

"Antikoi", la mitologia raccontata ai più piccoli

## giocare a carte con gli dei greci

«Mi gioco Afrodite contro Cerbero, il cane dell' Ade. Chi vince?». «Se si tratta di forza non c' è dubbio, vince Cerbero. Ma se è una questione di bellezza...». Questo dialogo potrà apparire bizzarro, ma non lo è. Ammettiamo infatti che qualcuno abbia trasformato la mitologia classica in un gioco di carte, attribuendo un punteggio a ciascun personaggio sulla base di caratteristiche quali la forza, la bellezza o l' intelligenza. Ecco che a questo punto il Tartaro o l' Olimpo diventano spazi assolutamente giocabili, in cui gli amori (o i conflitti) fra dei, eroi e mostri si trasformano in punteggio. Naturalmente per divertirsi bisogna conoscere anche le storie, bisogna sapere che Cerbero è un cagnaccio orribile e Afrodite una meravigliosa dea nata dalla spuma del mare; che Prometeo è il più astuto fra i Titani mentre Epimeteo - «quello che capiva dopo» - è il più scemo. Il lettore non si preoccupi, specie se è un amante della mitologia. Ci sono anche le storie. Stiamo parlando di un gioco di carte che è, contemporaneamente, un libro per l' infanzia. Sono le due metà di un' opera, assai originale, messa insieme da Donatella Puliga con lo scopo di divertire e appassionare alla mitologia classica bambini prima e dopo i sei anni. Questo libro / gioco si chiama **Antikoi** ed è stato appena pubblicato dall'editrice **Campanila** di Pisa (pagg.80, euro 19,5). L' autrice è una classicista innamorata della Grecia antica. Oltre che studiarne i testi e la letteratura, infatti, le piace accompagnarvi i contemporanei, se così si può dire. In passato lo ha fatto per gli adulti, con due libri dedicati a «viaggi» nell'arte e nella poesia di questa antica terra, entrambi pubblicati da Einaudi. Adesso ha deciso di portare in Grecia anche i bambini. Lo fa con grazia e spigliatezza, raccontando la storia della nascita del mondo dal Chaos e della guerra fra dei e Titani, le fatiche di Ercole e l' indovinello della Sfinge. Questi brevi racconti sono accompagnati da disegni adatti al gusto dei bambini di oggi (opera di Tuono Pettinato), e soprattutto hanno un loro originale pendant nel gioco di carte - il gioco degli Antikoi - di cui dicevamo sopra. Il mondo contemporaneo, con la sua velocità di trasformazione e la potenza dei propri media, non mette a rischio solo piante, animali o linguaggi. Ad essere minacciati sono ormai anche i mondi dell' immaginario, creati dall'uomo nel corso del tempo e delle culture. Di essi sarebbe anzi importante cominciare a tracciare la mappa, come si fa con la residua distribuzione dei panda sull' Himalaya o delle lingue della Siberia. Fra questi mondi (immaginari) minacciati sta anche la mitologia classica, uno fra i più belli ed affascinanti che mai siano stati creati. Un mondo su cui la cultura occidentale ha costruito, per oltre due millenni, la propria poesia e la propria arte, e che ora rischia di scomparire sotto l' avanzata di dinosauri, signori degli anelli, mostriciattoli modulari ed Harry Potter di varia provenienza. Questo libro / gioco messo insieme da Donatella Puliga è concepito proprio per contrastare questo rischio di estinzione. Leggendo e giocando con Eracle, Atena ed Atlante - gli Antikoi - i bambini impareranno a conoscere fin dall' inizio le vicende degli dei e degli eroi della Grecia. E magari da grandi, quando vedranno la Venere del Botticelli, non rischieranno di confonderla con Miss Italia. - MAURIZIO BETTINI