Spicilegia Sallentina

Rivista del Caffè Letterario di Nardò

n. 5 - estate 2009

Il Gioco dell'Oca in Puglia

di Cosimo Giannuzzi

Il fascino del *Gioco dell'oca*, popolare gioco da tavoliere, al quale è rivolta questa ricerca, sta nella sua struttura formata da simboli che, per loro natura, rinviano a molteplici significati. E' concepito come metafora della vita e il suo percorso mostra al giocatore delusioni, pause, successi, com'è appunto il cammino dell'esistenza.
Questa idea del gioco viene bene evidenziata dallo studioso di miti e storia delle religioni, Nerino Valentini, che osserva in proposito:

> Per il giocatore superficiale e poco attento varrà, con molta probabilità, il consiglio di rivolgere la propria attenzione a qualcosa di più "moderno"; la ricchezza dell'Oca è tesoro per pochi, per quei pochi che, avendo occhi attenti non per guardare, ma per investigare, rimangono colpiti dalle implicazioni simboliche, dai continui rimandi al pensiero alchemico, della struttura sapienziale che pervade il tutto[1].

Il tabellone su cui si sviluppa il gioco può essere in carta, cartoncino, legno, plastica, latta, stoffa; su di esso è disegnato un percorso illustrato. Sono vari gli elementi che lo costituiscono: forma e andamento dello stesso, numero totale delle caselle e verso (centripeto o centrifugo) di percorrenza, immagini che contrassegnano le caselle e loro specifica collocazione. Predomina fra le immagini la raffigurazione di un palmipede pennuto: l'oca appunto.
A questo animale le narrazioni simboliche ascrivono qualità psicagogiche per la sua versatilità in tre elementi naturali (aria, acqua, terra), ovvero come volatile, uccello acquatico e camminatore[2].
Risulta inoltre che l'oca possa essere stato il premio alimentare per il vincitore del percorso. Non è facile perciò stabilire se la scelta di questo animale si riferisca al compito d'accompagnatore o sia da mettere in relazione con il suo utilizzo alimentare.
Nel gioco comunque l'immagine di questo animale assume una valenza esoterica in quanto collegata con il destino, perchè "rappresenta i pericoli e le fortune dell'esistenza"[3]. In tale accezione il *Gioco dell'oca* è un gioco iniziatico per eccellenza[4].
Dopo aver considerato il ruolo dell'immagine dell'oca presso gli sciamani dell'Altaj, lo studioso francese Jean Paul Clébert osserva:

> Questo ruolo iniziatore dell'oca è di certo estremamente antico [...] Ne fa fede lo straordinario successo del Gioco dell'oca, "ripreso" dai Greci, come si diceva al tempo di C. Perrault. E' un gioco sostanzialmente simbolico; se ne attribuisce l'invenzione a Palamede, inventore anche degli scacchi e della dama. Il gioco consiste nel far avanzare una pedina, a seconda del numero tirato dai dadi, sulle caselle di una spirale che si avvolge verso l'interno da sinistra a destra. Ogni 9 caselle c'è un'oca diversa, fino alla sessantatreesima, che raffigura il giardino dell'oca. La prima casella è una porta o un portico. Quindi si alternano immagini simboliche, dei ponti, una locanda, un pozzo, un labirinto, la prigione, la morte. Alcuni di questi ostacoli obbligano a tornare indietro, e il giocatore attraversa così un terreno insidioso e accidentato. Si tratta senza dubbio di un gioco iniziatico, ma se ne è

> perduta la chiave. Eliphas Lévy vi vedeva una variante dei tarocchi, di cui riconosceva nei geroglifici le immagini tradizionali[5].

Occorre considerare inoltre che non è solo l'animale a conferire al gioco un significato simbolico; subentrano altri elementi, che caratterizzano le varie forme del percorso: forma geometrica elementare (circolare, a spirale, quadrilatera, a scacchiera) e non geometrica, spesso a grafo. Ogni percorso è contrassegnato da tappe (le caselle o case, fauste ed infauste) numerate progressivamente, che ostacolano o favoriscono il cammino, con un senso orario o antiorario e da una direzione che è generalmente centripeta.
L'avanzamento nel percorso avviene in base al punteggio ottenuto dal lancio di due dadi. Il numero ottenuto indica le caselle che si potranno percorrere. I dadi rappresentano l'idea di Casualità (o di Destino). Il rapporto tra il gioco e il viaggio iniziatico sta nelle difficoltà e nei pericoli che si dovranno affrontare. Questo aspetto rende il percorso accostabile al *labirinto* il cui itinerario è pericoloso e difficile. Chi lo percorre, infatti, potrà smarrirsi in esso e imbattersi nel pericoloso custode del labirinto, il Minotauro, oppure nelle vesti di Teseo orientarsi nel saper ritrovare la via del ritorno. Il *Gioco dell'oca* e il *Labirinto* condividono la stessa finalità che è quella di conseguire un'iniziazione psichica o spirituale; e non è superfluo notare che anche la struttura di base del gioco anticamente era sempre una *Spirale* che è la forma più semplice di un *Labirinto*[6].
Non poteva dunque che essere connessa ad una leggenda la nascita del gioco. Alcuni studiosi, prevalentemente francesi, attribuiscono l'invenzione a Palamede, uno dei capi delle truppe greche, nell'attesa di espugnare la città di Troia[7].
A tal proposito così osserva Nerino Valentini:

> ...il riconoscere come ideatore del gioco il leggendario Palamede, non è, a mio modesto avviso, un aspetto casuale; come meglio sottolineare, infatti, quel senso di *alea* che pervade l'intera struttura se non facendo risalire il tutto all'inventore del gioco dei dadi, ossia all'inventore di quel gioco che più di ogni altro è regolato dalle insondabili leggi del caso?[8]

Palamede, dice il mito, ideò il gioco rappresentando la planimetria muraria della città di Troia. Questa invenzione gli diede la fortuna di farlo entrare nella leggenda, ma gli causò la sfortuna di essere condannato a morte per lapidazione per aver, secondo Ulisse, truccato il dado del gioco.
Molti giochi prodotti in Francia fanno riferimento a questo evento (*Jeu de l'oie renouvelé des Grecs*). A questa origine favolistica si affiancano altre ipotesi altrettanto allettanti ma controverse. Una vedrebbe il *Gioco dell'oca* quale emanazione da un illustre prototipo: il *Disco di Festos*, la celebre tavoletta circolare in argilla rinvenuta durante alcuni scavi archeologici nella città cretese di Festos e realizzata, secondo gli esami stratigrafici, nel 1700 a.C. Essa presenta sulle due facce segni pittografici, non ancora completamente interpretati, incisi a spirale da destra a sinistra. L'ipotesi più convincente afferma che si tratta di un misuratore del tempo, una sorta di calendario. Anche il *Gioco di Mehen*, una tavola in pietra con la rappresentazione di un serpente arrotolato a spirale e suddiviso in caselle, del periodo arcaico dell'antico Egitto, conservato nel Museo Fitzgerard di Cambridge[9], presenta affinità con il "gioco dell'oca". Altra analogia è offerta dal gioco cinese dello *Shing Kunt t'o* (*la promozione dei mandarini*), che, a differenza del gioco occidentale, è costituito da 99 caselle disposte a spirale. Analogie sono state riscontrate anche con il gioco giapponese *Sugoroku* nella versione cartacea prodotta dalla fine del XIX sec. e con il *Gioco della Iena*, un gioco di percorso a spirale delle tribù del Sudan. Quest'ultimo cammino è tracciato sulla sabbia e sono utilizzati sassolini e bastoncini come pedine e dadi. Non è stabilito il numero delle caselle, ma queste costituiscono le tappe del percorso che dal villaggio portano al centro, dove la conclusione del gioco è il pozzo dell'oasi[10]. Emblematico è inoltre il gioco tibetano della Rinascita, *Sa-Pan*, creato utilizzando testi sacri i cui insegnamenti mostrano finalità iniziatiche. Le caselle del percorso, contengono "rappresentazioni di stati della mente e dello spirito"[11] derivanti da "concezioni cosmologiche del buddismo indiano"[12].
Tutte queste analogie con il *Gioco dell'oca* fanno pensare ad un archetipo presente in numerose popolazioni anche lontane tra loro, quindi senza alcuna possibilità di propagazione. Per avere

Il fantastico gioco dell'oca carabiniera, *Gioco dell'oca a 63 caselle, cm. 36,5 x 25,5. Disegno di Melanton (Antonio Mele), "Il Carabiniere", Mondadori, Roma 2008 (per gentile concessione dell'Autore e della rivista "Il Carabiniere") (collezione e foto di C. Giannuzzi).*

però una prova storica sulla nascita del *Gioco dell'oca* in occidente, bisogna richiamarsi al più antico gioco, giunto fino a noi, risalente alla seconda metà del XVI secolo. Si tratta di una invenzione attribuita al granduca di Toscana Francesco I de' Medici (1541-1587), o al suo successore, il fratello Ferdinando I (1549-1609). Il gioco, denominato *Nuovo e molto dilettevole giuoco dell'oca,* è offerto in dono da Francesco I al re spagnolo Filippo II, e dalla Spagna[13] si diffonde in altri paesi europei, in particolare Inghilterra e Francia. La struttura del gioco è composta da un percorso a spirale e da molteplici figure lungo tutto il tragitto. Esso è suddiviso in caselle numerate e figurate in numero di 63. Rappresentano il decorso di un evento costituito da momenti, alcuni dei quali particolarmente influenti nell'andamento del gioco.

Questa struttura avrà una vita lunga, fino a metà del sec. XX. In seguito saranno introdotte numerose varianti riguardanti il numero di caselle che può essere minore ed in altri schemi maggiore fino a superare il centinaio.

Nella versione classica l'immagine dell'oca compare nella spirale del percorso ad intervalli regolari in 13 caselle che sono: i 7 multipli di 9 fino al 63 e quelle che dal 5 si raggiungono aggiungendo 9. Il centro, indicato con il numero 63, è anche il risultato della moltiplicazione fra il 9 e il 7 ovvero successione di sette cicli di 9 caselle con l'immagine dell'oca.

Lo studio del tabellone, spazio simbolico evocato dal gioco, ha indotto lo studioso di ermetismo, Daniele Ferrero, a immaginare questa specificità, facendo riferimento alle regole della Tradizione. Egli osserva che il 7 e il 9

> ...si collegano direttamente alla teoria degli anni climaterici tenuti in grande considerazione dall'astrologia classica: i cicli settenari e novenari segnano infatti gli anni fondamentali della vita umana che, in questo caso, si concluderebbe col sessantreesimo anno, chiamato "il grande climaterio". In questo senso il gioco può essere inteso come una rappresentazione simbolica del percorso stesso della vita[14].

Questa congettura potrebbe forse spiegare l'incremento numerico delle caselle nelle produzioni moderne del gioco, essendo le attese di vita accresciute. Dunque c'è intenzionalità nella relazione fra il gioco e il "percorso della vita" oppure, in alternativa, c'è la perdita di quella scelta tradizionale inerente al numero che caratterizzava il gioco, creando percorsi con un numero di caselle senza alcun criterio. Nel rapporto fra il gioco e la vita umana, lo studioso spagnolo Julian Herreras capovolge la comparazione rilevando che non è il corso della vita umana ad essere come il *Gioco dell'oca*, ma è il *Gioco dell'oca* ad imitare il corso della vita umana, anche se

> [...] il gioco dell'oca può risultare molto utile per far comprendere meglio questa vita mortale, i suoi rischi, pericoli e fortune...[15]

Lo storico francese, Robert Jacques Thibaud, ha ipotizzato, a sua volta, uno schema "planetario" del gioco, nel quale le caselle disposte in cicli novenari sono governate dai pianeti secondo la sequenza di 7 cicli o sette tempi di vita: la Luna che governa da 1 a 9 anni, Mercurio che governa da 10 a 18 anni, Marte che governa da 19 a 27 anni, il Sole che governa da 28 a 36 anni, Venere che governa da 37 a 45 anni, Giove che governa da 46 a 54 anni, Saturno che governa da 55 a 63 anni. Ogni ciclo contiene dunque 9 caselle, in due di esse è presente l'oca per un totale complessivo di 14. I pianeti dominano gli anni di ogni ciclo secondo un ordine progressivo. Questa struttura consente di capire quanto stretto è il rapporto fra questo gioco con la vita. Scrive l'ideatore di questa struttura, Thibaud:

> Come la vita nella sua diversità, il Gioco dell'Oca è una immagine del destino umano nella sua dimensione universale ed eterna, in continua trasformazione. Questo perché i suoi giudizi non sono mai definitivi nelle sue soste[16].

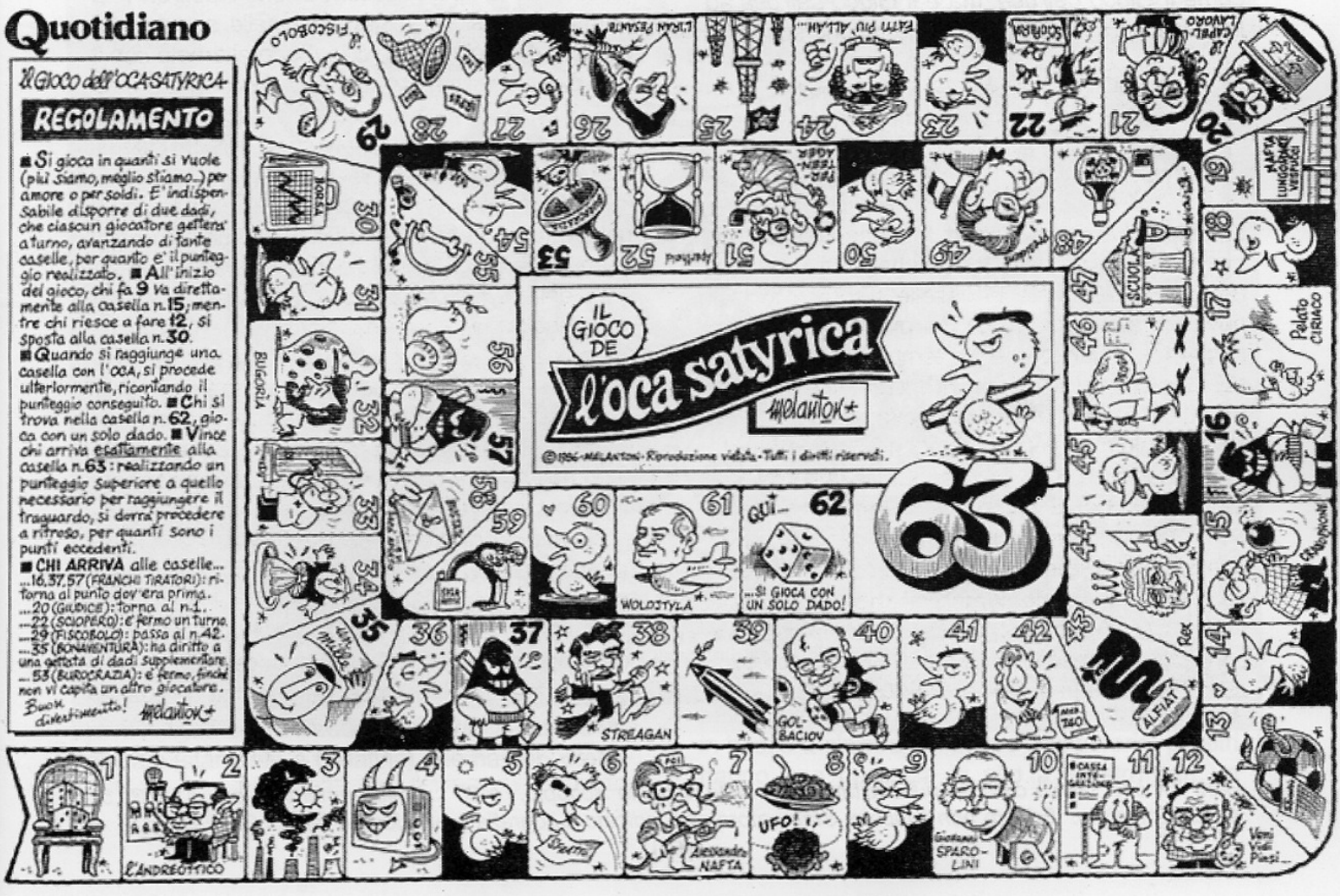
Sia negli esemplari della Tradizione che nella maggior parte di quelli moderni, ciascun tabellone contiene le regole del gioco:
ogniqualvolta si incontra nella casella un'oca, si procede nel percorso replicando il punteggio ottenuto dal lancio dei due dadi, mentre se si incontrano altre immagini prestabilite, anch'esse simboliche, si va incontro a ricompense o a sanzioni o a staticità.
La successione numerica riguardante le caselle occupate dall'oca è la seguente: 5-9-14-18-23-27-32-36-41-45-50-54-59-63; mentre la classe delle caselle nefaste (escluse la 26 e la 53 dove sono rappresentati due dadi) è simboleggiata da: ponte, locanda, pozzo, labirinto, prigione, morte, con i seguenti numeri: 6-19-31-42-52-58. Tali sequenze obbediscono a criteri che per la prima sono individuabili, mentre per la seconda sono indefinibili. La prima successione è generata dalla somma del numero 4 e del numero 5 in modo alternato con il numero precedente a partire dalla casella 5 fino alla 63[17]. Si è spesso sottolineata da parte di numerosi studiosi la non casualità della disposizione delle oche e degli ostacoli lungo il cammino, facendo ricorso alla cabala; ma, fra le tante congetture, quella che appare più verosimile è che gli intervalli di 4 e 5 caselle nella successione delle case delle oche rivela una intenzionalità fondata sul simbolismo del numero 9.
La logica dell'altra sequenza è sfuggente perchè per i primi quattro numeri mostra una coerenza nelle distanze fra le caselle nefaste secondo i valori 13-12-11-10, ma questa sequenza decrescente si arresta con la casella 52 (la morte).
Il gioco termina positivamente per chi per primo arriva al 63 (porta del paradiso o porta del giardino dell'oca o banchetto) con un tiro esatto dalla casa dove era posizionato; se invece il punteggio ottenuto dal lancio dei dadi è troppo alto, si dovrà tornare indietro secondo i punti eccedenti.
Vi sono tuttavia numerose varianti che utilizzano altre caselle. In particolare, la versione italiana a 90 caselle aumenta i posti delle oche e aggiunge altre caselle speciali. Tali alterazioni non riguar-

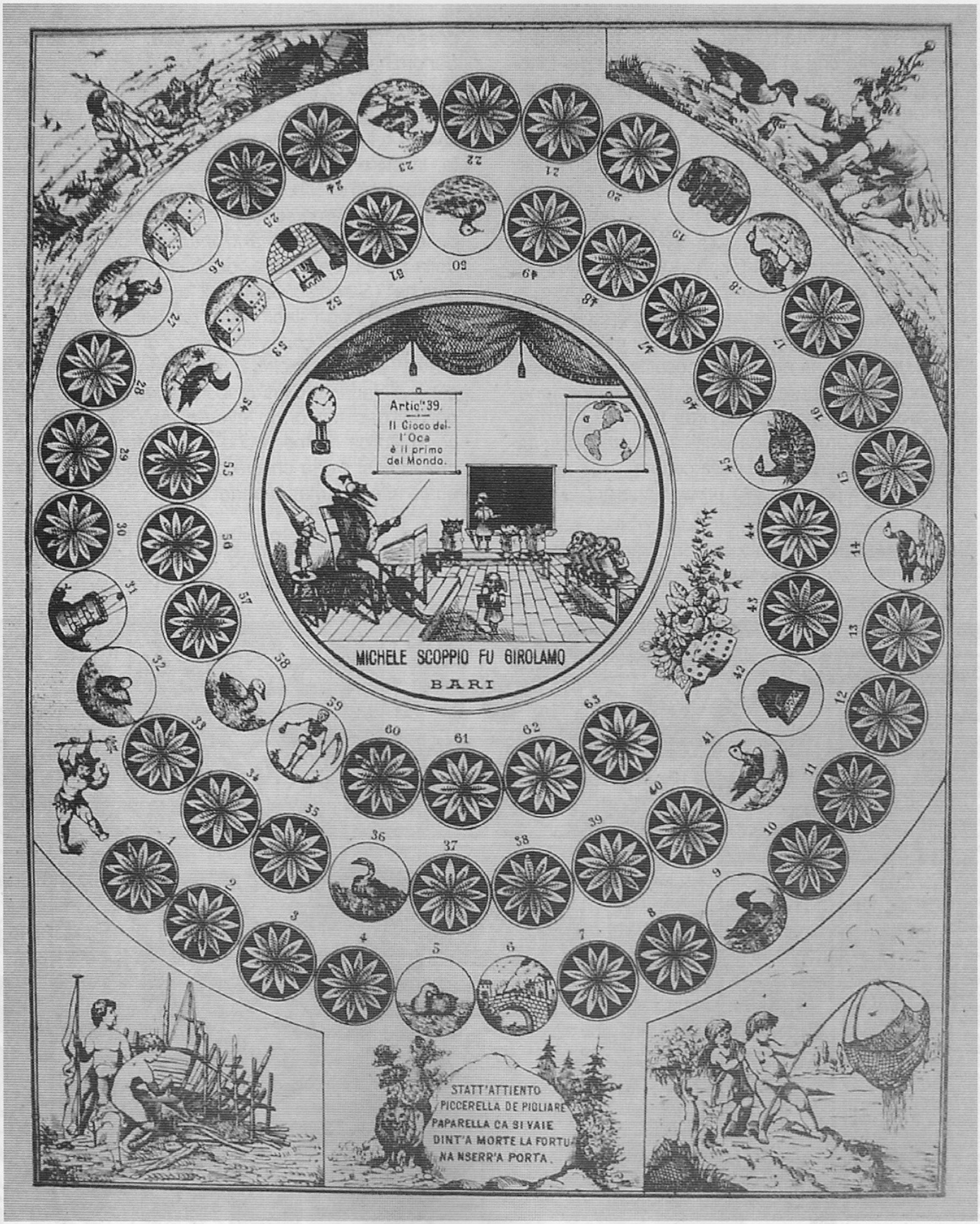
dano solo il numero, ma anche il modello del regolamento che in alcune produzioni è del tutto trasgredito, sicché il gioco diviene solo apparentemente un *Gioco dell'oca*.

Le rappresentazioni figurative dei percorsi tradizionali e delle varianti sono di tipo simbolico o realistico e interessano numerose categorie riguardanti ogni aspetto della vita umana: le vicende storiche (personaggi, avvenimenti), geografiche (viaggi, località e monumenti), il tempo libero, l'araldica, gli eserciti, le scienze pure e applicate, le arti e la letteratura, la cronaca, l'epica, la religione, il diritto, la morale, la mitologia, la fiaba, la favola, la didattica, l'occultismo, la musica, la nomenclatura di oggetti, la classificazione riguardante le scienze naturali (animali, piante, minerali), la propaganda politica, la pubblicità, gli sport e tanti altri aspetti della cultura.

Non c'è campo della vita umana che non è rappresentato in un *Gioco dell'oca,* anche se la denominazione del gioco subirà cambiamenti riferiti al tipo di storia rappresentata. L'oca, come animale, avrà una molteplicità di sostituti quali la civetta o il cavallo ma anche la chiocciola, l'aquila, la scimmia, l'orca, l'elefante ed altri ancora. Equiparabili al *Gioco dell'oca* sono molte tipologie di giochi di percorso quali il "gioco dei serpenti e delle scale" (*snakes and ladders*), del labirinto, della barca, della luna, del barone, delle "corse ippiche" (*Steeplechase*), dell'"assalto al castello", del "gioco con i dadi", ed i "giri del mondo" o di paesi specifici con vari mezzi di locomozione (nave, aereo, bicicletta, tramway) e tutta una serie di varianti. Ogni gioco è la rappresentazione del decorso di un evento reale o simbolico costituito da momenti che lo rendono vitale perché in essi c'è la chiave della competizione alla quale si è chiamati a partecipare[18].

Lecce, 1986. Il gioco dell'oca Satyrica *di Melanton, "Il Quotidiano di Lecce", VIII, n. 304. Cm. 62 x 45 (per gentile concessione dell'Autore)*





Bari, XX sec. Gioco dell'oca pubblicitario della ditta Michele Scoppio, a 63 caselle numerate, cm. 41 x 31,5. Autore anonimo. Editore non indicato. Stampatore non indicato. Litografia (collezione e foto di C. Giannuzzi)

Restringendo l'orizzonte alla nostra regione, non emerge in Puglia una produzione particolarmente copiosa di *Giochi dell'oca*. Di essi sono presentati in questo lavoro alcuni esemplari che consentono di formulare delle valutazioni su quale sia stata la diffusione del gioco in Puglia e sulle specificità grafiche di tale produzione.
Alcuni esemplari appartengono alla categoria dei *Giochi di percorso*, altri sono specificatamente *Giochi dell'oca*, uno con la variante a 90 caselle, gli altri più antichi a struttura tradizionale. Di questi ultimi sono presentati quattro esemplari, presumibilmente tutti e quattro degli anni '30. Il loro assetto è piuttosto scarno per quanto concerne le immagini del racconto che si dipana nel gioco. Ai quattro lati vi sono sempre figure allegoriche, mentre l'immagine centrale nelle quattro tavole mostra rappresentazioni di vario tipo da gioco a gioco (la fortuna, il banchetto, le regole del gioco, il nome della Ditta committente). Il percorso contiene prevalentemente oche e le classiche figure riguardanti le punizioni e le ricompense. Tutti e quattro presentano 63 caselle numerate, il tracciato a spirale con un andamento antiorario e centripeto; un ammonimento in versi: *"Statt' attento piccerella de pigliare paparelle ca si vaie dint'a morte la fortuna nserr'a porta"*, un monito che vale quale regola, là dove non sono riportate le regole del gioco. Di tutti e quattro è ignoto l'autore e non è indicato né l'editore né lo stampatore. E' probabile che siano stati gadget promozionali di Ditte commerciali. Sono tutte serigrafie e probabilmente di una stessa stamperia in quanto le tavole mostrano forti analogie grafiche.
Un G*ioco dell'oca* simile ai quattro precedenti, ma risalente alla fine dell'800[19], napoletano o abruzzese, si presenta con piccole varianti nei versi: "peccerelle" invece di "piccerella", "che se jate" invece di "ca si vaie", "morta" invece di "morte", "serr'a" invece di "nserr'a". Uno dei personaggi presenti in un gioco qui pubblicato, addita la seguente prescrizione: "Art. 39. Il gioco dell'oca è il primo del Mondo". Non si può affermare che essi spiccano per originalità, per colorismo o per originalità di raffigurazioni.
Sono invece giochi a colori i quattro giochi di tipo didattico, qui riportati, prodotti negli anni '50: il primo riguardante l'educazione da impartire ai giovani (stampato a Galatina) che ha per protagonista un personaggio che richiama Pinocchio. Le istruzioni sono firmate da Salvatore Zecca[20], autore della tavola che spiega le finalità del gioco. Tra l'altro scrive:

> Il giuoco, facile e ricco di emozioni, è un sussidio didattico eccellente che, se coltivato, migliorerà le condizioni culturali dell'educando ed economizzerà tempo e fatica ai signori educatori[21].

È denominato *Monello saggio*, ed ha 136 caselle. Le regole sono differenti da quelle conosciute perché si basano sulla moltiplicazione dei numeri ottenuti dal lancio dei dadi. Vi sono ricompense e punizioni di vario grado ed è questa la ragione che rende questo gioco assimilabile a quello dell'oca.
Nel secondo esemplare disegnato da Zecca, variante del precedente, anche questo denominato *Monello saggio*, predomina nella stampa il colore rosso del percorso e spicca anche qui l'immagine del burattino.
Il terzo esemplare (prodotto a Nardò) riguarda l'educazione stradale denominato *Prudenza*. Mostra le stesse caratteristiche del precedente con il medesimo personaggio, mentre le caselle sono 135. Vince chi "riesce a passare il semaforo verde". Le punizioni e le ricompense sono attinenti alla positività o alla negatività della casella incontrata.
I tre giochi di percorso sono stampati negli anni '50, il primo dalla tipografia Pajano, una storica casa editrice di Galatina, conosciuta più per la pubblicazione di annuari e testi di storia locale che per la produzione di questi tavolieri. Quello in rosso è stampato a Galatone dalla Tipografia di Giovanni Russo. Quello di Nardò è commissionato da M. Gorgoni ed è pubblicato nel 1959 dalle Arti Grafiche Favia, Bari-Roma.
Un quarto gioco denominato *Previdenza* è realizzato per l'INA (Istituto Nazionale Assicurazioni), una compagnia assicurativa nata come ente pubblico. Il gioco non è mai stato edito. Quello qui pubblicato è perciò il disegno originale, realizzato negli anni '50, costituito da 120 caselle riguardanti l'utilità della polizza assicurativa e gli ostacoli che l'individuo incontra nel corso della sua vita.
Tutti i quattro giochi hanno una direzione centripeta. Solo il primo (*Prudenza*) ha una partenza in basso a sinistra e il senso è antiorario, gli altri hanno una partenza in alto a sinistra con un

Bari, XX sec. Gioco dell'oca pubblicitario della Ditta Gius, Laterza & Figli, a 63 caselle numerate, cm. 42x 31,5. Autore anonimo. Editore non indicato. Litografia della Ditta (collezione e foto di C. Giannuzzi)

senso orario. In tutti è rappresentato un burattino simile al burattino di C. Collodi, Pinocchio. Al traguardo del quarto gioco è rappresentata una cornucopia dalla quale sgorgano monete d'oro accompagnate dalle istruzioni e da un commento che recita:

> *Fanciullo, nelle ore libere, dilettati con i familiari o con i compagni, imparerai ottime cose che ti spianeranno il sentiero impervio della vita. Questa tavola ha lo scopo precipuo d'inculcarti l'idea di Risparmio senza del quale molto improbabile sarebbe la vita dell'agiatezza e ad invitarti a combattere la miseria, da cui non si possono sperare cose buone (dai uno sguardo alla vignetta del n. 78 ed a quelle del n. 22...e pensaci su! Scongiurala, dunque, coll'evitare lo sperpero e coll'aderire ai consigli dell'Istituto Nazionale Assicurazioni che mirano a farti pervenire al successo. Per ragioni di spazio non possiamo abbandonarci a più plausibili commenti, ma siam sicuri che ci verranno in aiuto tanto il tuo maestro, quanto i tuoi genitori. A noi intanto il compito per formularti un sincero augurio: Che la tua vita sia tutta quanta sorrisa dall'agiatezza...!*[22]

Simile al *Gioco dell'oca* classico è il gioco a 90 caselle dell'*EPT-BARI* (Ente per il Turismo di Bari). Le ricompense e le punizioni riguardano gli usi e costumi della città, ma il gioco non si attiene alle istruzioni del *Gioco dell'oca* tradizionale, sia nelle numerazione delle caselle critiche che nella natura delle ricompense e delle punizioni.
Presenta una direzione centripeta e un senso antiorario, la partenza è al lato sinistro.
La satira politica è tra i temi più trattati dai disegnatori anche nei *Giochi dell'oca*. In Puglia e specificatamente in provincia di Lecce, si è distinto l'illustre galatinese Antonio Mele (in arte *Melanton*), autore, tra l'altro, di tre giochi dell'oca. Melanton (o Mel), annoverato fra i maggiori disegnatori di satira ed umorismo italiani[23], nel primo dei suoi percorsi evidenzia, esaltandoli, alcuni tratti caratteristici di politici italiani e stranieri, facilmente riconoscibili. Il suo primo gioco, denominato *Il gioco dell'oca Satyrica*, è pubblicato da "Il Quotidiano di Lecce" in occasione delle festività natalizie del 1986. Si tratta di un percorso costituito da 63 caselle con un andamento spiraliforme centripeto, con senso antiorario. Le oche occupano quasi tutte le caselle tradizionali ad eccezione dello scambio 31 con 32 e 60 con i 59. Le caselle negative (16, 20, 22, 29, 35, 37, 53, 57) sono differenti dalle corrispondenti caselle tradizionali. Riguardo ai contenuti va osservato che i politici ed i personaggi più significativi dell'epoca sono oggetto di ironia a partire dall'alterazione dei nomi accompagnata dalla vignetta caricaturale: Andreottico (Andreotti), Alessandro Nafta (Alessandro Natta), Giovanni Sparolini (Giovanni Spadolini), Craxophone (Craxi), Pelato Ciriaco (Ciriaco De Mita), Streagan (Reagan), Golbaciov (Gorbaciov), Perteenager (Pertini), Wolostyla (Wojtyla) ed altri ancora. L'aspetto della satira che sembra emergere è principalmente quello dell'ironia bonaria, mentre l'aspetto corrosivo e sarcastico è solo epidermico per una evidente scelta dell'autore di non graffiare ma di suscitare un sorriso da parte dei giocatori.
Il secondo gioco firmato da Melanton è *Il Gioco dell'oca italo-canadese,* realizzato per una testata destinata ai lettori italo-canadesi e pubblicato in occasione delle festività natalizie del 1996 dal "Corriere Canadese", unico quotidiano in lingua italiana rivolto ad un vasto bacino di utenti della comunità italiana residente in Canada. Si notano nel gioco vignette che richiamano particolari geografici, storici e culinari dell'Italia, anche se la prima e l'ultima casella sono dedicate al paese ospitante. Le regole riportate non ricalcano lo schema tradizionale e il numero delle caselle è 54. Il percorso ha un andamento centripeto spiraliforme con un senso orario ed una partenza in alto a sinistra.
Il più recente *Gioco dell'oca* realizzato da Melanton è denominato *Il fantastico Gioco dell'oca carabiniera*. E' allegato al numero di dicembre 2008 della rivista "Il Carabiniere" diffuso perciò in tutta Italia ed anche agli abbonati residenti all'estero. La quasi totalità delle caselle riporta episodi salienti della storia d'Italia e della vita dell'Arma. Si nota come la casella 61 riporti l'Unità d'Italia (1861), la 48 la Costituzione (1948), il 14 le Regie patenti (1814), il 46 il Regno d'Italia (1946–fine) Fra le regole si nota che fer-

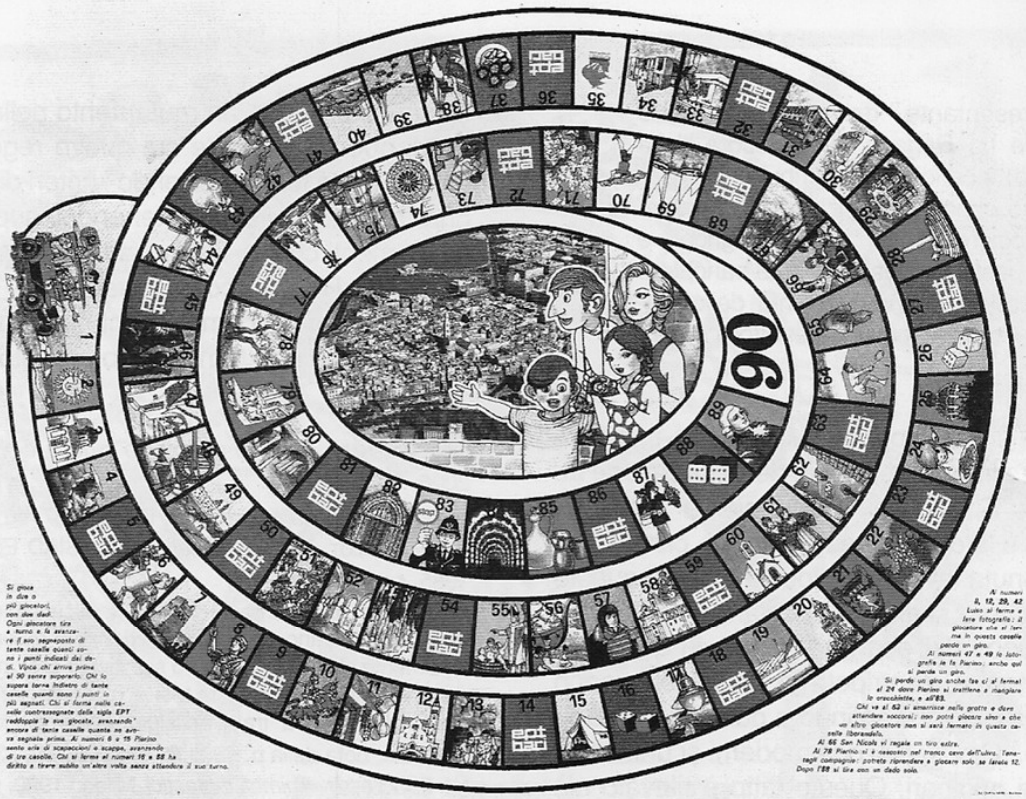
mandosi nelle caselle 33 (Torino), 34 (Firenze) e 35 (Roma), cioè nelle città capitali vi è l'obbligo di avanzare al 46, casella del "Regno d'Italia". Molte caselle contengono l'immagine dell'oca carabiniera con i copricapo d'ordinanza. Questo gioco risulta essere una variante nei contenuti dell'*Oca Satirica*, di cui rispetta la struttura, sia nell'andamento che nella direzione e nel senso, pur essendo di dimensioni ridotte e a colori.
Di carattere divulgativo-didattico è il gioco denominato *Il Gioco del Cigno di Altamura* e dedicato a Saverio Mercadante, celebre compositore musicale vissuto nel XIX secolo. Questo gioco può essere collocato fra quei giochi che utilizzano l'espediente ludico per attuare strategie didattiche inerenti le tematiche culturali. Fra queste vi è anche la musica che ha una lunga tradizione nei giochi.
Scrive, infatti, il musicologo e docente universitario Dinko Fabris:

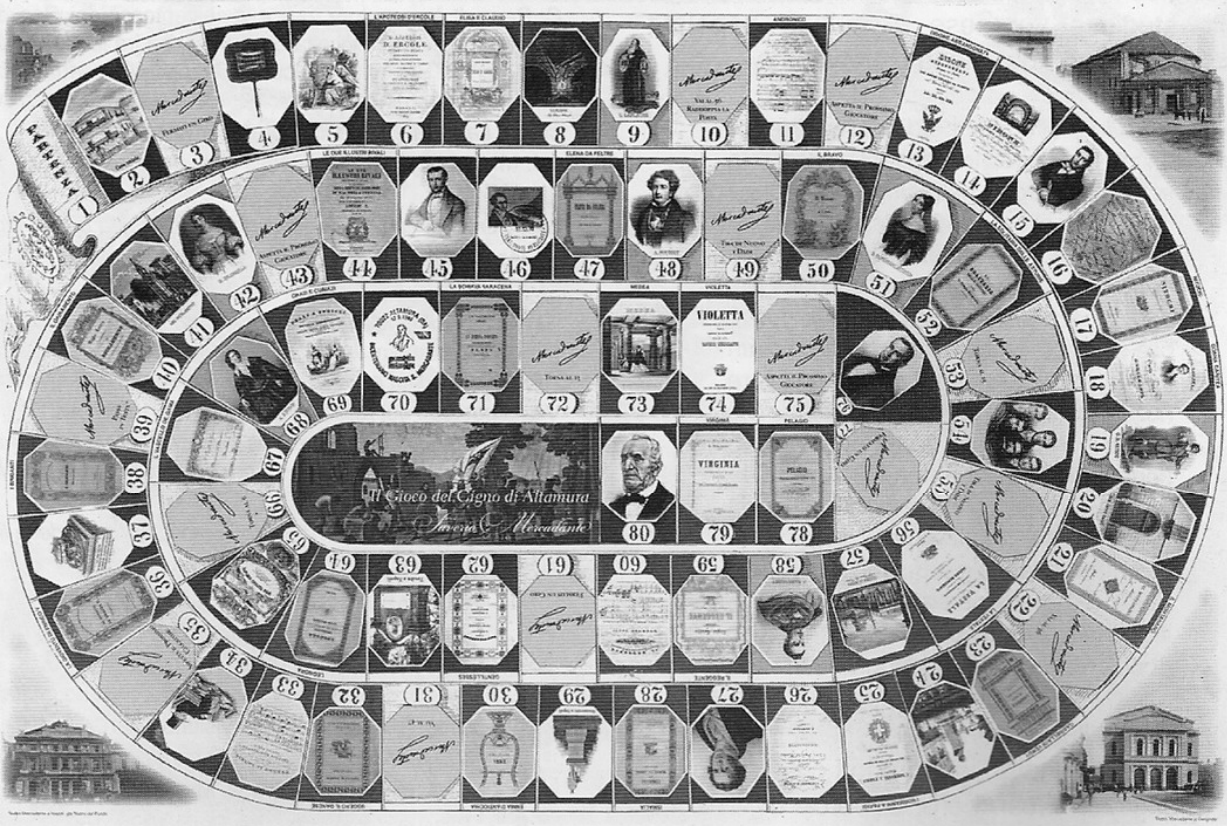
> Nel gioco della musica[...]i giocatori dovevano rispondere a domande tecniche e riconoscere strumenti ed accordi molto complessi [come era avvenuto con] il gioco da tavolo per comporre un minuetto che fu stampato anonimo nel 1787 con il titolo di *Musikalisches Würfelspiel* ma in seguito attribuito a Mozart, che avrebbe composto una serie di 176 battute da organizzare per completare un minuetto e altre 96 battute per trio[24].

Va precisato che un gioco che sia basato sulle caratteristiche esposte dal Fabris si potrebbe classificare come a soggetto musicale in senso stretto; diversamente, quello dedicato a Mercadante, assume le peculiarità di gioco didattico, nel senso che ha come obiettivo far conoscere la vita e le opere del compositore di Altamura. I contenuti delle caselle ed il meccanismo rispecchiano il modello del *Gioco dell'oca* originario soltanto nell'aspetto formale, mentre le caselle con i premi (10, 22, 31, 39, 49, 55) e le sanzioni (3, 12, 35, 43, 53, 61, 66, 72, 75, 77), non corrispondono ai criteri delle combinazioni numeriche dei giochi della Tradizione. L'andamento del percorso si discosta dall'andamento del gioco dell'oca tradizionale in quanto l'inizio è in alto a sinistra e il senso è orario, con movimento centripeto e spiraliforme. Agli angoli del gioco si notano le facciate dei teatri pugliesi intitolati a Mercadante. Le altre caselle rappresentano, secondo un ordine cronologico, luoghi, opere, personaggi, notizie, curiosità della sua vita. Il testo, al quale è collegato il gioco, è un necessario fondamento del tavoliere perché costituisce uno strumento per "conoscere divertendosi", attraverso schede informative, i momenti salienti della vita ed in particolare della produzione artistica del musicista.
Volgendo l'attenzione verso la provincia più a Nord della Puglia, si rivela interessante il gioco didattico realizzato nel foggiano, riguardante quella parte del territorio pugliese interessata economicamente e socialmente fino ai nostri giorni dal fenomeno della transumanza ovina proveniente dall'Abruzzo. Luogo privilegiato per la pastorizia è stata la pianura di Foggia, istituita sede di dogana da Alfonso di Aragona, per ottenere, tramite un tributo, un risarcimento da parte dei mandriani per il giovamento del transito e per i danni che le greggi potevano causare durante lo svernamento e nel loro spostamento nel territorio pugliese. Il percorso seguito nell'antico fenomeno della transumanza è rappresentato in una carta topografica divenuta motivo ispiratore per una mappa di un gioco costituito da 30 caselle numerate. A differenza del classico *Gioco dell'oca*, in questo gioco sono essenziali le "carte delle istruzioni" che contengono ognuna una didascalia il cui contenuto ha come argomento

> l'intreccio di eventi tra mondo pastorale ed agricolo che contraddistinse a lungo la vita economica e sociale della Capitanata anche in quel XVII secolo al quale risale la mappa del gioco. Nelle fasi del gioco riemerge anche la conflittualità continua fra le due realtà produttive e le difficoltà che i locati e i massari incontravano per gli imprevisti climatici e la scarsa liquidità monetaria che caratterizza l'epoca[25].

È un gioco destinato ai ragazzi della scuola secondaria di primo grado e del biennio delle superiori che prevede una gestione da parte dell'insegnante nella veste di:





Bari-Brindisi-Lecce-Taranto, 2001. 40° parallelo. *Gioco di percorso pubblicitario a 105 caselle numerate, cm. 67 x 48. Mensile di informazione notturna, Editore e stampatore non indicati. Stampa offset a colori. (Collezione e foto di C.Giannuzzi).*

Bari, XX sec. Gioco dell'oca a 90 caselle numerate, cm. 63 x 47. Autore Ente per il Turismo di Bari, Arti Grafiche Favia - Bari-Roma. Stampa offset a colori (collezione e foto di C. Giannuzzi)

> rappresentante dell'amministrazione statale (la Dogana delle pecore della Puglia) incaricata di distribuire l'appannaggio economico iniziale; da mercante, acquirente dei prodotti agricoli e della pastorizia; da mercante/banchiere interessato al finanziamento delle attività produttive locali; da esattore dei tributi[26].

Il percorso di questo gioco interessa i territori della pianura intorno a Foggia detta *Locatione de Castiglione, S. Iacovo, Fontanelle e Motta S. Nicola* qual è la denominazione della carta topografica divenuta tavola del gioco. Anche in questo gioco il percorso si discosta dall'andamento consueto del gioco dell'oca tradizionale in quanto la direzione non è centripeta e le caselle sono disposte in modo discontinuo a guisa di zig zag. Raramente i G*iochi dell'oca* moderni si uniformano ai giochi originari. Questo fatto è rilevato già dallo studioso veronese di cultura popolare Licisco Magagnato quando osserva che

> ...tra le molte stampe del "Gioco dell'oca" è possibile non soltanto notare lo scadimento del bellissimo esemplare del Coriolani del 1640 [si riferisce ad un *Gioco dell'oca* veneziano n.d.r.] alle successive edizioni fino alle soglie del nostro secolo, ma talora è anche possibile scoprire l'eccezionale risultato di un improvviso stato di grazia del ripetitore non pedissequo di vecchie forme. Ciò accade in ispece quando il logorio (logorio linguistico e non fisico si intende) della primitiva immagine è giunto a tal punto che le iniziali figurazioni sono diventate quasi sigle o simboli del tutto nuovi; animali, personaggi od oggetti inanimati diventano allora segni di un popolaresco alfabeto ideografico[27].

Non solo le illustrazioni ma anche le regole vengono ideate ex novo, ignorando i criteri numerologici originari. Così, però, si perde di vista l'aspetto "segreto" del gioco che risiedeva principalmente nel sistema di regole fatte di ricompense e punizioni collocate in ben individuate caselle. Si potrebbe affermare che senza tali caratteristiche il gioco non dovrebbe essere più denominato dell'oca. O si dovrebbe pensare che le modifiche siano il risultato di un mutamento nella concezione di questo gioco, le cui nuove regole sono di volta in volta ideate secondo i criteri di chi lo disegna, non accogliendo, ritenendoli superflui, quegli elementi che la Tradizione aveva posto a fondamento. Rimane comunque intatta, nonostante le alterazioni e i cambiamenti, la suggestione di un gioco che non teme il logoramento del tempo.

1 N. VALENTINI, *Il molto dilettevole giuoco dell'oca*, Mantova 2006, 13.

2 F. CARDINI, *L'oca*, "Abstracta", II, 16, 1987, 46 e sgg.

3 J. E. CIRLOT, *Dizionario dei simboli*, SIAD Edizioni, Milano 1985, s.v. "Oca", 347.

4 Facendo riferimento al fatto che alcuni giochi, secondo Caillois "si basano su antiche credenze o riproducono superficialmente riti svuotati del loro significato profondo", Dossena porta a sostegno di questa tesi il gioco tibetano della liberazione che mostra tratti anticipatori del gioco dell'oca (G. DOSSENA, nota della p. 75 di R. CAILLOIS, cit., 239).

5 J. P. CLÉBERT, *Animali fantastici*, Milano 1990, s.v. "oca", 220. C. Perrault è un autore francese seicentesco dei *Racconti di Mamma Oca*, una raccolta di undici fiabe fra le più conosciute al mondo. Ricordiamo alcune: *Capuccetto rosso, Barbablù, La bella addormentata, Pollicino, Cenerentola, Il gatto con gli stivali, La bella e la bestia* ed altre ancora.

6 J. M. LHOTE, *Dictionnaire des jeux de société*, Paris 1996, 381 e sgg.

7 M. CEPEDA FUENTES, *Il gioco dell'oca o guida per il viandante*, "Abstracta", n. 35, IV,1989, 86 e sgg.

8 N.VALENTINI, *op.cit.*, 26.

9 P. A. PICCIONE, *Mehen Mysteries and Resurrection from the Coiled Serpent*, in *JARCE* 27, 1990, 43-52. Sta in: E. S. P. RIGOTTI, *Giochi e giocattoli*, 18, Museo della civiltà romana. Vita e costumi dei romani antichi, Roma 1995, 9.

10 J.M. LHÔTE, *Dictionnaire des jeux de société*, Flammarion, Paris 1996, 262. RC BELL, *Il libro dei giochi da tavolo*, Milano 1979, 47.

11 M. TATZ e J. KENT, *Rinascere. Il gioco tibetano della liberazione*, Sonzogno 1980, 25.

12 M. TATZ e J. KENT, ivi.

13 P. CARRERA, *Il giuoco degli scacchi*, Militello 1617, in: G. DOSSENA, *Enciclopedia dei giochi*, Torino 1999, 818.

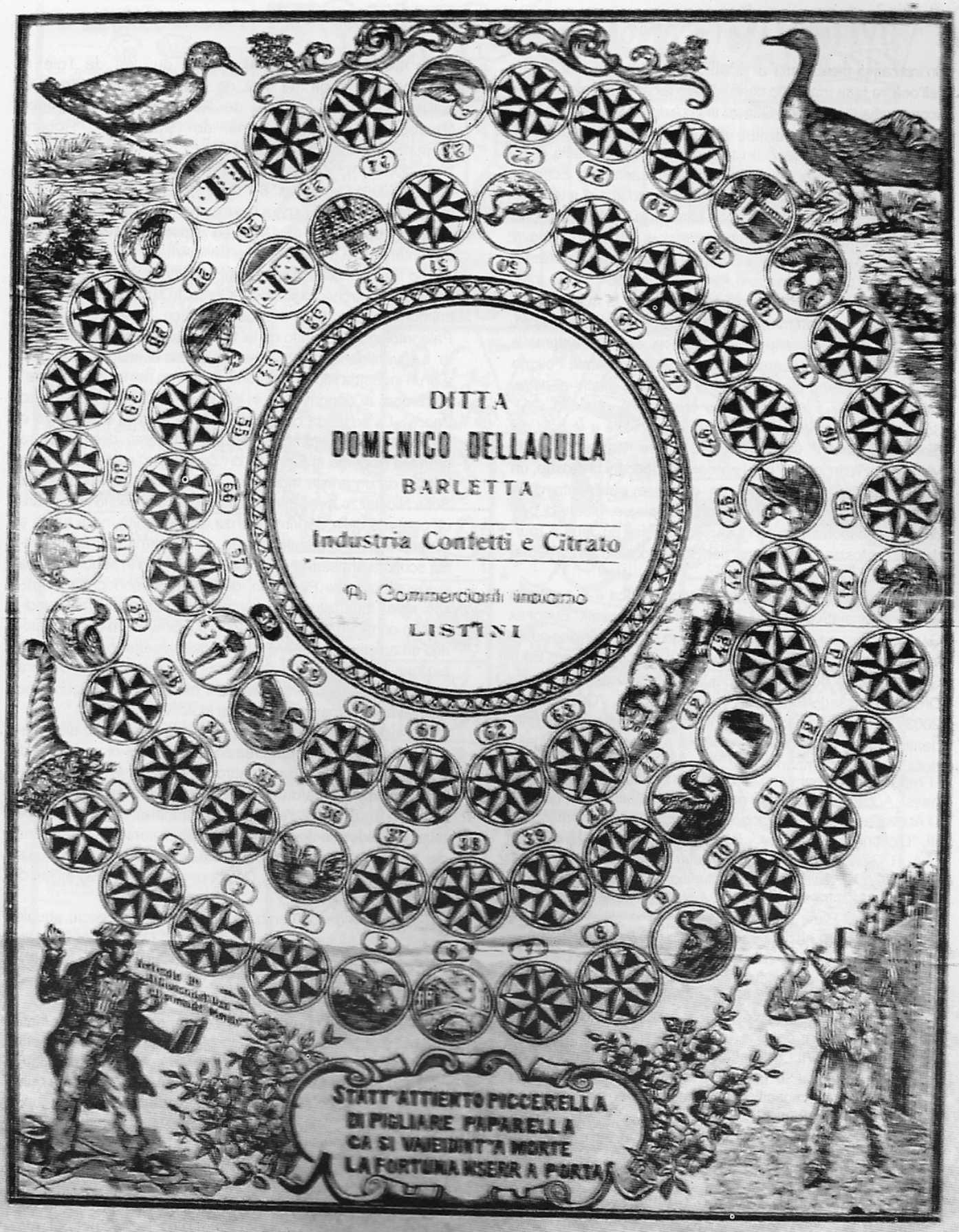
14 D. FERRERO, *La struttura simbolica del Giuoco dell'oca*, *www.labirintoermetico.com*. Sito visitato il 5/10/08.

15 J. HERRERAS, *El juego de la oca como viaje simbólico*, sta in: R. LASTRA, *El Juego de la oca*, Madrid 1996, 49.

16 R. J. THIBAUD, *Le jeu de l'Oie*, Paris 1995, 169.

17 Questa successione, nella quale al primo termine (5) seguono numeri ottenuti aggiungendo una volta 4 e una volta 5, può essere data dalla formula seguente:
$x_{n+1} = x_n + \frac{9+(-1)^n}{2}$ dove $x_0 = 0$ e $0 \leq n \leq 13$

18 H.R. D'ALLEMAGNE, *Le noble jeu de l'oie en France de 1640 à 1950*, Paris 1950.



Barletta, XX sec. Gioco dell'oca pubblicitario della ditta Domenico Dell'Aquila. Industria Confetti e citrato, a 63 caselle numerate, cm. 37 x 30,5. Autore anonimo. Editore non indicato. Stampatore non indicato. Litografia (collezione e foto di C. Giannuzzi)

Un'indicativa bibliografia di alcuni repertori italiani dei giochi dell'oca va fatta iniziando con un testo recente ma ampio nell'iconografia presentata. Questo testo è di S. MASCHERONI & B. TINTI, *Il gioco dell'oca*, Milano 1981. Ad esso si affiancano altri volumi, alcuni riguardanti un solo periodo quale quello di S. ANGELICI, *I 33 giochi del Mitelli*, Grafica Gutemberg Editrice, Milano 1976, pubblicato alcuni anni prima ed altri di interesse locale quali quello della PRO LOCO MIRANO (a cura di), *Il Gioco dell'oca nei tempi*, Centrooffset Edizioni Mestrino-Padova 1981 e quello di L. GANDOLFI-G. LISE, *I giochi di carta a Milano*, Strenna dell'Istituto "Gaetano Pini", Milano 1984. Molto interessante per la rarità dei giochi presentati è quello di D. DOMINI, *Giochi a stampa in Europa dal XVII al XIX secolo*, Ravenna 1985, e quello di G. DOSSENA *et alii*, *Costume e società nei giochi a stampa di Giuseppe Maria Mitelli*, Foligno (Pg) 1988. Infine il piccolo testo di G. LISE, *I giochi di carta*, Milano 1988 e il monotematico testo di A. AUDISIO E U. SCHADLER, *Le montagne per gioco. Tra le vette e le nevi dei giochi da tavolo*, Collezioni del Museo Nazionale della Montagna, Torino 2007. Tra i numerosi cataloghi di mostre, un bel repertorio, esso stesso un gioco, è pubblicato dalla GALLERIA GOTTARDO, *Giochi dell'oca histoieres, giochi di percorso* in collaborazione con il Muséee Suisse du Jeu La Tour-de-Peilz. Mostra della Banca del Gottardo dal 12.12.1995 al 24.2.1996.

Tra le raccolte di riproduzioni di giochi dell'oca e di percorso vanno segnalati quello a cura dell'ENCICLOPEDIA EUROPEA GARZANTI, *Tira onoranza da tutti. Il gioco nella tradizione popolare. Ristampe da incisioni del XVI-XVII e XVIII sec.* Ediz. Studio Gruppo 80, Roma 1980, il calendario del 1984 della DITTA VERONESI di Verona e il calendario CPS, *l'OCAlendario* 2003. Stampa Tipolitografia Cotticeli, illustrazioni degli studenti aderenti al progetto "Economia e cittadinanza solidale" della Regione Campania.

I repertori francesi sono più corposi rispetto a quelli di altri paesi. Accanto al già citato repertorio di d'Allemagne, quelli di D'ALEMBERT *et Alii*, *Encyclopédie Methodique: Mathematiques* III, "Dictionnaire des Jeux", Panckoucke, Paris 1792 e quello di A. R. GIRAUD - C. QUÉTEL, *L'histoire de France racontée par le jeu de l'Oie*, Poitiers 1982. Chiudiamo questa breve segnalazione di testi francesi con le tavole di A. ROSSEL, *18 jeux du temps passé*, Paris 1968.

Tra i testi di altre nazioni va segnalato quello olandese-belga di BRIAN LOVE, *Boer en rooinek en 42 andere boeiende gezelschapspellen uit het televisieloze tijdperk compleet met alle benodigheden*. Amst. & Antwerpen, 1981.

Infine un interessante sito nel web a firma di LUIGI CIOMPI, collezionista di giochi dell'oca e di percorso in collaborazione con ADRIAN SEVILLE, presentano la loro vasta collezione, una serie di articoli su questo tema, una ricca bibliografia e tante altre pagine specifiche. Il sito è: *www.giochidelloca.it.* Sito visitato il 25/10/08.

Una collezione consultabile in rete si trova nella Biblioteca Comunale Classense dell'Istituto per i beni artistici, culturali e naturali della Regione Emilia Romagna. Questa risorsa è nel catalogo delle biblioteche SBN (Imago, Nuovo Opac Sebina).Tra i numerosi siti sulla collezioni di giochi presenti nel web sono rilevanti la collezione inglese di John Johnson and Harding pubblicata dalla Oxford Digital Library; la collezione Dietsch ospitata nel Musée du Jeu de l'oie a Rambouillet (Place du Roi de Rome); e la collezione dell'INRP (Institut National de Recherche Pédagogique) Mnemosyne, Musée National de l'Education Rouen, *www.inrp.fr.* Sito visitato il 20/11/08.

[19] P. ZAMBETTI, *Gli insegnamenti del giuoco dell'oca*; "Il Giornale della Domenica" 6-7 Gennaio 1935, 6.

[20] Salvatore Zecca nasce a Ugento nel 1907. Insegnante elementare dal 1948 al 1973 ed Ispettore onorario della Sovrintendenza alle Antichità e Belle Arti.

E' uno fra i più illustri personaggi salentini quale protagonista della ricerca archeologica nel Salento. In sua memoria è stato intitolato nel 1968 il Museo Civico di Archeologia e Paleontologia di Ugento da lui tenacemente voluto e realizzato. Il rinvenimento di resti fossili di specie di animali preistorici e di un'industria litica in territorio di Ugento nel fondo "Focone" portarono a denominare il luogo di rinvenimento "Pozzo Zecca". La scoperta che gli darà fama in Italia e all'estero è soprattutto il rinvenimento fortuito a Ugento della scultura bronzea risalente al 530 a.C di "Zeus stilita" realizzata senza dubbio da un artista tarantino. Zecca affiancherà la signora Sofia Nicolazzo, presidente della Pro loco e anche lei ispettrice onoraria della Soprintendenza alle Antichità, nella tutela e conservazione di questo reperto. In un primo momento questa scultura era stata denominata "pupu" ma in seguito Zecca la identificò quale Poseidon, dedicandogli monografie e articoli mirati innanzitutto a smentire le supposizioni che lo additavano come un " falso reperto" e a promuovere il valore storico ed artistico dell'opera. Al di là dell'inesattezza dell'identificazione, resta la sua avvedutezza nel sostenere la signora Nicolazzo nel recupero delle parti mancanti della figura che rischiavano di sperdersi, durante lo scavo.

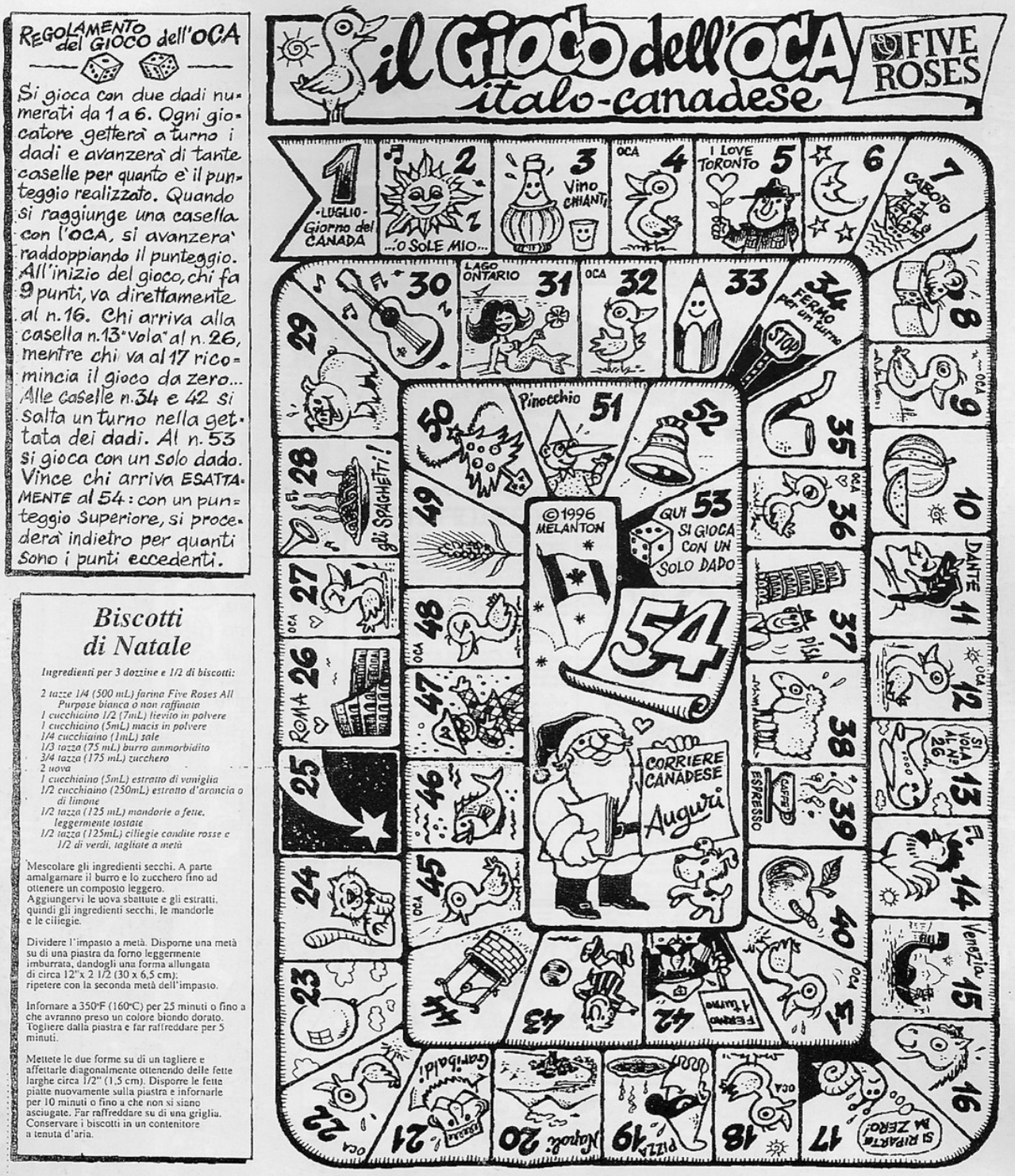
Uomo eclettico: pittore, poeta, scrittore, giornalista, disegnatore. Poco nota è la sua creazione di "giochi di percorso" di tipo didattico. Ne realizza quattro denominati: *Prudenza* (sussidio didattico riguardante il risparmio), *Prudenza* (sussidio didattico riguardante l'educazione stradale), *Monello saggio* (sussidio didattico riguardante l'apprendimento della tabellina dei numeri, di questo gioco esiste una variante nella quale mutano soltanto le figure). Cessa di vivere nel 1995 all'età di 88 anni.

Un sincero ringraziamento va al prof. Walter Zecca, attuale Direttore del Museo "Salvatore Zecca" di Ugento per la cortese disponibilità nel consentire la pubblicazione dei materiali inediti del padre.

[21] Fig. 2.

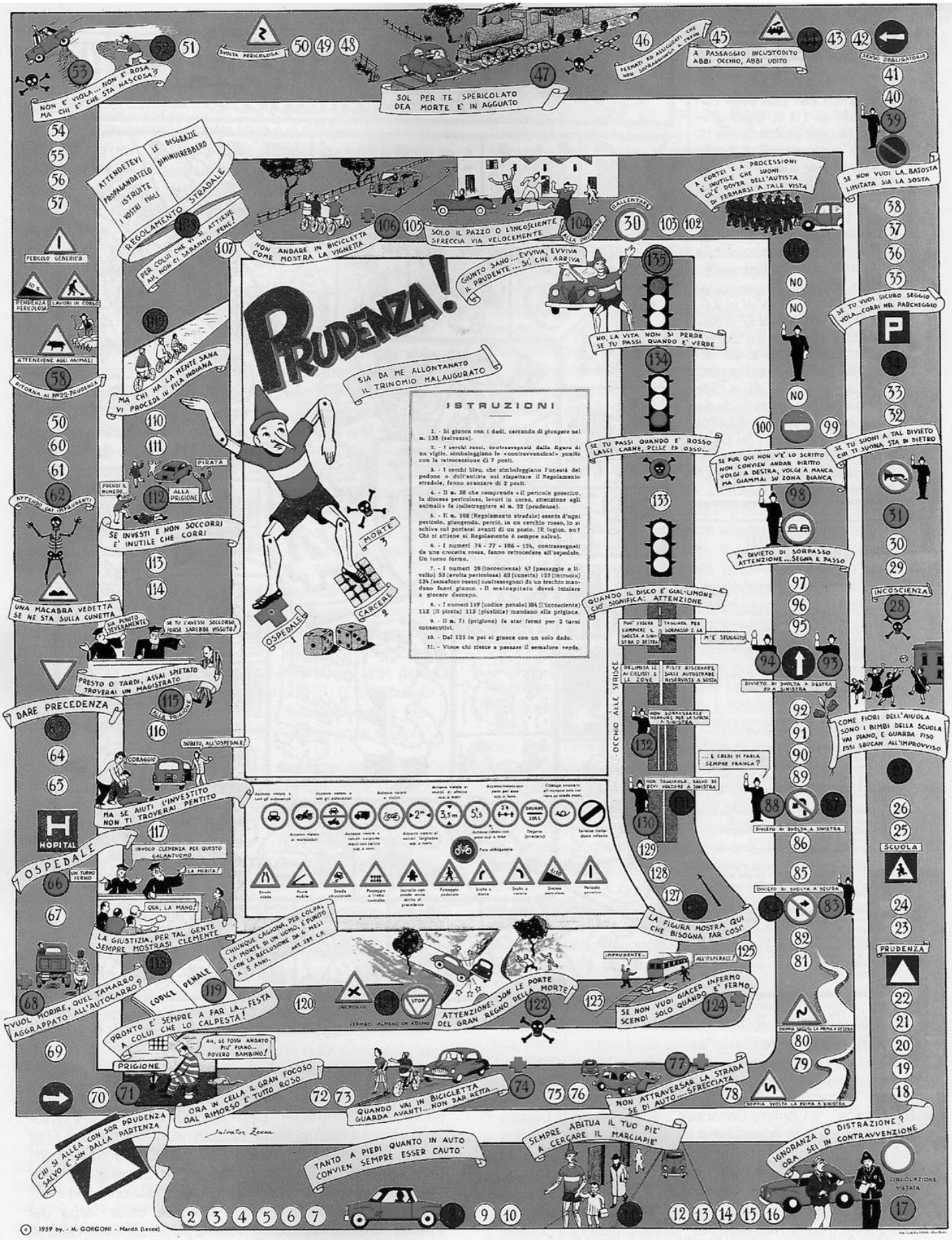
[22] Le vignette cui fa riferimento Zecca sono: Il 78 riguardante il tema della "Miseria" accompagnata dal motto "La miseria nera, nera è peggiore del colera" e la casella 22 con il motto " La miseria così truce alle volte qui conduce". In basso a questo secondo motto sono rappresentate quattro vignette riguardanti: la Prigione, il Suicidio, le Cattive azioni e il Tubercolosario.

[23] Antonio Mele nasce a Galatina nel 1942. Oltre ad essere disegnatore, è anche scrittore e poeta. Esordisce nell'arte dell'umorismo e della satira collaborando ad appena 17 anni con un periodico satirico della sua città "La Civetta", ma ben presto il suo talento lo porta a collaborare con numerosi giornali e riviste tra le quali "La Tribuna illustrata", "Domenica quiz",

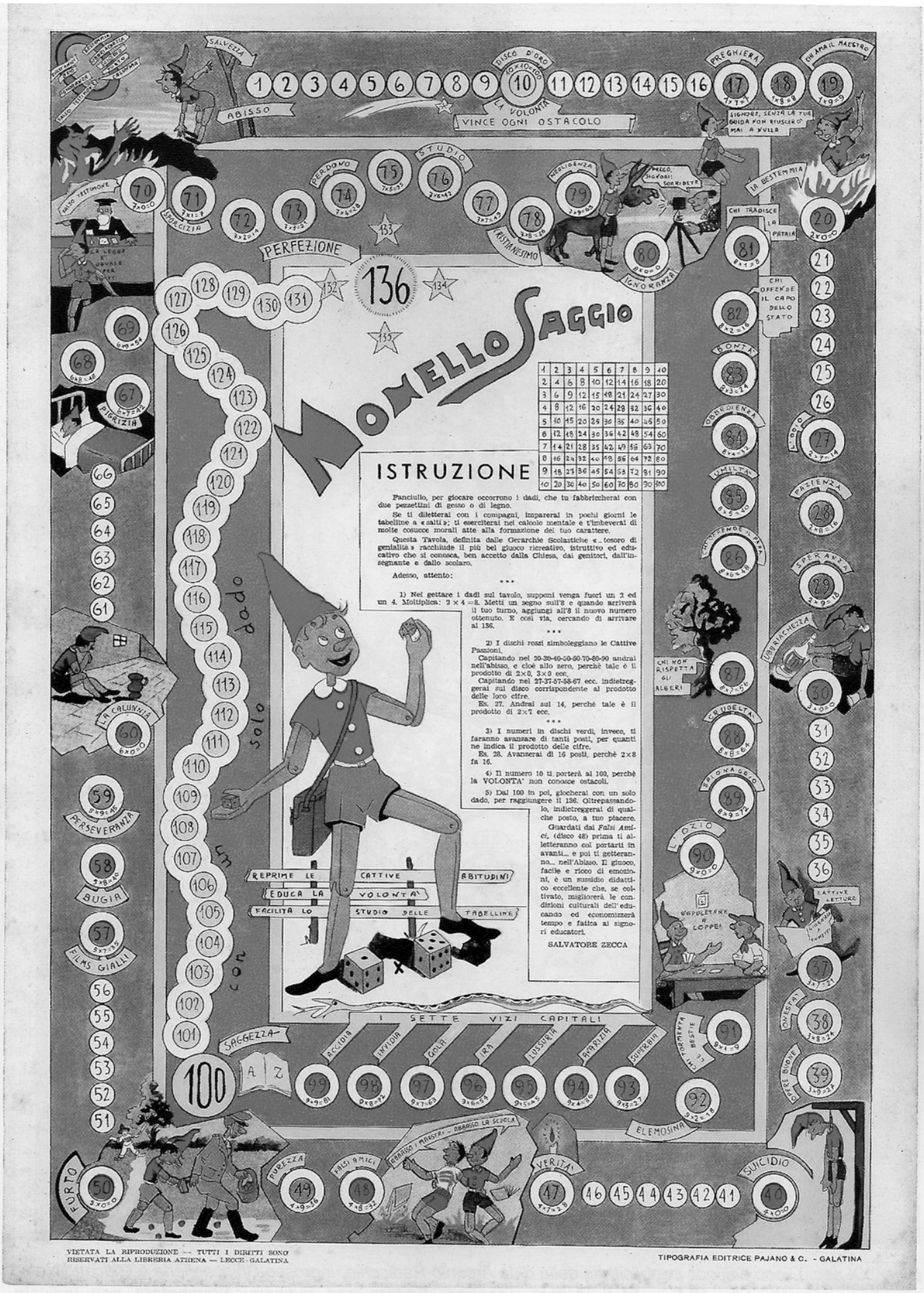


Toronto (Canada), Il gioco dell'oca italo-canadese, *"Corriere Canadese", 23 dic. 1996, p.7. Cm 30x38. (Per gentile concessione dell'autore).*

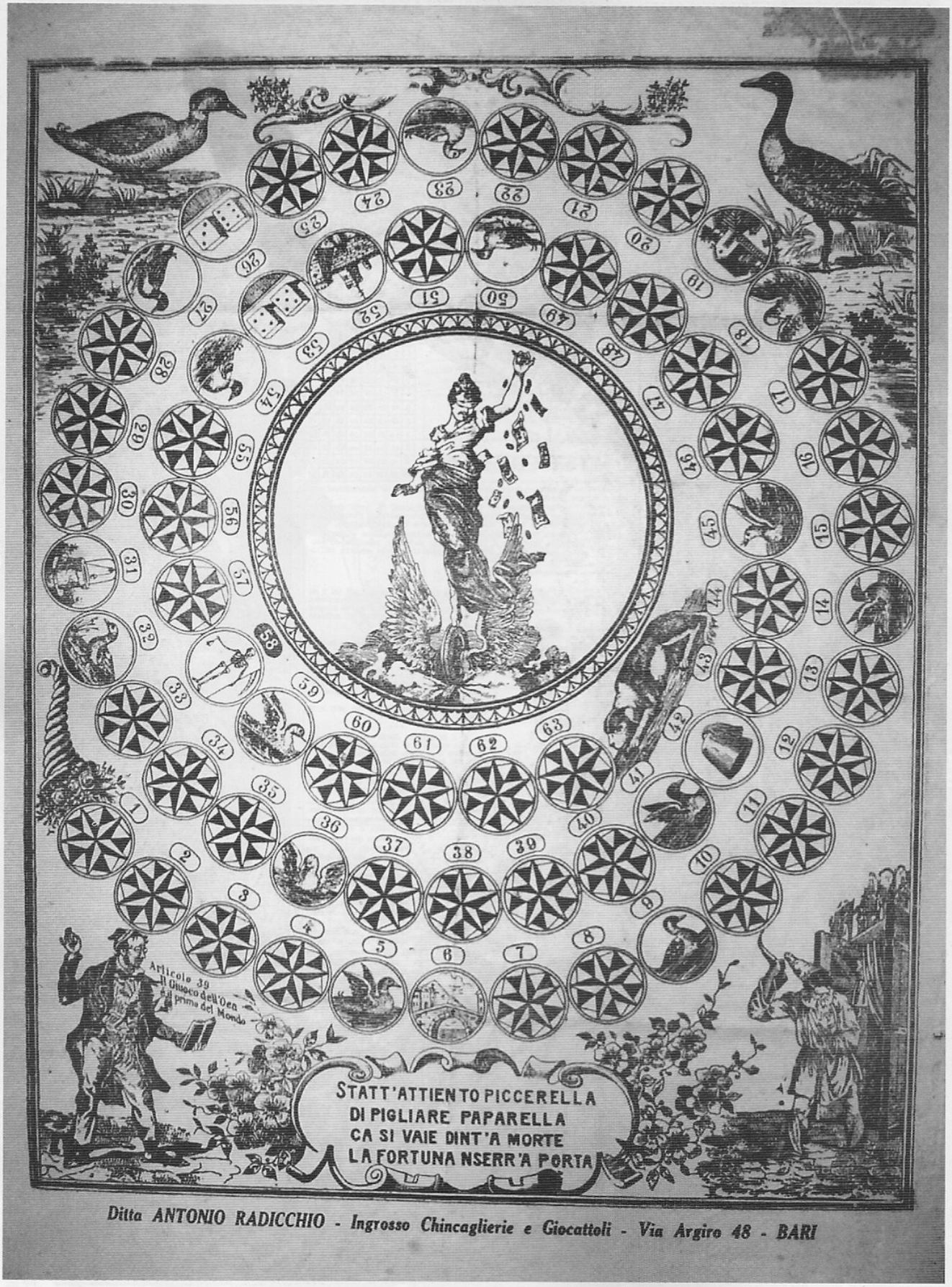
"Hurrà Juventus", "Marc'Aurelio", "Il Travaso", "La Repubblica", "Il Corriere Canadese", "Il Quotidiano di Lecce", "Il Carabiniere". In quest'ultime tre testate pubblica i "Giochi dell'oca" qui riportati. Ha scritto numerosi libri di satira ed umorismo ed ha curato molti cataloghi delle mostre a tema, organizzate nel Museo Internazionale della Caricatura di Tolentino (Macerata) di cui è sin dal 1991, direttore artistico. Fra queste mostre l'omaggio nel 1994 a F. Fellini con il catalogo *Fellini umorista*, dedicata ai disegni del regista. Altre pubblicazioni sono state: *La civiltà del sorriso,* Giunti, Firenze 2001; *Sorridendo nei secoli*: *I Carabinieri nell'umorismo* Ente Editoriale Arma dei Carabinieri, Roma 2003; *Sorridendo con la Benemerita: i carabinieri nell'umorismo*, Galatina 2004. Ha ottenuto numerosi riconoscimenti in sede nazionale ed internazionale. Nel 1997 è stato insignito dalla Targa del Presidente della Repubblica Italiana per i suoi meriti culturali



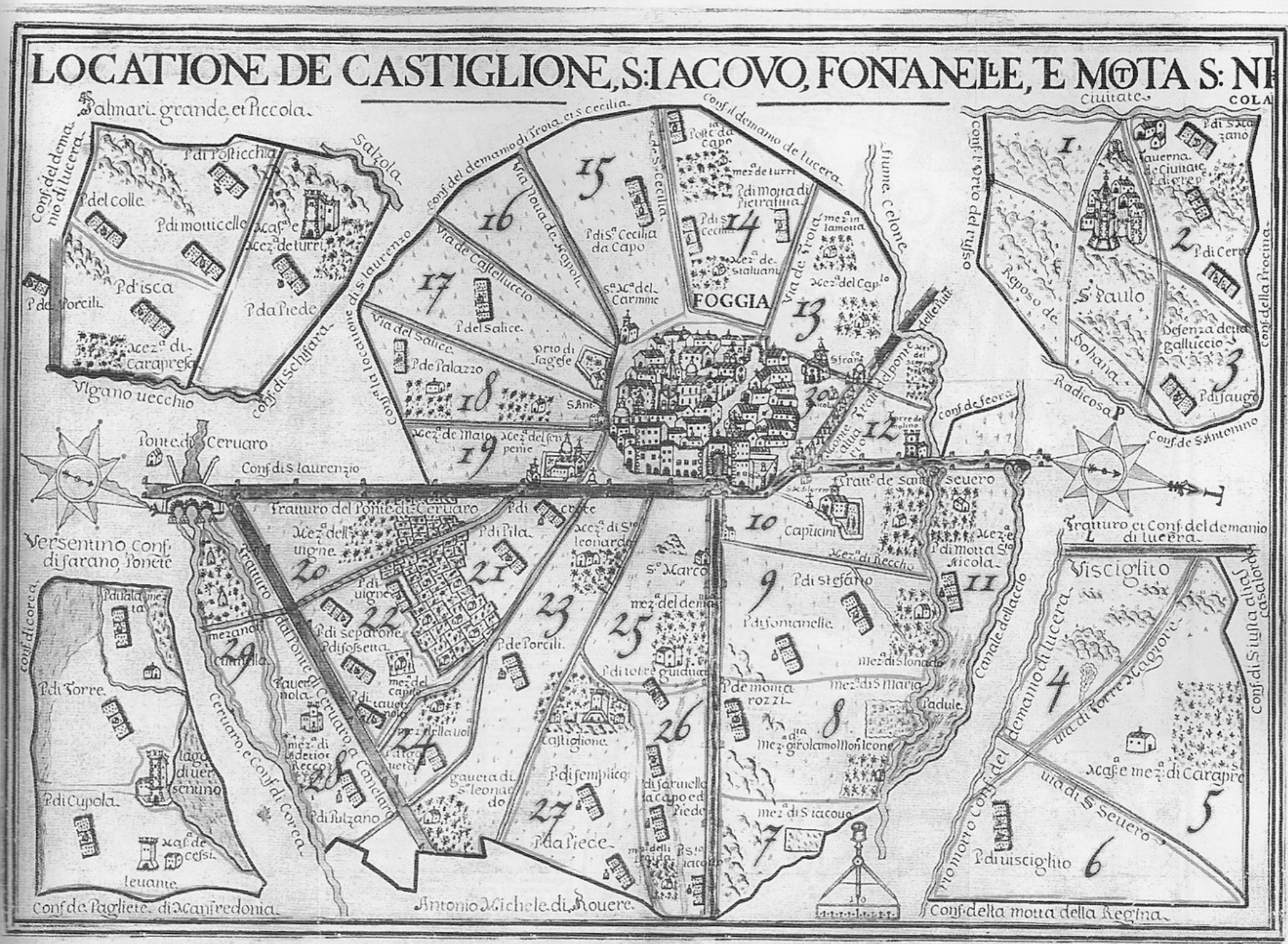
Nardò, 1959. Prudenza! *Gioco di percorso a 135 caselle numerate, cm. 50 x 38. Autore Salvatore Zecca. Editore M.Gorgoni. Arti Grafiche Favia-Bari-Roma. Litografia (collezione e foto di C. Giannuzzi)*



Galatina, anni '50. Monello saggio, *Gioco di percorso a 136 caselle numerate, cm. 49,5 x 35. Autore Salvatore Zecca. Libreria Athena-Lecce-Galatina, Tipogr. Editrice Pajano & C.Litografia (collezione e foto di C. Giannuzzi)*



Bari, XX sec. Gioco dell'oca pubblicitario della ditta Antonio Radicchio, ingrosso Chincaglierie e Giocattoli, a 63 caselle numerate, cm. 43,5 x 31,5. Autore anonimo. Editore non indicato. Stampatore non indicato. Litografia.(Collezione e foto di C. Giannuzzi)



Foggia, Il tavoliere junior, gioco didattico, *Gioco di percorso a 30 caselle, cm. 47 x 64. A cura di Maria C. Nardella e Pasqualina Alberta, Archivio di Stato di Foggia, Soprintendenza Archivistica per la Puglia, Associazione Nazionale Archivistica Italiana-Sezione di Puglia, Laboratorio storico- Centro Studi e Ricerche di Didattica della Storia, Foggia, Ediz. Centro Grafico Francescano, Foggia 2008, (Per gentile concessione dell'Archivio di Stato di Foggia). (Collezione e foto di C. Giannuzzi)*

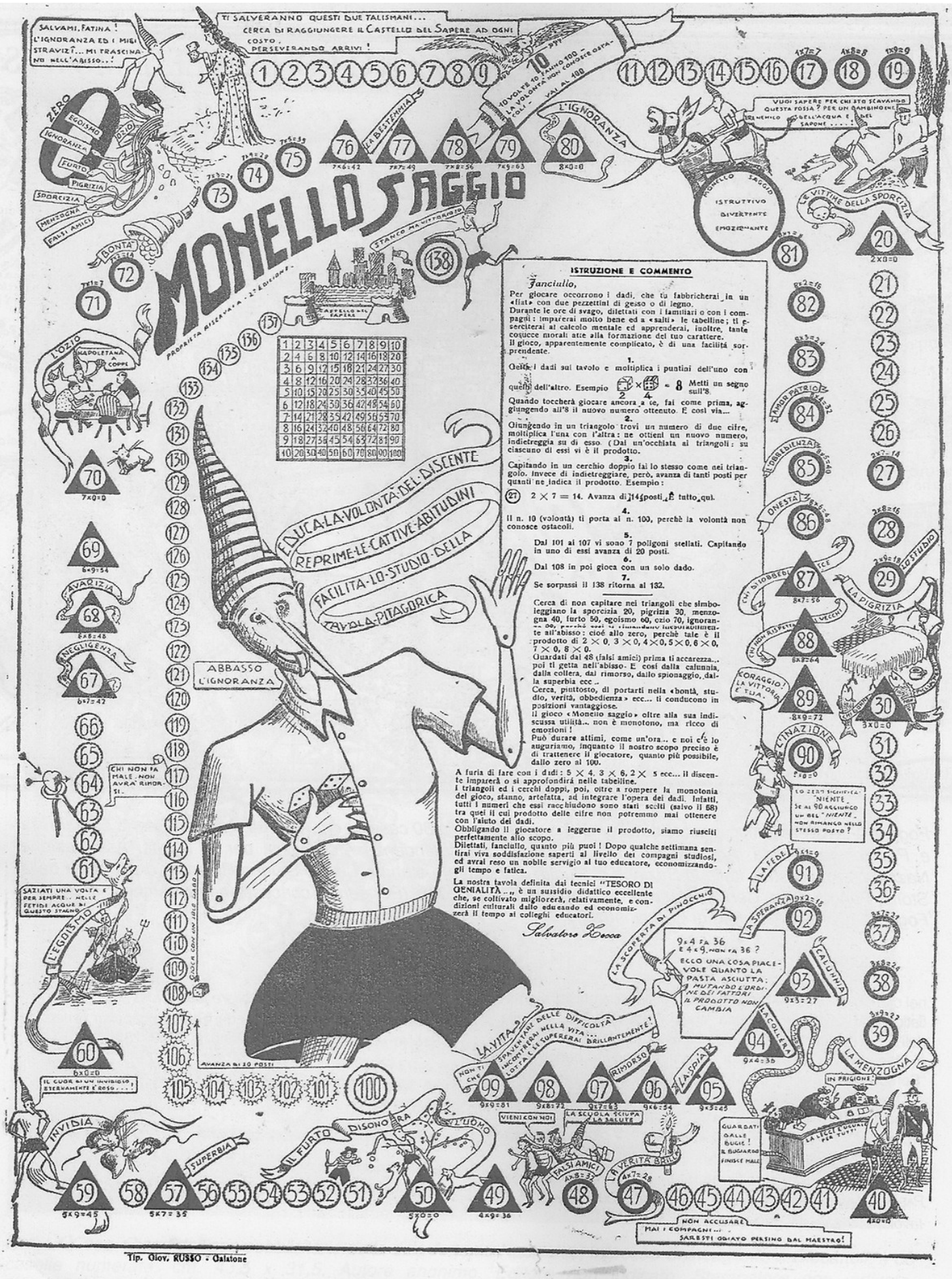
nel campo della satira e dell'umorismo. La sua attività vignettistica dal 2006 è divenuta stabile nella rivista mensile dell'Arma dei Carabinieri "Il Carabiniere". Nel 2008, il Comune di Maglie gli ha dedicato una mostra antologica denominata "Sorrido ergo sum".

24 DINKO FABRIS, *Homo Musicus Ludens*, prefazione e note introduttive a: MICHELE SAPONARO e VITO VENTRICELLI (a cura di), *Saverio Mercadante. La vita, le opere, il gioco del Cigno di Altamura,* Editore Gelsorosso, Bari 2008, 10.

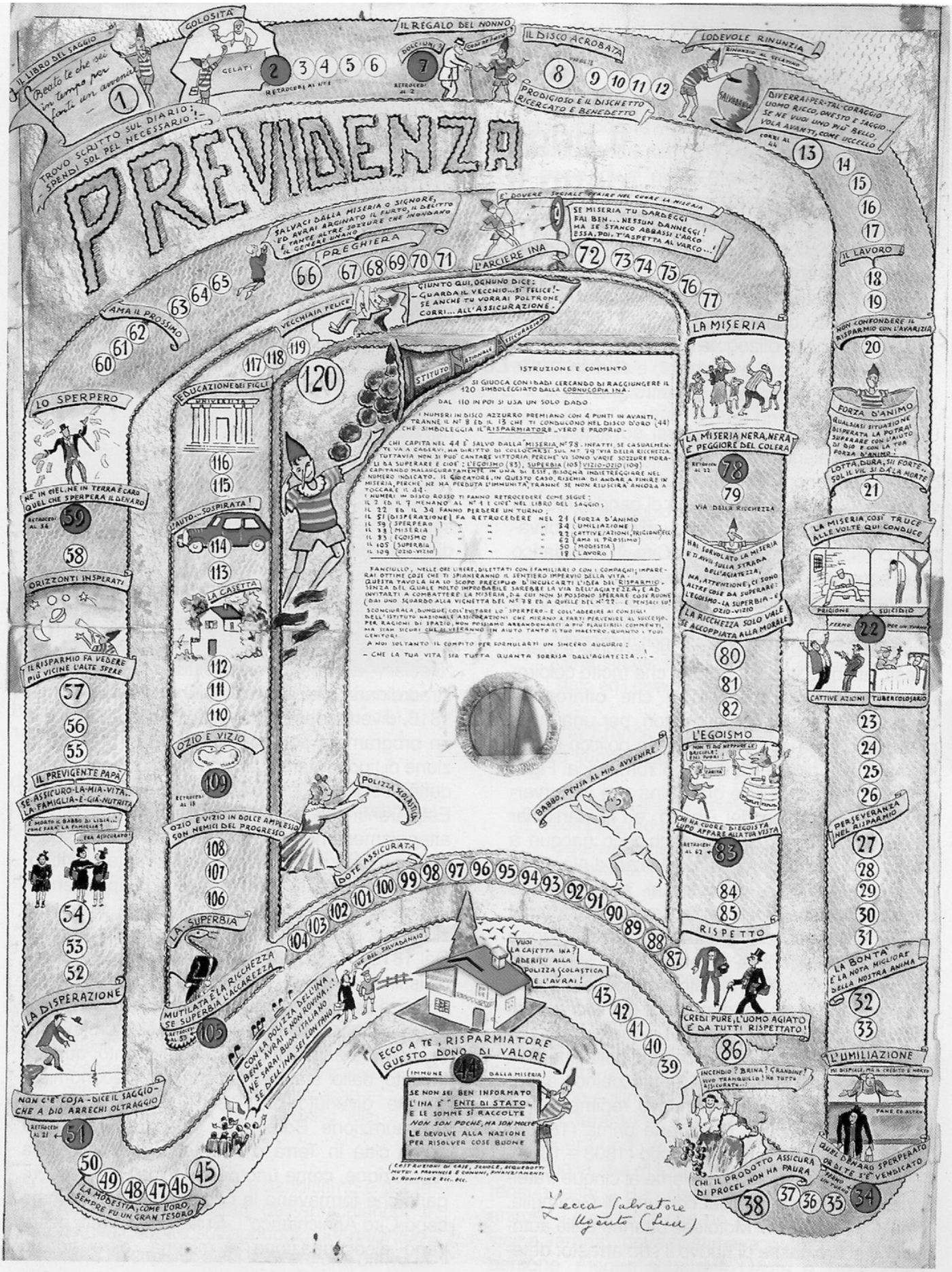
25 MARIA TERESA SANTELLI, Introduzione a: MARIA C. NARDELLA-PASQUALINA ALBERTA, *Il Tavoliere Junior. Gioco didattico da tavolo*, Manuale del gioco, 2.

26 MARIA C. NARDELLA, *Il Tavoliere junior*, *idem*, 3.

27 LICISCO MAGAGNATO (a cura di), *Stampe popolari venete dal Secolo XVII al Secolo XIX*, Venezia 1959, 28.



Galatone, anni '50. Monello saggio, *Gioco di percorso a 138 caselle, cm. 34,5 x 48,5. Autore Salvatore Zecca. Tip. Giovanni Russo, Galatone. Foto M. Nocera (per gentile concessione del prof. Walter Zecca)*



Ugento, anni '50. Previdenza. *Gioco di percorso a 120 caselle, cm 49 x 36. Autore Salvatore Zecca. Bozza disegno con matite a colori. Foto M. Nocera (per gentile concessione del prof. Walter Zecca)*

ERRATA CORRIGE

A pag. 113: E' assente la seguente didascalia della seconda figura:

Altamura, 2008. **Il gioco del cigno di Altamura**. *Gioco dell'oca a 80 caselle, cm. 52 x 36. A cura di Michele Saponaro e Antonella Ventricelli dedicato a Saverio Mercadante,. Allegato al testo a cura di Michele Saponaro e Vito Ventricelli "Saverio Mercadante. La vita, le opere, il gioco del Cigno di Altamura". Stampa Ragusa Grafica Moderna Modugno (Ba), Edizione Gelsorosso, Bari (Per gentile concessione degli Autori e della Signora Veronica Vuoto). Foto Casa Editrice Gelsorosso. (Collezione di C.Giannuzzi).*

- La prima didascalia riguarda un gioco non pubblicato.
- La seconda didascalia pubblicata si riferisce alla prima figura.