azzardo e, per passar il tempo, suggeriva di giocare invece alla "petteia"¹⁸.



L'anfora campaniforme a figure nere di Exekias conservata ai Musei Vaticani, risale al 540-530 a.C..

In ogni epoca, lo Stato ha sempre cercato di regolarizzare il gioco d'azzardo per diminuire le conseguenze negative, questo era vero soprattutto a Roma, infatti, già dall'età repubblicana, esistevano leggi molto severe come la *Lex alearia* che bandiva il gioco dei dadi, assimilandolo al ladrocinio, punendolo con un'ammenda del quadruplo della posta in gioco e i debiti venivano disconosciuti, quindi, il creditore non poteva proseguire legalmente contro l'indebitato.

Solo nel periodo dei Saturnali si poteva scommettere, infatti, tali giorni erano dedicati alle feste sfrenate di Saturno e anche ai ludi sportivi. I Saturnali si celebravano nel periodo pre-solstiziale, quando gli schiavi erano temporaneamente liberi, venivano scambiati doni e si eleggeva una specie di re della burla. Tale festa segnava la fase di passaggio tra il vecchio e il nuovo anno, tra il sole che muore ed il nuovo che deve rinascere. L'inizio dei *Saturnalia* era segnato dallo svolgimento di riti religiosi davanti al Tempio di Saturno, cui seguivano alcuni banchetti (*lectisternium*) e festeggiamenti che coinvolgevano tutta la popolazione romana e che sono assimilabili ai festeggiamenti carnevaleschi. Questa sorta di Carnevale era caratterizzata da una completa libertà nei comportamenti: in ricordo dell'uguaglianza dei "tempi d'oro"¹⁹, veniva concesso agli schiavi un periodo di libertà. Essi potevano così permettersi di banchettare insieme ai propri padroni, da cui potevano addirittura pretendere di essere serviti a tavola, in quello che era un vero e

¹⁸ Giochi da tavolo con pedine.

¹⁹ Età leggendaria del mondo antico durante la quale gli esseri umani vivevano senza bisogno di leggi, né avevano la necessità di coltivare la terra perché da essa cresceva spontaneamente ogni genere di pianta, né quella di costruire navi per cercare altre terre. Non c'era odio tra individui né guerre flagellavano la terra. Era sempre primavera e né il caldo o il freddo tormentavano le genti e perciò non c'era bisogno di costruire case o di ripararsi in grotte. Con l'avvento di Giove finì l'età dell'oro e iniziò quella dell'argento.

proprio scambio di ruoli. In effetti, agli schiavi era perfino concesso di ubriacarsi, senza rischiare di essere ripresi per un comportamento che, in altre occasioni, avrebbe portato a frustate o altre punizioni corporali e, in casi ancora più gravi, alla morte. Senza dubbio nella settimana dei *Saturnalia*, Roma era in preda a caos e confusione. Gli schiavi andavano in giro per la città mascherati, con in testa il berretto frigio (che normalmente veniva posto sul loro capo soltanto in occasione del tanto desiderato momento della liberazione), abbandonandosi alla più sfrenata baldoria, mentre musicisti e danzatrici, attori e saltimbanchi improvvisavano ovunque i loro spettacoli. In quei giorni si potevano fare scommesse, giocare d'azzardo e dare luogo a scherzi d'ogni genere.



Dadi in osso di età imperiale conservati a Palazzo Massimo.

Il gioco d'azzardo più diffuso in Grecia e a Roma era quello dei dadi. Plinio racconta che questi furono inventati dal dio Thot, mentre, secondo Platone ed Erodoto i suoi inventori furono i Lidi ed infatti anche nella loro tradizione orale i dadi furono creati sotto il regno di Attis, durante una grande carestia, quale gioco per ingannare il tempo. Lo storico Pausania (II, 20,3), invece, li attribuisce a Palamede, guerriero greco noto per la sua intelligenza, che inventò anche i numeri e i pesi, durante l'assedio di Troia, e sostiene che il guerriero dedicò, poi, la sua creazione al tempio della Fortuna di Argo. Nell'antichità i dadi non erano usati solo per i giochi, ma avevano anche un valore mantico, infatti, esisteva una divinazione antica detta cleromanzia che veniva affidata al caso e prevedeva l'estrazione a sorte e la gittata di dadi.

Il dado per i Greci era il *kubos* e ai suoi otto lati si dava il nome di *tessares* (da cui viene il latino *tessera* che spesso indicava il dado) ed erano denominate: *monas, duas, trias, tetras, pentas, exas*, mentre, in latino erano chiamati: *unio, binio, trinio, quaternio, quinio, senio*. I dadi antichi avevano superiormente sei incisioni di cerchietti, si dice che dovevano essere numerati in modo tale che la somma delle loro facce opposte fosse sempre sette. Essi erano fabbricati in materiali eterogenei quali terracotta, piombo, bronzo, osso, vetro, quarzo, oro, argento. Esistevano anche dei dadi poliedrici tagliati da un dado cubico in otto angoli e le cui sei facce recavano tali sigle: ND, NG, NH,LS, SZ, TA, mentre i piani venivano numerati da uno a otto con incise sia lettere

che cifre. Se c'era bisogno di cifre maggiori a quelle dei dadi cubici si usava una trottola con i numeri riportati ai lati .

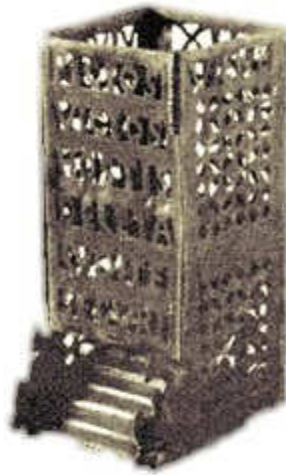


Giocatori di dadi, II sec. a.C., affresco dell' Osteria della Via di Mercurio a Pompei

In età imperiale si giocava con tre dadi, precedentemente solo con due, che venivano lanciati su una tavola o su un piano e si sommarono i punti ottenuti. Come per gli astragali, anche la combinazione dei dadi aveva dei nomi: se uscivano tre sei insieme, si otteneva "*il colpo di Venere*", mentre, quando uscivano solo numeri uno, si realizzava il "*colpo del cane*".

Il gioco dei dadi (*alea*) veniva praticato dall'imperatore, come anche dagli schiavi agli angoli delle strade, durante i banchetti, alle terme, nelle locande e persino nelle camere da letto, poiché era spesso usato come piacevole preludio al rapporto sessuale. Notizie storiche affermano che Nerone arrivava a giocare fino a quattrocentomila sesterzi al punto e che tra le somme vinte con il gioco d'azzardo va ricordata quella del fortunato pompeiano, che a Nocera, vinse 855 denari, pari a 3422 sesterzi. Si hanno addirittura notizie sui bari; le fonti antiche, infatti, parlano di alcuni individui che leggevano i punti alzando o abbassando il valore uscito, o che truccavano i dadi inserendo all'interno un peso per favorire una posizione piuttosto che un'altra. Un famoso truffatore fu proprio Caligola che, secondo le fonti, vinceva grazie allo spergiuo e alla menzogna.

Per ridurre la possibilità degli imbrogli, i Romani creavano dei bussolotti (*fritilli*) che evitavano al dado di girare su se stesso, ma, non contenti inventarono anche una specie di torre chiamata *turricula* o *pyrgus* con dentro alcune lamine che obbligavano i dadi a fare un percorso prima di fuoriuscire, il che avveniva facendo aprire una parete della torre, di cui parla anche Marziale in uno dei suoi carmi. Solo due reperti archeologici testimoniano la presenza di queste torri: uno rinvenuto a Qustul in Egitto e l'altro in una villa romana a Bonn che presenta all'interno gradini a tre lamine leggermente ondulate ed inclinate di 45 gradi per far rimbalzare astragali e dadi. Alcune rappresentazioni di queste torri ci vengono dai mosaici di Antiochia del 450 d.C..



Turricula del 35 d.C. rivenuta a Qustul in Egitto.

Infine, altri giochi per adulti più innocenti erano la **“Morra”** e il **“caput aut navia”** ossia il testa e croce che si giocava lanciando in aria una moneta che da un lato aveva effigiata la testa di Giano e dall’altro la prua di una nave.



Moneta romana conservata ai Musei Vaticani.

Bibliografia

Claudia Lamburgo e Chiara della Torre, *Il gioco ed i giochi nel mondo antico: tra cultura materiale ed immateriale*, Bari 2013.

Marco Fittà , *Giochi e giocattoli nell'antichità*, Leonardo arte editore, Milano 1997.

Marco Frittà, *Da Roma per gioco. Giochi e giocattoli nell'antica Roma*, Guida breve, Electa, Milano 2000.

Monica De Nardi, *Gli Astragali. Contributo alla conoscenza di un aspetto della vita quotidiana antica*, in Quaderni Friulani di Archeologia I/1991.

Salza Prina Ricotti, *Giochi e giocattoli*, Quasar 1996.