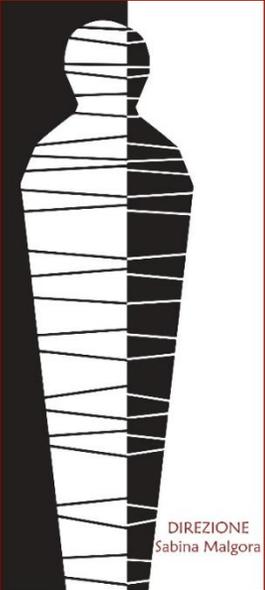


GIOCHIAMO ALLA MANIERA DEGLI EGIZI



Pittura parietale su una delle pareti della Fu “Grande Sposa Reale” di Rames II, faraone della XIX dinastia. La sua meravigliosa tomba (QV66), nella Valle delle Regine, è tra le più grandi e spettacolari. Inoltre Ramses costruì un tempio a lei dedicato nel complesso monumentale di Abu Simbel.



GIOCHIAMO ALLA MANIERA DEGLI EGIZI

I bimbi egizi giocavano molto all'aperto con la palla e con altri giocattoli. Anche gli adulti amavano dedicarsi ai giochi e ve ne erano alcuni da tavolo, che sono stati ritrovati nei corredi funerari delle tombe e raffigurati nelle pitture.

Non conosciamo le regole e a volte neanche i nomi. In alcuni casi è stato però possibile ricostruire le regole, senza però avere la certezza della loro esattezza, come nel caso del gioco più famoso il Senet, rappresentato dal geroglifico . Era una sorta di dama a due giocatori, con trenta caselle chiamate *prw* (si legge *peru*)=case.



Gioco del Senet, dotato di cassetto, con inscritto il nome del re **Amenhotep III**, faience, da Tebe, Nuovo Regno, XVIII dinastia, 1390-1353 a.C.), Brooklyn Museum, New York



Gioco del Senet, dotato di cassetto, proveniente dalla necropoli di Assasif, Tebe, Il Periodo Intermedio-Inizio Nuovo Regno, XVII-inizio XVIII dinastia (1635–1458 a.C.), Metropolitan Museum of Art, New York

GIOCHIAMO ALLA MANIERA DEGLI EGIZI

Uno dei giochi più antichi, attestato fin dall'Epoca Predinastica (5300-3000 a.C.) è quello del «serpente-Mehen», a cui partecipavano fino a sei giocatori: si giocava sull'immagine di un serpente arrotolato con la testa al centro, con pedine a forma di leoni e leonesse accucciatese e palline rosse e bianche.

Mehen è appunto una divinità protettiva in forma di serpente, con le spire avvolte attorno al collo del dio Ra, durante il suo viaggio notturno nell'Amduat, l'Oltretomba.



Gioco del Serpente Mehen, da Abydos, 3000 a.C., Neues Museum di Berlino. Ph. Anagoria



Gioco del Mehen, dalla tomba del re Seth Peribsen, sesto re della II dinastia(2890-2686 a.C.), Museo del Louvre, ph. Iry-Hor

GIOCHIAMO ALLA MANIERA DEGLI EGIZI

Vi era poi il gioco chiamato da Howard Carter, lo scopritore della tomba di Tutankhamon, «Del Cane e dello Sciacallo», praticato con 10 pedine a bastoncino con teste dei due animali, su una base, che poteva avere varie forme, anche quella di ippopotamo sui cui vi erano 58 fori.



Gioco del Cane e dello Sciacallo con base a forma di ippopotamo, faïence, Epoca Tarda (664 - 332 a.C.), Museo del Louvre, Parigi

Gioco del Cane e dello Sciacallo, avorio, ritrovato a Tebe, da H. Carter nel 1910, nella tomba di Amenemhat IV, XIII dinastia (.....-1790 a.C.), Metropolitan Museum of Art, New York



GIOCHIAMO ALLA MANIERA DEGLI EGIZI

In base ai ritrovamenti archeologici e alle rappresentazioni nelle tombe, sappiamo che il gioco è pensato per due persone ed è costituito da una scacchiera composta da 30 caselle disposte in 3 file da 10. Si gioca con dieci pedine e 4 bastoncini. Tuttavia le regole non sono mai state trovate. Così alcuni studiosi hanno provato a ricostruirle. Vi sono alcune varianti, tra cui quella con l'uso del dado, che gli Egizi però non conoscevano. Noi ci atterremo a quella storicamente più corretta.

All'inizio sembra un gioco difficile, ci vuole un po' di pazienza per imparare le regole. I più piccoli (elementari) possono iniziare con mamma e papà. Poi diventa un gioco affascinante che vi prenderà moltissimo.

COSA CI SERVE?

1. Una scatola rettangolare o un cartone rigido (9x30)
2. Quattro bastoncini del ghiacciolo
3. pennarelli, tra cui uno nero e colori
4. 1 righello
5. 10 pedine (5 per partecipante distinguibili per colore o forma, date un'occhiata alle immagini che trovate nella parte storica)

LA SCACCHIERA

Con il righello disegna un rettangolo 9x30 e suddividi la scacchiera in tre file da dieci quadrati ognuno, come nel modello, che si trova nella pagina successiva.

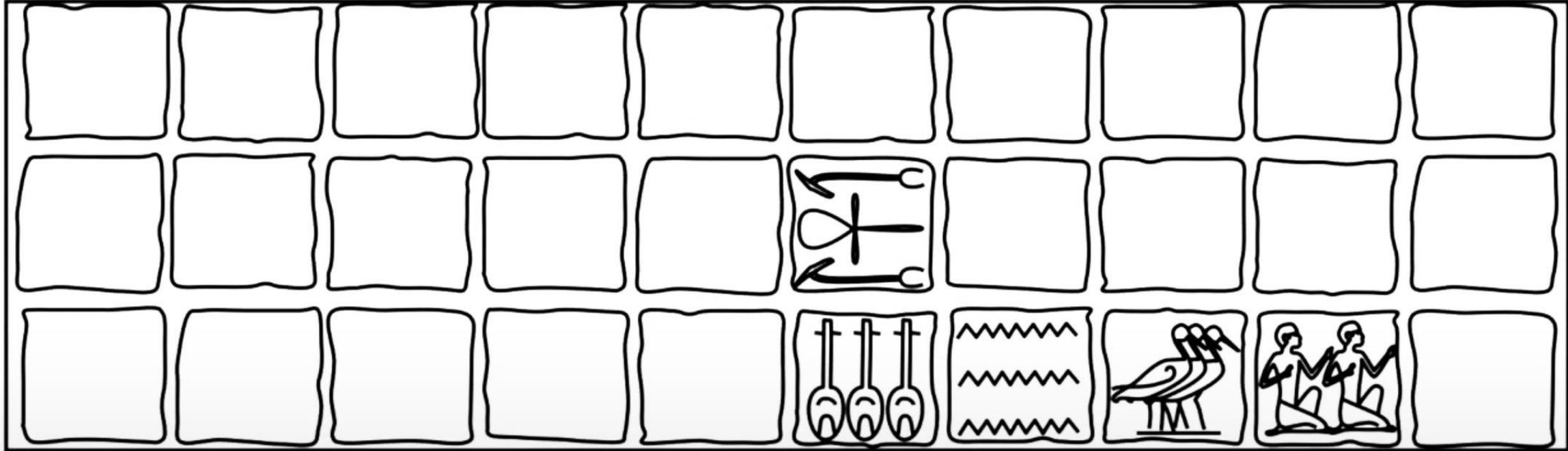
Eventualmente potete stamparlo.

Coloriamo i bastoncini da un lato di nero e dall'altro di bianco o lo lasciamo al naturale.

Ora decoriamo le caselle con le corrette rappresentazioni egizie, seguendo il modello. Le immagini possono anche essere colorate.



LA SCACCHIERA



GIOCHIAMO ALLA MANIERA DEGLI EGIZI

REGOLE

Ogni giocatore usa cinque pedine che dovranno essere posizionate sulla prima fila di caselle del tabellone, alternandole a quelle dell'altro giocatore. Avremo quindi una pedina del giocatore A, una pedina del giocatore B, una del giocatore A, una del giocatore B e così via.

Le pedine devono seguire un percorso bustrofedico (parola difficile!), ossia devono essere mosse da sinistra verso destra nella prima fila di caselle, da destra verso sinistra nella seconda fila di caselle e infine da sinistra verso destra nella terza fila. Insomma a zigzag.

I bastoncini hanno la funzione del dado: vengono lanciati in terra e si contano le facce bianche (neutre, color legno se non le avete colorate di bianco) rimaste in alto.

1 faccia bianca o neutra verso l'alto	1 punto
2 facce bianche o neutre verso l'alto	2 punti
3 facce bianche o neutre verso l'alto	3 punti
Tutte (4) le facce bianche o neutre verso l'alto	6 punti

Il giocatore avanzerà con una pedina in base al punteggio ottenuto. Si sceglierà la pedina con cui avanzare, iniziando con la prima della fila e successivamente valutando in base alla disponibilità.

Nel caso si sia fatto il punteggio massimo, cioè 6, con i quattro bastoncini con la faccia bianca o color legno, la pedina avanza di sei caselle e il giocatore può tirare di nuovo, senza passare il turno all'avversario.

Se la casella che si raggiunge è già occupata, sia che si tratti della propria pedina o di quella dell'avversario, i posti si invertono. Tutte le pedine che si possiedono devono percorrere l'intero tabellone ed il primo giocatore a fare ciò, ha vinto.



GIOCHIAMO ALLA MANIERA DEGLI EGIZI

CASELLE SPECIALI

Numero 15: la pedina che si trova in questa casella non può essere attaccata e rimane quindi in posizione. Questa casella è anche il punto di ritorno di chi cade nella casella 27.

Numero 26: la pedina che arriva in questa casella non può essere attaccata e rimane quindi in posizione.

Numero 27: la pedina che finisce in questa casella deve ritornare alla casella 15. Se questa è già occupata, deve ritornare alla casella 1 e se anche questa è occupata, alla prima casella libera.

Numero 28, 29, 30: queste sono caselle di uscita, ma per poter portare fuori le pedine dalla scacchiera si devono ottenere i punteggi precisi. Punteggi più alti fanno sì che il punto sia nullo e tira l'avversario.

BUON DIVERTIMENTO!

