



I materiali della Collezione Archeologica "Giulio Sambon" di Milano

1. Tra *alea* e *agòn*: giochi di abilità e di azzardo

a cura di Claudia Lambrugo e Fabrizio Slavazzi
con Anna Maria Fedeli



Parte II

I materiali della Collezione Archeologica "Giulio Sambon" di Milano



Pedine e gettoni della Collezione Sambon (fotografia di Valerio Abbini).

Parte I

Giochi di abilità e di azzardo:
tempi, modi e luoghi nel mondo antico.
Qualche suggestione



Mosaico romano raffigurante giocatori di dadi (II secolo d.C., Tunisi, Museo del Bardo (da *Jouer et perdre dans l'antiquité et au moyen âge*, "Les Dossiers d'Archéologie" 168, 1992, p. 65).







1



2



3



7



8-13



4



25-26



9



304



306

€ 36,00

ISSN 2421-3578

ISBN 978-88-7814-624-2

e-ISSN 978-88-7814-631-0



9 788878 146242

Questo volume inaugura una nuova collana archeologica, che è intesa aperta a temi, metodi e ambiti diversi e nuovi. Il titolo *Materia e Arte* sintetizza i caratteri della collana, destinata ad accogliere opere monografiche e volumi miscelanei su aspetti materiali e tecnici, ma anche su temi artistici, nel più generale quadro culturale dell'antichità greco-romana.

Il presente volume è dedicato all'edizione di un gruppo di materiali appartenenti alla storica Collezione Archeologica "Giulio Sambon" di Milano. Non è tuttavia il primo che l'Università degli Studi di Milano, con un gruppo cospicuo di suoi studiosi, in proficua collaborazione con funzionari della Soprintendenza per i Beni Archeologici della Lombardia, abbia dedicato allo studio scientifico di lotti selezionati di reperti della celebre raccolta. Il primo volumetto (2012), rivolto all'edizione di oggetti e vasi legati all'infanzia nel mondo classico e al *ludus* infantile (qui riedito nel CD allegato), è ora seguito dalla pubblicazione della straordinaria raccolta di dadi, pedine, tessere e contromarche legate a giochi di abilità, calcolo, strategia e azzardo dal mondo classico all'età medievale. Recuperare la dimensione culturale e sociale riconosciuta da Greci e Romani al *ludus*, ma anche tentare di ricostruire le differenti atmosfere di gioco, i contesti spazio-temporali della ludicità di età classica: sono questi i principali obiettivi del volume. In esso a una prima parte di saggi finalizzati agli scopi annunciati, segue il catalogo vero e proprio degli oggetti Sambon; chiude il libro una terza parte, in cui l'ovvia asserza di contesti di provenienza per i materiali Sambon viene in qualche modo "risarcita" dalla presentazione di recenti scoperte di elementi ludici in contesti archeologici di Lombardia, e non solo.

