

Cenni bibliografici

(relativi all' intervento "Apriti Sesamo! Uno sguardo alla civiltà del gioco", svolto da Paola Gallo, nell'ambito del Convegno "Matematica in classe 6. Fra matematica e gioco", organizzato dal centro PRISTEM- Università Bocconi a Firenze, 11/13 ottobre 2013)

F. V. Gunfeld, *Giochi del mondo. La loro storia, come costruirli, come giocarci*, UNICEF, 1975,1981.

[purtroppo questo libro molto ben costruito, utile nelle scuole, e dotato soprattutto di una iconografia strepitosa, da antichi manufatti, sculture ecc., alle splendide tavole del libro (1283) voluto da Alfonso X il Saggio, re di Castiglia e Leon, a foto di bimbi e adulti che giocano, spesso agli stessi giochi, in ogni parte del mondo, è da tempo esaurito. L' Unicef non ha alcuna intenzione di ripubblicarlo e ne hanno una copia sola, che si tengono ben stretta; me ne sono accertata telefonicamente. Una via può essere quella di biblioteche, un'altra quella di libri usati, anche su web].

+++++

Libri basilari

R.C. Bell, *Board and Table Games from Many Civilization*, Dover Publications, Inc., N.Y. 1979.

R. Callois, *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine*, Prefazione di Pier Aldo Rovatti, note all'ed.italiana di Giampaolo Dossena, Bompiani, Milano, 1981. (Pubblicato in Francia nel 1958)

Johan Huizinga, *Homo ludens*, saggio introduttivo di Umberto Eco, Einaudi, Torino, 1973. (Pubblicato ad Amsterdam in lingua tedesca nel 1939).

D. Parlett, *The Oxford history of Board Games*, Oxford University Press, 1999.

+++++

Alcuni altri di vario interesse

E. A. Abbott, *Flatlandia. Racconto fantastico a più dimensioni*, Adelphi, Milano, 1993

L. Carroll, *Alice* (in qualunque edizione)

Paola Gallo- Cristina Vezzani, *Mondi nel mondo. Fra gioco e matematica*, Mimesis, Milano, 2007

L. Gandini, *Ambarabà Ciccì coccò*, Einaudi, Torino, 1993

S.J. Gould, *Intelligenza e pregiudizio*, Il saggiatore, Milano, 1998

Gianni Rodari, *Grammatica della Fantasia. Introduzione all'arte di inventare storie*, Einaudi, Torino 1973.

Pier Aldo Rovatti- Davide Zoletto, *La scuola dei giochi*, Bompiani, Milano, 2005.

Pochi libri sul versante storico- antropologico

J.Chevalier, A. Gheerbrant, *Dizionario dei simboli*, Rizzoli, Milano, 2002.

M. Cortellazzo, M.A. Cortellazzo (a cura di), *L'etimologico minore*, Zanichelli, Bologna, 2004

W. Ja. Propp, *Morfologia della fiaba*, Einaudi, Torino, 1966.

W. Ja. Propp, *Le radici storiche dei racconti di fate*, Borighieri, Torino, 1966

M. M. Sambo, *Labirinti. Da Cnosso ai videogames*, Castelvevchi editore, Roma, 2004

J. Verdon, *Feste e giochi nel Medioevo*, Baldini Castoldi Dalai editore, Milano 2004

Per quanto riguarda i singoli giochi, si possono cercare siti in rete: sono innumerevoli.

Naturalmente molti di questi libri non si trovano in libreria (neppure gli evergreen!), neanche nelle edizioni successive. Le vie sono le solite: ordine alla libreria, oppure ordine alle case editrici, anche online.

Senza dimenticare le biblioteche di “ogni ordine e grado”, spesso collegate in rete.