

Marino Cassini

RICORDI DI UN BIBLIOTECARIO

TRA FIABE E ENIGMI

VOLUME PRIMO

i

Albisola Superiore
Anno 2020

INTRODUZIONE

Mentre i narratori dei viaggi di Sindbad, di San Brandano, di Gulliver, di Alice hanno dato vita a storie, a leggende e a fiabe che hanno alimentato la fantasia e la curiosità dei lettori, i ricordi di (Casimiro Sanni, alias Marino Cassini, bibliotecario a riposo, hanno, invece, anche lo scopo di suscitare nel lettore quella parte ludica legata al desiderio di divertirsi con gli enigmi e di cercare di penetrare nei meandri della ludo-linguistica per scoprire le infinite possibilità che le parole offrono alla loro comprensione.

Lo scopo è pertanto quello di dar vita ad una serie di giochi e di vivacizzare, attraverso essi, quelle celluline grigie tanto care all'investigatore Poirot.

Giocare, con nomi di autori classici, di personaggi e titoli di libri, di fiabe o di leggende è stato il compito che si è assunto il protagonista. .

Per affrontare quello che in precedenza avevo sempre considerato un *divertissement*, potevo usufruire di vasti campi di scelta e, ovviamente, il mondo della fantasia è stato il primo a presentarsi. E' il mondo che da sempre ha alimentato la mente di bambini e adolescenti e che continua ad alimentare anche quella degli adulti quando i ricordi dell'infanzia riaffiorano.

Ho, quindi, pensato di porre il lettore di fronte a giochi che propongono una **domanda** cui dare una **risposta**. Diventare un **creatore** di enigmi e non il **solutore**.

Piano di lavoro:

- Il lavoro si presenta suddiviso in:

a) Ricordi personali.

b) una sintetica bio-bibliografia dell'Autore o del Raccogliatore di fiabe, cui i giochi sono legati, iniziando da *Mille e una notte*, e proseguendo poi con le fiabe di Aleksandr Nikolaevič Afanas'ev, dei Fratelli Grimm, Charles Perrault, Marie-Catherine d'Aulnoy, Luigi Capuana, Aleksandr Sergeevič Puškin, Giambattista Basile, la Contessa di Segur, Hans Christian Andersen, Giovanni Francesco Straparola, Jean de La Fontaine, Ivan Andreevič Krilov, Emma Perodi, Antonio Rubino, Italo Calvino.

c) I giochi si presentano in ordine numerico, seguito dal titolo del gioco, dal diagramma numerico o letterale (se necessario), dalla spiegazione del gioco e da qualche consiglio per la soluzione di giochi "difficili".

d) Poiché molti categorie di giochi si ripetono, sotto il titolo sarà presente la dicitura: "**Vedi in appendice glossario**") sotto la quale i giochi sono dettagliatamente descritti e accompagnati da esempi.

e) Le **soluzioni dei giochi** sono poste in appendice dopo la voce "**Glossario**". .

Bibliografia:

- Buon giorno Teresa, *Dizionario della letteratura per ragazzi*, Fabbri Editore, Milano, 2001.
- Cassini Marino *Giocare con Edipo. L'enigmistica a casa, a scuola e in biblioteca*, Edizioni Le Mani, 2002, Recco.
- De Giorgio Giorgio, *Enigmistica senza enigmi. Manuale enciclopedico pratico*, Milano, G. De Vecchi, 1972.
- Di Rosa Gino – Nino Rapelli. *Dentro la parola. Didattica della etimologia e della enigmistica*, Brescia, La Scuola 1990.
- Dossena Giampaolo, *Dizionario dei giochi con le parole*, Milano Vallardi/Garzanti, 1994
- Enciclopedia Treccani Normale e per ragazzi (voci varie)
- Enciclopedia Rizzoli Larousse. (Voci varie)
- Flessioni, rime, anagrammi. L'italiano in scatola di montaggio*, Bologna, Zanichelli, 1998.
- Francipane Michele, *io cruciverbo ... e tu?* Milano, Sonzogno, 1999.
- Carla Gagliardi, *Parole in gabbia. Giochi di tipo enigmistico per la scuola dell'obbligo*, M. Milano, 1984.
- Garzaro Elsa, *Manuale del giovane enigmista*, Milano Mondadori, 1985.
- Maccario Elio, *Wordgames. Giochi di classe*, Molfetta, Ed. La Meridiana, 1998.
- Elio Musetti Mario, *Invito all'enigmistica*, Milano, Mursia, 1987.
- Rodari Gianni, *La grammatica della fantasia*, Milano, Einaudi, 1973.
- Rossi Giuseppe Aldo, *Storia dell'enigmistica, con antologia di giochi moderni*, Roma, Centro Editoriale Internazionale, 1972.
- Zamponi Ersilia *I draghi logopei*, Torino, Einaudi, 1986.
- Zamponi Ersilia - Roberto Piumini *Calicanto*, Torino, Einaudi, 1988.
- [Le biografie degli autori si basano su rielaborazioni tratte da Enciclopedia Treccani, Enciclopedia Rizzoli-Larousse e Internet-wikipedia].
- Ringrazio gli autori, gli enigmografi, i ludo-grammatici che con i loro saggi mi hanno permesso (all'età di 90 anni) di scrivere questo lavoro. Senza di loro sarebbe stato impossibile.

Ricordi

UNA PARTITA A SCACCHI

Mi ero ormai rassegnato. Presi il mio re nero e lo deposi coricato sulla scacchiera davanti al re bianco dell'amico Gianni che mi sorrideva, per la verità un poco sarcasticamente. Eppure lo sapevo sin dall'inizio che quando accettavo di giocare a scacchi con Gianni, sia che mi fossero toccate in sorte le pedine bianche con cui potevo fare la prima mossa e avviare il gioco, sia che mi fossero toccate quelle nere, ero sicuro che non avrei mai vinto o quasi.

Le mie vittorie contro Gianni erano simili alle mosche bianche e quelle poche volte che l'avevo battuto mi era sempre sorto il dubbio che fossi stato agevolato dal qualche sua mossa volutamente sbagliata. Forse era per questo che depono le armi due o tre mosse prima che Gianni chiudesse il gioco con la faticosa frase "Scacco al re!".

Mi sembrava un sorta di rivincita impedirgli di pronunciare quella frase.

Durante l'anno la scacchiera rimaneva in fondo ad un cassetto e la tiravo fuori solo d'estate quando il mio amico veniva a villeggiare in una casetta, adiacente al mio giardino.

L'amicizia con Gianni era nata ai tempi della gioventù, ad Ascoli Piceno quando entrambi ventiduenenni avevamo frequentato la Scuola per Allievi Ufficiali di Complemento.

E ogni anno, in giardino, sotto un ombrellone, con bottiglie di birra immerse in un secchiello d'acqua su galleggiavano pezzi di ghiaccio, rovistavamo nei cassetti della memoria per tirar fuori ricordi.

Quel giorno l'argomento erano le armi. Forse perché in quel periodo alla televisione non si sentiva parlar d'altro che di attentati a mano armata, si vedevano in TV scene ed episodi di guerra, di violenza, scontri con la polizia o si leggevano sui quotidiani notizie in cui le armi "parlavano il loro linguaggio" e l'asfalto o la terra o il pavimento di banche o gioiellerie si tingevano di rosso.

"Ricordi - mi disse Gianni - le giornate passate al poligono di tiro di San Benedetto del Tronto. Di armi ne abbiamo conosciute e usate molte: il fucile Garand, il MAB automatico, la rivoltella, la mitragliatrice, persino il bazooka...

- Mi ricordo in particolar modo il bazooka - gli risposi. - La prima volta che lo usai mi costò due giorni di punizione in cella di rigore. Unica mia colpa era stata quella di non aver centrato la sagoma di un carro armato posta a cinquanta metri di distanza. Purtroppo tra gli osservatori c'era in quell'occasione un tenente colonnello che urlò:

- Chi è quell'imbranato incapace di colpire un così grosso bersaglio immobile, alla distanza di cinquanta metri! Sergente, prenda il suo nome e gli faccia scontare due giorni a pane e acqua".

- Me lo ricordo - disse Gianni.

Rimase un poco in silenzio a sorseggiare la birra bevendola direttamente dalla bottiglia e poi riprese:

- Dopo il congedo hai più avuto occasione di prendere un'arma in mano?"

- Mai, neppure un fucile da caccia.

- Già! La tua arma preferita è la penna" - disse Gianni, alludendo alla mia carriera di scrittore per ragazzi. Quella sì che è un'arma infallibile. Però ho notato che in questi ultimi

tempi non hai più dato nulla alle stampe. Che ti è successo?”

Rimasi per un poco in silenzio - e poi risposi - Ho semplicemente perduto la fantasia”.

-E dove? – mi chiese sorridendo.

“Ti posso dire sia il luogo sia la data esatta, sia l’ora. L’ho persa in un ospedale il 17 aprile de 2010 alle 23 “.

Dal modo e dal come l’amico Gianni mi guardò, mi accorsi che aveva capito di aver toccato un tasto per me triste. Doveva essersi ricordato che quella era la data in cui Marisa, mia moglie, era deceduta.

Lo guardai con un triste sorriso e aggiunsi:

“Marisa se l’è portata via con sé”.

Entrambi eravamo a disagio.

Dopo un breve silenzio Gianni riprese.

“Però so che tu continui a lavorare e a far ricerche. In una lettera di qualche tempo fa mi ha scritto che passi ore e ore davanti al computer. Di che ti occupi?”

“Amico mio, nella mia solitaria vecchiazza ho trovato due amici che continuamente mi seguono e dai quali non mi separerò mai. Sono due hobby: Filatelia ed Enigmistica. Li ho incontrati sin da quando era ragazzo e li ho sempre coltivati. Quando sono in loro compagnia le sorprese non mancano mai. Mi diverte scoprire cose che pochi conoscono. Lo sapevi ad esempio che certi Stati hanno prodotto francobolli che si possono seminare? Francobolli che parlano, francobolli in cui le figure si muovono, francobolli profumati, rotondi, triangolari, esagonali, di misure diverse da un centimetro a 10 a 15 centimetri, di stoffa, sughero, legno, con brillantini o fili d’oro incorporati, francobolli a premio “gratta e vinci”, in sottili lamine di metallo,... addirittura francobolli per lutto.

Gianni mi ascoltava incapace di capire se lo stessi prendendo benevolmente in giro.

- E tu li collezioni?”

-Fino a parecchi anni fa sì; ne facevo collezione. Poi ho interrotto gli acquisti. Non soltanto per il prezzo, quanto per il fatto che certi Stati, i quali fino a qualche anno fa emettevano annualmente da 50 a 100 esemplari oggi ne stampano quattro o cinquecento. Un vero business per le loro finanze. Quindi il mio hobby si è tramutato nella ricerca di questi valori stravaganti, nel fotocopiarli e nel creare nel mio sito internet un catalogo privilegiato e personale. .

- E l’enigmistica ?

- Questo è l’hobby che più mi piace, quello che attualmente entra in ballo ogni volta che mi siedo davanti al computer.

-Non ti capisco. Che c’entra il computer? Per divertirsi con l’enigmistica ci sono le riviste. Oggi abbondano. A partire dalla “Settimana enigmistica”, nelle edicole di opuscoli settimanali o mensili ne trovi a iosa. Anch’io mi diverto a risolvere le parole crociate, i rebus, le sciarade , indovinelli e molti altri.

- Ma proprio in questo consiste la diversità tra il tuo e il mio hobby - gli risposi. - Tu acquisti la Settimana Enigmistica per risolvere quanto altri hanno inventato. Ti **propongono** un quiz, un rebus, un crittogramma e devi dare una **soluzione**. Io, invece, parto dalla **soluzione** per costruire **la proposta**, cioè il gioco da risolvere.

- Se ho ben capito, tu ti inventi una frase che sia adatta al gioco e poi costruisci l’enigma?

- Sì.

- Mi sembra un gioco facile. In questo modo sei tu che ti “costruisci” la frase adatta al gioco scelto. Se ad esempio vuoi mettere sottoforma di rebus la frase **IL PICCOLO ALPINO SCIAVA**, ti basterà disegnare una montagna aguzza e mettere proprio in cima alla montagna le lettere **IL**; disegnare un albero di **pino** con sopra le lettere **AL** disegnare un paio di sci e disegnare una donna molto vecchia (**ava**). E il gioco è fatto. Non mi sembra una cosa molto difficile.

- Hai ragione. Ma se invece di costruire la frase risolutiva, questa fosse già “costruita” e immutabile? Se, ad esempio, tu volessi costruire un rebus sul titolo di un libro o di una fiaba? Immagina la fiaba di Perrault “*La bella addormentata nel bosco*”. Quel titolo lo ha già scelto l’Autore e tu non lo puoi mutare perché sei vincolato e condizionato a rispettarlo così com’è. Ti assicuro che non sempre è cosa facile.

- E’ da molto che lavori a questo progetto?

- Sì e attualmente è il mio unico divertimento. I temi non mi mancano e li ho ristretti ad un campo che conosco.
- Data la tua esperienza di bibliotecario per ragazzi non ho dubbi sulla tua scelta: saranno gli autori più cari ai ragazzi.
- Hai ragione. Ho già molto materiale da proporre ad un eventuale editore. La mia idea è quella di comporre dei libretti agili, dedicati ai maggiori autori di fiabe, favole, racconti. Ho in mente di costruire una collana di cui facciano parte autori come Afanasiev, Andersen, M.me d'Aulnoy, Basile, La contessa di Segur, Capuana, i f.lli Grimm, Krylov, Perodi, Perrault, Puskin, Straparola, cui ne seguiranno altri.
- Gianni si mise a ridere.
- Perché ridi?
- Perché sei sempre lo stesso. Il tuo lavoro in una biblioteca ha lasciato il suo segno. Mi hai elencato gli autori seguendo un rigido ordine alfabetico.
- E' una mia deformazione professionale ormai radicata. – Stetti un poco in silenzio, poi ripresi: -, Lo sai, Gianni, qual è l'anagramma di BIBLIOTECARIO? E' BEATO COI LIBRI. Ma se questa volta ho messo i nomi in ordine alfabetico è perché tale ordine mi disturba. Vorrei cominciare a sistemare ordinatamente il materiale a mia disposizione ma sono indeciso sulla scelta dell'Autore con cui iniziare questa mia immaginaria Collana di Autori e giochi. Tutti sono dei classici e tutti meritano la *pole-position* per cui mi trovo nella stessa situazione dell'asino di Buridano. Solo che a differenza di lui io non ho da scegliere tra il mangiare o il bere. Devo sceglierne uno solo. A tuo parere chi dovrei scegliere?
- Comodo, Casimiro, mettere in groppa agli altri il tuo carico! Però se vuoi la mia risposta eccola: *non mettere nessuno*.
- Come nessuno?
- Sì, nessuno? Metti in *pole-position* un libro scritto da *nessuno* ad esempio *Le mille e una notte*. Io non ho mai trovato una edizione in cui sia presente il nome dell'autore, Neppure nella Collana "I millenni" della Einaudi. In tal modo il tuo problema sarà risolto.

LE MILLE E UNA NOTTE

FIABE ORIENTALI

Autore: molti sono i narratori che hanno arricchito l'opera con le loro aggiunte, ma non se ne conoscono i nomi.

Il titolo "*Mille e una notte* (in [arabo](#): *Alf layla wa layla*) ; in [persiano](#) *Hezār-o yek šab*) non va preso alla lettera.. In arabo assume pure il significato di "innumerevoli".

Mille e una notte è forse la più celebre raccolta araba di novelle. In Occidente fu conosciuta grazie alla libera traduzione del francese Antoine Galland, pubblicata all'inizio del 18° secolo. Lo svolgimento dell'opera è racchiuso in una famosa storia-cornice in cui si narra la vicenda della giovane Shahrazade che, per scampare alla morte, con i suoi racconti intrattiene per *mille e una notte* il crudele re Shahriyar, che alla fine la sposa

Nel 18° secolo, quando Galland diede alle stampe la sua versione-traduzione francese della raccolta fu subito un successo: egli aveva tradotto molto liberamente l'opera, adattandola al gusto del tempo, mitigando le parti che riteneva scabrose e ripetitive. Dopo qualche decennio, si moltiplicarono gli studi sulle *Mille e una notte* e i primi testi arabi pubblicati misero subito in luce la molteplicità dei testi.

Si trovarono infatti numerosi manoscritti ed edizioni a stampa, ma diversi gli uni dagli altri; ogni raccolta comprendeva racconti che non corrispondevano o che erano stilisticamente differenti da quelli delle altre, compresa l'edizione di Galland.

Ma allora la versione francese su quale originale si basava? Venne fuori che Galland aveva tradotto un manoscritto arabo proveniente dalla Siria, integrandolo con altri racconti, alcuni dei quali (*Aladino*, *Ali Babà*, *Il cavallo volante d'ebano*) narratigli da un siriano che all'epoca si trovava a Parigi.

Era quindi impossibile trovare un unico testo che comprendesse tutte le *Mille e una notte*. Comunque alla fine si giunse alla cosiddetta recensione egiziana di Zotenberg, alla quale normalmente si fa riferimento quando si parla della celebre raccolta. Questa edizione è il risultato di una compilazione, che risale all'incirca al 18° secolo, effettuata da uno shaykh («saggio») del quale però non si conosce il nome. Dunque la raccolta non ha avuto un unico autore né può essere datata a un'unica epoca. I racconti, anonimi e popolari, sono stati diversamente assemblati da recensori-compilatori secondo il proprio gusto, insomma una sorta di work in progress («lavoro in corso di esecuzione»).

Mille e una origine

Ma questa raccolta orientale venuta alla ribalta in Occidente era nota fra gli Arabi?

Da alcune citazioni di autori antichi risulta che gli Arabi la conoscevano fin dal 10° secolo. Questi autori fanno menzione di una raccolta iranica dal titolo persiano Hazar afsane «Mille racconti» (sebbene fossero duecento), considerata però un insieme di «storie meschine e senza sugo». Questi racconti di matrice iranica non erano apprezzati dalle classi colte, ma giravano tra i ceti popolari: nei caffè, nei mercati e nelle strade delle città venivano raccontati dai cantastorie, secondo il proprio stile e gusto.

Il nucleo originario indo-iranico, costituito dalla storia-cornice e da alcuni racconti meravigliosi, si andò così arabizzando nel corso dei secoli, prima a Baghdad, poi successivamente in Egitto (v. anche Egitto, storia dello) a partire dal 12° secolo. In particolare il più ricco incremento alla raccolta si verificò in epoca mamelucca: la maggior parte dei racconti si è infatti formata in Egitto tra il Quattro e il Cinquecento. Sulle *Mille e una notte* influirono dunque le culture e le civiltà di innumerevoli paesi: India, Persia, Iraq ed Egitto. Ma nonostante la materia così

disparata, i racconti di Shahrazade, come osserva il primo traduttore italiano dell'edizione egiziana, l'orientalista Francesco Gabrieli, hanno una sorta di «patina unitaria».

La corte vista dal popolo

Dal punto di vista letterario, il materiale delle *Mille e una notte* è stato suddiviso in sei generi: racconti meravigliosi, didattici, umoristici, romanzi, leggende e aneddoti. Ai racconti meravigliosi appartengono i famosi *Aladino* e *Ali Babà*, mentre il racconto-romanzo più lungo è la *Storia del re Omar an-Numàn e dei suoi figli*. Ci sono anche alcune antiche leggende che risalgono al patrimonio arabo (*Iram, la città delle colonne*) e numerose favole, molte delle quali con gli animali, probabilmente di provenienza indiana, come i due cicli di Sindibad. Le storie umoristiche e gli aneddoti sono numerosi; spesso riguardano i califfi (califfato), come l'abbaside Harun al-Rashid, divenuto nell'immaginario un sovrano ideale.

Ma le *Mille e una notte* nonostante parlino di corti e califfi rispecchiano la vita del popolo. Le classi superiori sono viste e rappresentate con gli occhi delle persone umili, che sono i veri protagonisti delle *Mille e una notte*.

(notizie tratte da Internet-Wikipedia)

LE FIABE PIU' NOTE

Aladino e la lampada. Alla morte del padre Aladino piomba nella miseria. Un giorno arriva un estraneo che dice di essere il fratello del defunto padre e viene così accettato in famiglia. Costui è un imbroglione e negromante in cerca di un tesoro che potrà essere trovato solo da un orfano. Il giovane portato nel luogo sotterraneo dove il tesoro è custodito, vi penetra calato dall'alto di una botola. Il presunto zio gli chiede di recuperare anche una lampada e mentre lo tira su gli chiede di porgergliela, ma Aladino temendo di essere imbrogliato, rifiuta per cui la botola viene chiusa e lui rimane prigioniero. Strofinando per caso la lampada, fuoriesce un genio che esaudisce il suo desiderio di tornare a casa, dove il giovane vive agiatamente con le perle prese in mezzo al tesoro. Ma, finite le perle, la madre pensa di vendere la lampada e mentre la strofina per pulirla esce di nuovo il genio. Aladino che nel frattempo aveva conosciuto e si era innamorato della figlia del sultano, offre a questi un immenso tesoro e la ottiene in sposa. Ritorna però il falso zio che con un inganno si impossessa della lampada e ottiene dal genio di trasferire il palazzo dove vive Aladino e la moglie in mezzo al deserto. La fiaba si conclude con la rivincita del giovane che riesce a recuperare la lampada e ad uccidere il falso zio.

Alibaba e i quaranta ladroni È la storia di due fratelli, uno mercante ricco e l'altro un povero boscaiolo. Ali Baba il boscaiolo scopre per caso il luogo dove una banda di ladroni ha nascosto un tesoro. Scopre pure il modo (una frase magica) per aprire il pesante macigno che chiude la caverna dove è custodito il bottino. Penetratovi, porta via tre sacchi pieni di monete d'oro. Con uno stratagemma il fratello riesce a conoscere l'ubicazione della caverna, vi penetra ma non riesce più ad uscirne per aver dimenticato la frase magica. Viene scoperto e fatto a pezzi. Ali Baba, scoperto il cadavere mutilato del fratello, dà al corpo una degna sepoltura, ma senza volerlo mette i briganti sulle sue tracce. Uno di loro, un falso mercante, segna col gesso la porta di casa di Ali Baba per indicare ai compagni dove devono colpire. Ma la schiava Morgiana, accortasi del segnale, riporta lo stesso segno sulla porta di tutte le case. I briganti ritentano inviando il mercante dal giovane per chiedere ospitalità per una notte per lui e per le sue numerose otri piene d'olio. Ma ancora la schiava scopre per caso che nelle otri non v'è olio ma vi sono nascosti i briganti. Usando olio bollente, li uccide tutti. Per il suo gesto viene liberata dalla schiavitù e sposa Aladino

Haroun al Rashid Nella realtà fu il quinto califfo della dinastia abasside di Bagdad. Divenne popolare per le sue guerre contro i Bizantini e per i suoi numerosi pellegrinaggi. Ebbe relazioni diplomatiche con Carlo Magno al quale avrebbe inviato doni. Morì mentre andava a domare una rivolta in Transoxiana. Entrò come personaggio noto per la sua grande magnificenza in numerose novelle delle *Mille e una notte*. In realtà fu un sovrano egoista e crudele. Tra le varie storie presenti nell'opere spiccano quelle di

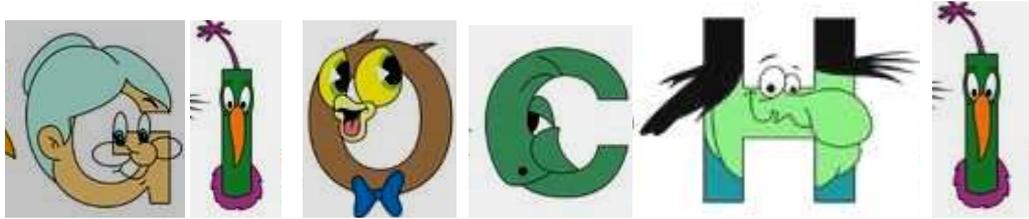
Harun al Rashid con Mohammed ibn Alì e il gioielliere; con Alì il persiano cui segue il racconto del sacco e del curdo; con Giàfar, una schiava e l'Imam Abu Yussuf; con Zobeida; con una ragazza araba; con un giovane dell'Oman

Hasan l'astuto Hasan con i fratelli Aladino e Madijin era il più giovane dei figli del Califfo di Bagdad. Il califfo era gravemente ammalato e per guarire occorreva l'elisir della vita, lontano mille miglia su un'isola inaccessibile. Il più anziano dei fratelli partì. Durante il viaggio si imbatté in un enorme e feroce cane che gli chiese del cibo, ma il giovane tentò di ucciderlo. Dopo aver ripreso la strada finì in una città dove dimenticò la sua missione. Passarono mesi. Il secondo figlio dello sceriffo si mise sulle sue tracce con l'intento di ritrovarlo e di trovare anche l'elisir magico. Anche lui incontrò l'enorme cane che gli chiese del cibo. Rifiutò e tentò di ucciderlo e gli capitò quanto era accaduto a suo fratello. Allora Hasan partì. Incontrò il cane, gli diede del cibo e il cane lo trasportò sul suo dorso all'isola dell'elisir. Gli insegnò pure come impadronirsi della boccetta con l'elisir, custodita da un essere mostruoso. Dopo varie peripezie, sempre aiutato dal cane, riuscì a ritornare con l'elisir e a ritrovare sulla via del ritorno i due fratelli. Il califfo guarito, lasciò ad Hasan il regno e gli procurò in moglie una bellissima principessa.

Il pescatore e il genio Un pescatore trova e libera un genio rimasto per centinaia di anni chiuso in una bottiglia e il genio per ricompensa, lo trasporta in un luogo lontano, vicino a un lago in cui nuotano dei pesci multicolore. Il genio gli dice di pescarne quattro al giorno e di portarli al sultano che glieli pagherà a peso d'oro. Così avviene. Mentre una schiava mette i pesci sulla graticola, appare una giovane bellissima che dice ai pesci di non svelare il segreto e scompare. Quando la serve si volta i pesci sono carbonizzati. Così avviene per diverse volte finché il sultano non si mette a sorvegliare in cucina. Vedendo i pesci abbrustoliti, si fa condurre al lago dal pescatore. Deciso a scoprire il mistero dei pesci multicolore, il sultano decide di fare il giro del lago da solo. Scopre così una città vuota e un palazzo deserto, tranne la presenza di un principe seduto di fronte ad una statua nera. Il principe racconta di aver subito un incantesimo e di essere rimasto col corpo metà uomo e metà pietra, mentre tutto il suo popolo era stato trasformato in pesci che nuotavano nel lago antistante il palazzo. Con un inganno il sultano riesce a scoprire la strega malefica che aveva gettato il maleficio sul principe e sulla sua città. La uccide e con la sua morte l'incantesimo cessa e tutta la città ritorna all'antico splendore.

Sinbad o Sindibad il marinaio Un giovane cresciuto a Bagdad, dilapidato il patrimonio paterno, col poco rimasto divenne mercante e, girando il mondo, diventò ricco. Durante ogni viaggio - ne compì sette - visse molteplici avventure in isole misteriose, in isole apparenti come quella formata dal dorso emergente di una balena immane su cui il vento aveva portato terra, sabbia e semi i quali erano germogliati dandole l'aspetto di un'isola. Durante un viaggio venne rapito dall'uccello ruk, un enorme rapace, capace di portare elefanti quale cibo per i suoi piccoli. In altri viaggi affrontò animali strani come il karkadam, una specie di gigantesco rinoceronte; scimmie giganti, cavalli marini, i serpenti che vivono in una valle disseminata di diamanti. Tutte avventure in cui il marinaio riuscì a sopravvivere grazie alla sua astuzia e a ritornare alla sua Bagdad, sano e salvo e per di più onusto di gloria e di bottino, che immediatamente scialacquava per poi riprendere il mare.

Il tappeto volante. È un elemento magico che ricorre sovente nelle fiabe di Shaharazad. Lo troviamo, ad esempio, nella fiaba che ha fornito la trama al film *Il ladro di Bagdad*. Vi si narrano le vicende fantastiche del giovane sultano Ahmed e del ladro di Bagdad Abu i quali, grazie all'aiuto di un genio trovato in una bottiglia, sconfiggono il perfido visir Jaffar che vuole uccidere il principe e poi sposare la bella figlia di un sultano. La favola contiene tutti gli ingredienti tipici dell'immaginario fantastico orientale: bottiglie che tengono geni prigionieri, cavalli con le ali, tappeti volanti, avventure, lotte, inganni.



Il GLOSSARIO e la SOLUZIONE dei giochi sono posti in appendice

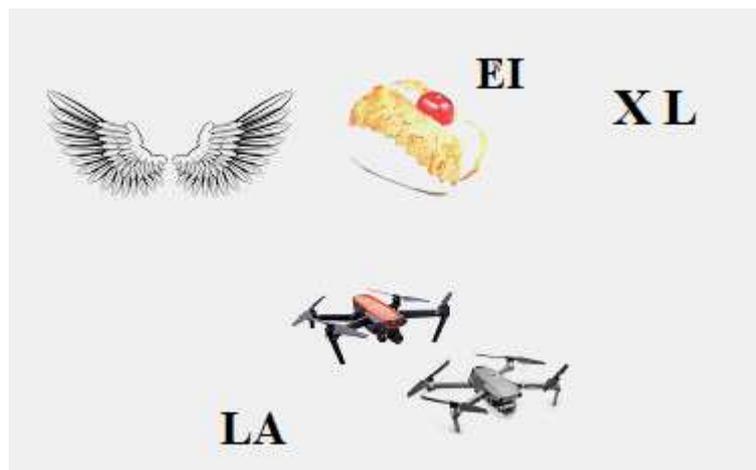
1

REBUS

(3, 4, 1, 1, 8, 7)

(vedi glossario)

La soluzione è il titolo di una fiaba.



2

PASSO DI RE

(2,7, 5, 1, 2,4, 8)

(vedi Glossario)

Titolo di una fiaba



IL

BA

NU

CI

PE

PR

RI

HA

IN

LA

PE

ME

DE

FA

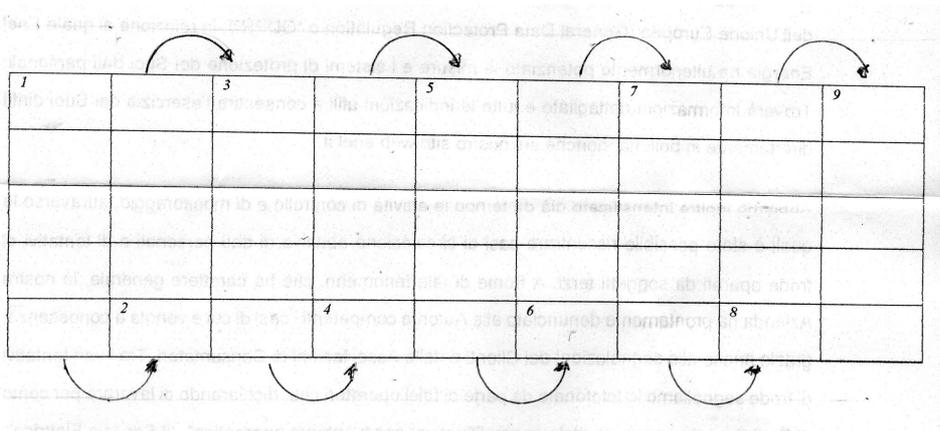
TA

3

CRUCIVERBA A SERPENTINA

**Guida per la soluzione: Il gioco consiste nel trovare nove parole di cinque lettere.
Tali parole vanno scritte dall'alto verso il basso o dal basso verso l'alto,
seguendo l'indicazione delle frecce.**

*A cruciverba completato, nella seconda riga si leggerà il nome di un personaggio
delle "Mille e una notte"*



Definizioni: 1) E' famoso quello di Buridano. 2) Personaggi delle fiabe. 3) La quarta lettera dell'alfabeto greco... e la forma della foce di un fiume. 4) Eroe mascherato californiano difensore dei poveri e degli oppressi. 5) ... insieme al tabacco e a Venere manda l'uomo in cenere. 6) Lo è quella di Rossini. 7) Il mese pazzo nei proverbi. 8) Quando ci va, la gatta perde lo zampino. 9) Un personaggio dei "Promessi sposi".

4

REBUS A SOTTRAZIONE E MATEMATICO

(6, 2, 8)

(Vedi Glossario)

Nota personaggio delle "Mille e una notte"

Il rebus a sottrazione o matematico è simile al rebus normale (vedi Glossario.)

Se ne discosta per alcune varianti: i grafemi (lettere aggiunte) possono essere preceduti dal segno - [meno] e il tal caso vanno sottratte dalla soluzione o dal segno + [più] e in tal caso vanno aggiunte..

Le lettere con elevazione a potenza (ad esempio una C con elevazione "o" va letta "Cao").

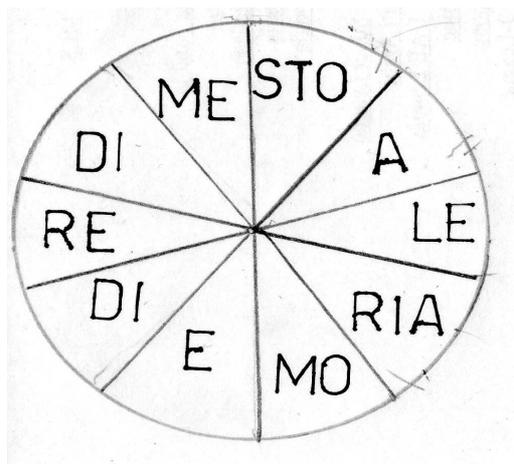


5

SPICCHI

Scegli un numero compreso tra 1 e 5. Poi, partendo dallo spicchio sormontato da un asterisco stelle con ta secondo il numero scelto. Poi riparti dalla casella d'arrivo e riprendi a ricontare, sempre lo stesso numero, e così via. Troverai il titolo di una fiaba. Se non ci riesci, cambia il numero pensato.

*



6
SOMMA ARCANA
(2, 9, 1, 2, 7, 5, 7, 4)
(vedi Glossario)

La somma arcana è simile a un rebus con la differenza che al posto dei disegni vi è la descrizione in prosa degli stessi. Per trovare la soluzione scrivete di seguito e in ordine le parole trovate aggiungendo le lettere in maiuscolo e dividetele seguendo lo schema del diagramma numerico.

Otterrete il titolo di una fiaba.

Definizioni:

Articolo maschile + C'è l'annurca, la Fuji, la melba e la renetta + T + La danza di Ponchielli + La seconda di cinque + Articolo + Congiunzione dubitativa + Parte del letto di un fiume + Le padelle... senza manico + Ci sono quelli di camicia e quelli di bottiglia + Nord Est + Donne africane.= (2, 9, 1, 2, 7, 5, 7, 4)

7

TITOLI CIFRATI

(vedi Glossario)

Il cifrario consiste nel mettere dei numeri al posto delle lettere dell'alfabeto. I numeri sono legati all'alfabeto internazionale, composto da 26 lettere. Compito dell'ideatore del gioco è, quindi, quello di offrire al solutore un messaggio di soli numeri corrispondenti alle lettere che formano le parole seguendo una regola fissa: **A NUMERO UGUALE CORRISPONDE SEMPRE LETTERA UGUALEI**. Trattasi di un gioco assai difficile per cui il crittografo può usare due accorgimenti per guidare il solutore: **Il primo** consiste nel mettere in chiaro alcune parole del testo cifrato. **Il secondo** nell'offrire una password che permette al solutore di evidenziare tutte le lettere che corrispondono alla password. E' il metodo più semplice perché la **password** agevola la soluzione del gioco e permette di scoprire i titoli. Quella usata nel presente gioco è la seguente:

A 1 ; L 10 ; R 16; T 18; U 19.

Pertanto, secondo la regola "A NUMERO UGUALE CORRISPONDE SEMPRE LETTERA UGUALE", tutti i numeri 1 saranno delle A; i numeri 10 saranno delle L; i numeri 16 delle R; i numeri 18 delle T; i numeri 19 delle U. A voi trovare gli altri

La soluzione fornirà quattro titoli nascosti nel testo cifrato.

10 - 1 3 15 19 1 9 13 10 13 - 5 - 10 1 - 11 13 7 10 9 5 -
4 5 10 10 - 13 16 5 6 9 3 5.

9 10 - 11 1 5 17 18 16 13 - 4 9 - 17 3 19 13 10 1 -
1 12 1 10 6 1 2 5 18 1.

10 1 - 6 1 20 13 10 1 - 4 5 10 10 5 - 18 16 5 -
17 13 16 5 10 10 5.

17 18 13 16 9 1 - 4 5 10 - 7 13 2 2 13 - 5 - 4 5 9 -
3 13 12 4 1 12 12 1 18 9.

8 RICOSTRUZIONE

Osserva attentamente le sillabe sotto elencate
noterai che alcune sono scritte in *neretto* e altre sono scritte in *corsivo*. Perché?

Usando i gruppi di sillabe sotto elencate, ricostruite i titoli di due fiabe,

1) _ _ _ _ _

2) _ _ _ _ _

CAN CI DEI E E IL IL IL IL GE GE
MER NI NIO PE PRIN TE RE

9

ACROSTICO SILLABICO

(Vedi Glossario)

*.Leggendo dall'alto in basso le sillabe della prima a colonna
troverai il titolo di una fiaba*



Definizioni:

1) Un arredo della classe. 2) Re degli etruschi che assediò Roma. 3) Un arredo della cucina. 4) Un Gigi attore, comico e regista. 5) Si servono al bar. 6) E' noto per un suo teorema.

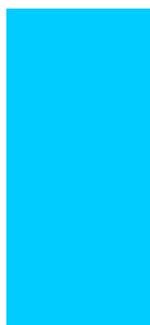
10

MESOSTICO

(Vedi Glossario)

Leggendo dall'alto in basso le sillabe della colonna di mezzo troverai il titolo di una fiaba.

1
2
3
4
5
6
7
8



soggette a logoramento. E' chiamato **Definizioni:**

1) La scrittura di chi non vede. 2) Di poco sotto il pelo dell'acqua. 3) Erano chiamate anche Menadi. 4) Disputa, lite. 5) Fa spesso coppia con Trento. 6) Principe Troiano figlio di Priamo, ucciso da Achille. 7) Il nome di Branduardi. 8) Legno durissimo, rossastro, usato per la costruzione di macchine anche sanguinella.

11

TELESTICO

(Vedi Glossario)

- 1) Posta elettronica del computer.
- 2) Giacca ampia e lunga aperta ai lati, di origine russa.
- 3) Evento festivo, della durata di più giorni, centrato su un tema.
- 4) Altro nome del muggine.
- 5) I cidisti non vedono l'ora di tagliarlo.
- 6) Voce onomatopeica che riproduce il rullo di un tamburo.
- 7) Tuberi mangerecci.

1
2
3
4
5
6
7



12

REBUS

(7, 1, 2, 7, 6)

(Vedi Glossario)

Titolo di una fiaba



E



CA

13 REBUS

(Vedi Glossario)

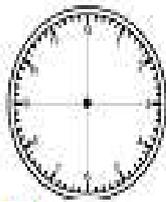
(2, 9, 6, 1, 7)

Titolo di una fiaba

IL



T



FA



ELE

14

SOMMA LETTERALE E MATEMATICA

(3, 2, 8, 2, 6)

(Vedi Glossario)

Le ultime due lettere sono elevazioni a potenza e come tali vanno lette. (esempio 3^2 si legge : tre a due)

Il risultato è il titolo di una fiaba.

**Arti di pennuti + Articolo + Il mare di Charles Trenet + C +
Parti apribili delle finestre + La prima preposizione + B^g + D^d
= 3, 2, 8, 2, 6.**

15

SOTTRAZIONI

(2, 7, 7)

*Date un nome ad ogni figura e poi sottraete le lettere sotto indicate.
Quelle restanti dopo il segno meno, lette seguendo il diagramma numerico,
formeranno il titolo di una fiaba.*



- D - E



- L - A



- LA



- BOT



-NA



- TO

16

LIMERICK

(Vedi Glossario)

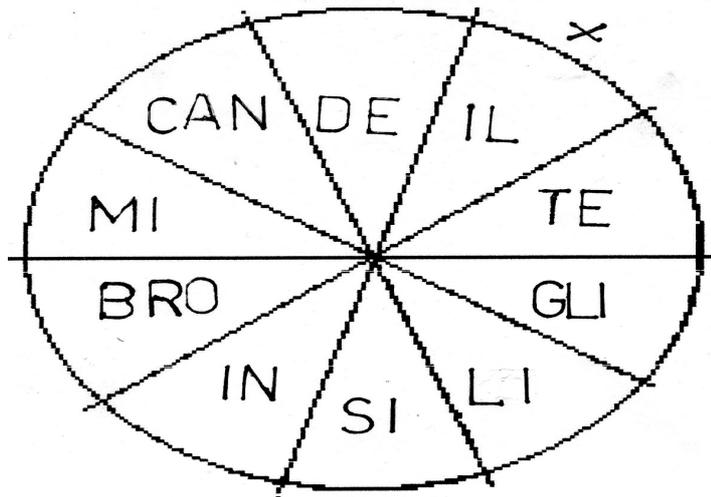
Le X nascondono il nome di una città: quale ?

IL SULTANO BUONGUSTAIO

Un ricco sultano di XXXXXXXX
al mercato comprò una grossa mora,
così rotonda, succosa e profumata
che la volle ricoprire con cioccolata,
quel *gourmet* d'un sultano di XXXXXXXX.

17
SPICCHI
(vedi Glossario)

Troverai il titolo di una fiaba.



18
REBUS A SOTTRAZIONE
(2, 7, 2, 9)
(Ve di Glossario)
Titolo di una fiaba

IL



. LIO

IN



- CI

19
PASSO DI RE
(Vedi glossario)
Iniziare dalla prima casella
Titolo di due fiabe

* IL	CA.	IL	PE
L'OR	FI	TAP	TO
DEL	RE	GLIO	VO
E	DEL	LAN	TE.

20
LIPOGRAMMA
(Vedi Glossario)

LA LETTERA MANCANTE

Quale consonante non è stata usata nel riassunto che segue?

HASAN L'ASTUTO

Hasan con i fratelli Aladino e Madijin era il più giovane dei figli del Califfo di una grande città. Il califfo era gravemente ammalato e per guarire occorreva l'elisir della vita, che era custodito in una grotta su un'isola incantata. Il più anziano dei fratelli partì. Durante il viaggio incontrò un enorme e feroce cane che gli chiese della carne, ma il giovane tentò di ucciderlo. Dopo aver ripreso la strada finì in una città dove dimenticò la sua missione. Passarono mesi. Il secondo figlio dello sceriffo si mise sulle sue tracce con l'intento di ritrovarlo e di trovare anche l'elisir magico. Anche lui incontrò l'enorme cane che gli chiese della carne. Rifiutò e tentò di ucciderlo e gli capitò quanto era accaduto a suo fratello. Allora Hasan partì. Incontrò il cane, gli diede della carne e il cane lo trasportò sul suo dorso all'isola dell'elisir. Gli insegnò pure come impadronirsi dell'ampolla con l'elisir, custodita da un essere mostruoso. Dopo varie peripezie, sempre aiutato dal cane, riuscì a ritornare con l'elisir e a ritrovare sulla via del ritorno i due fratelli. Il califfo guarito, lasciò ad Hasan il regno e gli procurò in moglie una stupenda principessa.

21

COMPLETAMENTO

(2, 9, 1, 2, 3, 5)

*Completare le soluzioni delle definizioni indicate.
Le lettere aggiunte formeranno il titolo di una fiaba.*

Lastra sottile	. . mina
Banda musicale	. . . fara
Gomma naturale	cauc . . .
Posa per pittori	mode . . .
Lista di nomi	. . . nco
Incontro tra spadaccini	. . . llo
Spina ittica	lis . .
Nome di donna	A . . . se

22

LA PAROLA NASCOSTA

(vedi Glossario)

*Nella seguente frase, tratta da un romanzo western, è presente una parola che completa il titolo di una fiaba : “La storia del *****”.*

Suggerimento per la soluzione: La presenza delle sette stellette ti dice che dovrai trovare nella frase una parola di sette lettere che, lette di seguito ti offriranno la soluzione.

Quale parola è nascosta nella seguente frase tratta dal romanzo western?

“ Buffalo Bill aveva teso un agguato. Ma il gruppo di indiani Comanci, non si fecero vedere”.

23

(Vedi Glossario)

DALLA PERIFERIA AL CENTRO

Nelle 16 caselle periferiche che formano la Cornice sistemate le sillabe delle 16 parole (tutte bisillabe), tenendo conto che **la prima sillaba** va collocata nella casella bianca periferica e **la seconda sillaba** in una delle 9 caselle interne colorate. Le caselle colorate possono essere in comune a più parole. A gioco concluso, nella cornice esterna si potrà leggere il titolo delle fiabe: Storia

del I fratello * * * * *
e Storia del V fratello * * * * *

1	2	3	4	5
16	17	18	19	6
15	24	25	20	7
14	23	22	21	8
13	12	11	10	9

Definizioni: (La doppia numerazione delle definizioni si riferisce alla rispettiva collocazione delle due sillabe.

- 1-17) Titolo nobiliare.
- 2/18), E' ottima cucinata in salmì.
- 3/19) Le batte l'orologio della chiesa.
- 4/24) Comune ligure tra Sori e Camogli.
- 5/24) Edificio religioso .
- 6/20) Parte centrale di una ruota.
- 7/21) Culla.
- 8/24) Parte sporgente di un cappello.
- 9/24) La ninfa che ripete.
- 10/1) Il titolo di Camillo Benso di Cavour.
- 11/25) Colpita, ferita.
- 12/22) Pieghie cutanee della bocca.
- 13/ 23) Cavallo selvaggio.
- 14/24) Rottura, crepa, fenditura.
- 15/18) Animali che brucano.
- 16/24) Con te.

DA TERZETTO A QUINTETTO

In base alle definizioni, trovate le sedici parole di cinque lettere, tre delle quali sono già inserite nella griglia, e scrivete le altre due, prese tutte nell'ordine, nelle due caselle vuote. Le lettere così scritte, lette di seguito, formeranno il titolo di una fiaba.

1			2			3			4			5		
A	I	N	I	L	O	M	A	A	P	E	S	A	L	O
6			7			8			9			10		
F	C	O	P	C	O	M	O	A	O	T	I	G	R	O
11			12			13			14			15		
P	T	O	S	O	L	R	I	A	R	E	C	A	M	O
16														
I	D	A												

Definizioni;

1) Una razza di cani. 2) Statua pagana. 3) Cibo miracoloso che sfamò gli ebrei nel deserto. 4) Piccolo centro abitato. 5) Confina solo con l'acqua. 6) C'è quello sacro e quello di San Antonio. 7) La cima appuntita di una montagna 8) Carezza, coccola, smanceria. 9) La capitale dell'Equador. 10) Nato ad Atene. 11) La fermata delle navi. 12) Sorregge il fiore. 13) Sono caldi quelli del sole. 14) E' nota per i suoi bronzi. 15) La parte più piccola della materia. 16) Terra secca e asciutta

25

EQUAZIONE ALGEBRICO LETTERALE

(2, 8, 9)

(Vedi Glossario)

Guida per soluzione: il gioco è composto di sole lettere MAIUSCOLE e minuscole e dai segni matematici: parentesi tonde, il più [+] e il meno [-]. Le MAIUSCOLE fanno parte delle definizioni. Le minuscole si riferiscono alle lettere da sottrarre o da aggiungere alla parola trovata. Le parentesi racchiudono l'operazione da eseguire.

$$(A - f) + (B - c) + (C - D) + E + F + G = X$$

Definizioni:

A = Pellicola

B = Tenta di trovare

C = Ci sono quelle dei piedi e quelle carnivore.

D = Devota, osservante

E = Il canto del grillo

F = Gabbia per polli

G = Negazione.

26

SOTTRAZIONE DI VOCALE

*Ricostruite i seguenti tre titoli di fiabe
ai quali sono state tolte le vocali.*

L. V.CCH.. . L. C.RV.
.L P.CC.L. G.BB.
.L M.R.T. .L P.PP.G.LL.

(a a a a a a e e e e i i i i o o o o o o)

27

SOMMA ARCANA

(6, 4, 4, 12, 1, 9)

(vedi Glossario)

Titolo di una fiaba

Pseudonimo dello scrittore Sergio Tofano + La capitale dell'Arabia Saudita + Articolo spagnolo + L + Il primo fu Adamo + Anno Domini + E' in braccio a Morfeo + N + Stato senza il capo + E + Interrotto nel sonno = 6, 4, 4, 12, 1, 9)

28

CRITTOGRAMMA

(2, 7, 7)

(Vedi Glossario)

Titolo di una fiaba dalle Mille e una notte

**Suggerimenti per la soluzione: Soffermatevi sulla prima parola e trovate un sinonimo ...
che vi metterà sulla giusta via... aerea.**

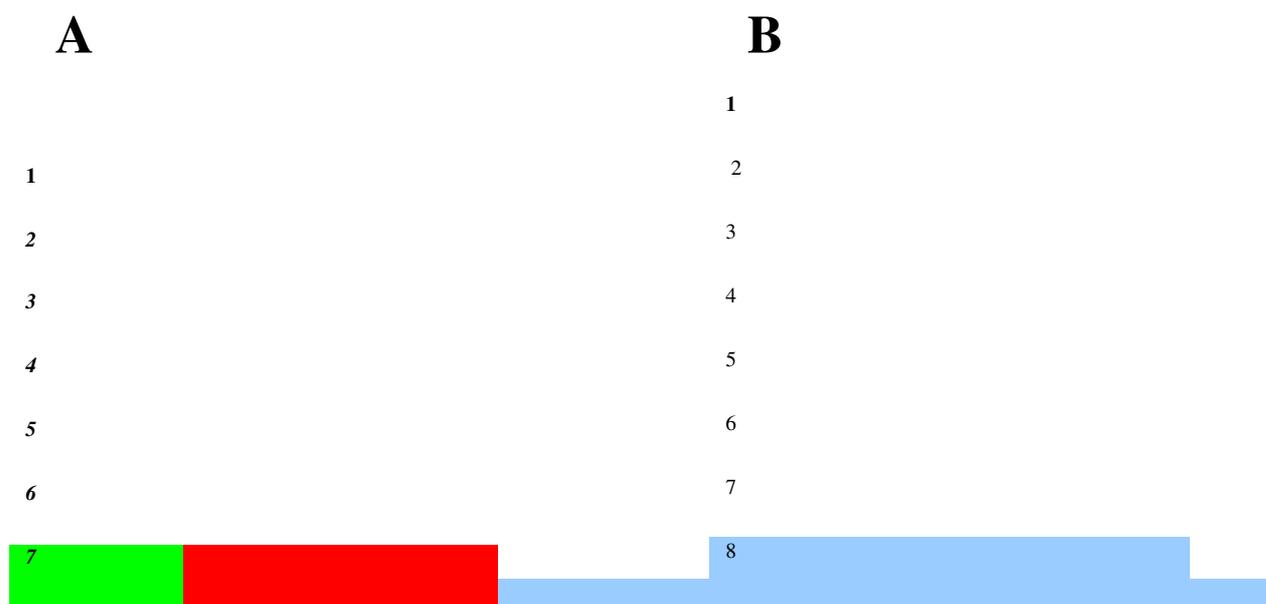
LA PASSATOIA DEL JET

29

LOGOGRIFI ALLA ROVESCIA

(Vedi Glossario)

La soluzione formerà il titolo di una fiaba il cui diagramma è “2, 5, 8)



DEFINIZIONI A : 1) La palandrana ne ha quattro. 2) Nota musicale. 3) L'onda sugli spalti dello stadio. 4) Porto e città della Croazia. 5) Nome di donna. 6) Espressione orale o scritta di una informazione o di un concetto. 7) (Con l'aggiunta di una lettera si forma la prima parte del titolo di un fiaba (2, 5)

DEFINIZIONI B

1) La tasca ne ha solo due. 2) La di vinità egiziana del sole. 3) Donna pe rversa. 4) Appendici mobili del corpo umano. 5) Spazi erbosi non coltivato e fioriti. 6) Animale della famiglia dei rinoceronti noto in TV come premio umoristico. 7) Costume morale improntato a dignitosa onestà, rettitudine, e integrità morale. 8) Con l'aggiunta di una lettera forma la parola che completa il titolo)

30

LE SILLABE UGUALI

Scrivete le parole definite al posto degli asterischi. Noterete che le parole trovate hanno una sillaba in comune. Segnatela sulle linee intermedie.
Tali sillabe, lette di seguito formeranno il titolo di una fiaba.

1) * * * * * 2) * * * * * 3) * * * * * * * *

— — — —

— — — —

— — — —

4) * * * * * * * * 5) * * * * * * * * 6) * * * * * * * *

=====

7) * * * * * 8) * * * * * * * * * * 9) * * * * * * *

— —

— — — —

— —

10) * * * * * * * 11) * * * * * * * * * * 12) * * * * * * * * *

=====

=====

13) * * * * * * * * 14) * * * * * * * 15) * * * * * * * * *

— —

— —

— —

16) * * * * * * * * 17) * * * * * * * 18) * * * * * * * *

=====

Definizioni:

1) Costruisce dighe di legno. 2) Non festivo 3) Grosso e pesante involto da portar in spalla 4) Con quella di Adamo si fece una donna. 5) E' sinonimo di trambusto e temporale. 6) Posa per pittori. 7) Frinisce. 8) Centro abitato di dimensioni contenute e di piccola o media importanza. 9) Assalta le navi per rubarne le merci. 10) Nascosta. 11) Centro romano di filmografia. 12) Andata via. 13) Sporco, lercio. 14) La casa dell'auto. 15) E' divisa in atti. 16) Assalta i viandanti nei boschi. 17) Genere di sauro che vive nell'isola di Komodo. 18) Ha per capitale Ere van.

32

GLI ANIMALI NELLE “MILLE E UNA NOTTE”

Leggendo l'indice generale dell'opera ci si imbatte di frequente nel nome di animali che nel racconto sono i protagonisti o i comprimari. Sapresti individuarli attraverso i loro versi, o richiami che hanno sovente nomi precisi?

STARNAZZA

TUBA

GUAIOLA

STROGOLA

USTOLA

LADISCE

ULULA

CROCIDA

SIBILA

FARFUGLIA

ZIRLA

PAUPULA

33
REBUS
(1, 11, 2, 8, 1, 1, 4, 9)
 (Vedi Glossario)

La soluzione è il titolo di una fiaba.

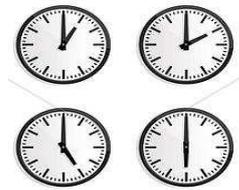
L'



EI

OI

T



F



D

I

LI



34
ANAGRAMMA
 (Vedi Glossario)

Anagrammando la parola si ottiene il nome di un esercente che con vini e i liquori non ha nulla in comune. Qual è il suo lavoro?

*La soluzione completa il titolo della fiaba "Storia di Wardan il "*****"*

ALCOLEMIA

OSPEDALE “ VOCABOLARIO”

(Specializzato nella cura delle parole)

Nel laboratorio del dottor Casimiro Sanni sono entrati cinque titoli di fiabe provenienti dal paese delle “Mille e una notte” per essere curati.

Dopo un attento esame il dottor Sanni, constatati i malanni, è intervenuto applicando le tecniche enigmistiche necessarie. Tutti i “pazienti” sono stati riparati.

CARTELLA CLINICA

- 1) Il lardo e il negoziante (operato con una **Inversione interna di consonanti**)
- 2) **Aneddoto della schiava** di quercia (operata con una **sottrazione di preposizione** e con la **sostituzione di una consonante iniziale**).
- 3) **L'acquaiolo e la moglie dell' ferocie** (intervento risolto mediante **anagramma**)
- 4) **Il re e il danno che ostruiva** (interventi risolti con due **amputazioni** (articolo, e pronomi) e sostituzioni e con tre **anagrammi**).
- 5) **L'innamorato** pozza irrevocato **nel astronome.** (intervento risolto con uno **scambio di vocali** e con due **anagrammi**).

36

IL TITOLO NELLE STELLE

(Vedi Glossario voce AGGIUNTA)

Le lettere aggiunte al posto delle stelle per completare ciascuno dei vocaboli rispondenti alle definizioni qui sotto date, lette nell'ordine formeranno il titolo di una fiaba.

1 B a * a l * * 2 S t o * * * 3 S c o * * * l a 4 R i * * * o

5 P * * * * n e 6 M o r * * 7 L a * * r o 8 I g * * t o

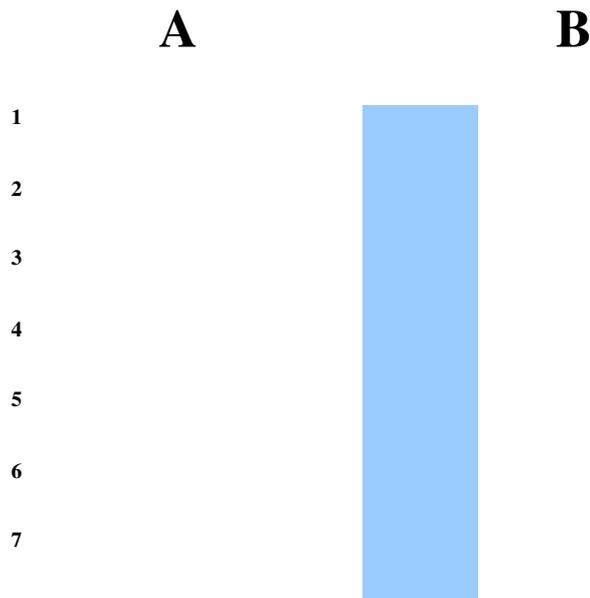
Definizioni :

- 1) Roccia basica, di origine vulcanica, di colore nerastro
- 2) Racconto, novella.
- 3) Piatto fondo in cui si servono alimenti, specialmente liquidi.
- 4) Guadagno netto per il commerciante.
- 5) Sfera cava gonfiata d'aria, di cuoio o di gomma.
- 6) Afferra con i denti.
- 7) Insegna militare romana.
- 8) Sconosciuto, non identificato.

ANAGRAMMI SILLABICI

(Vedi Glossario)

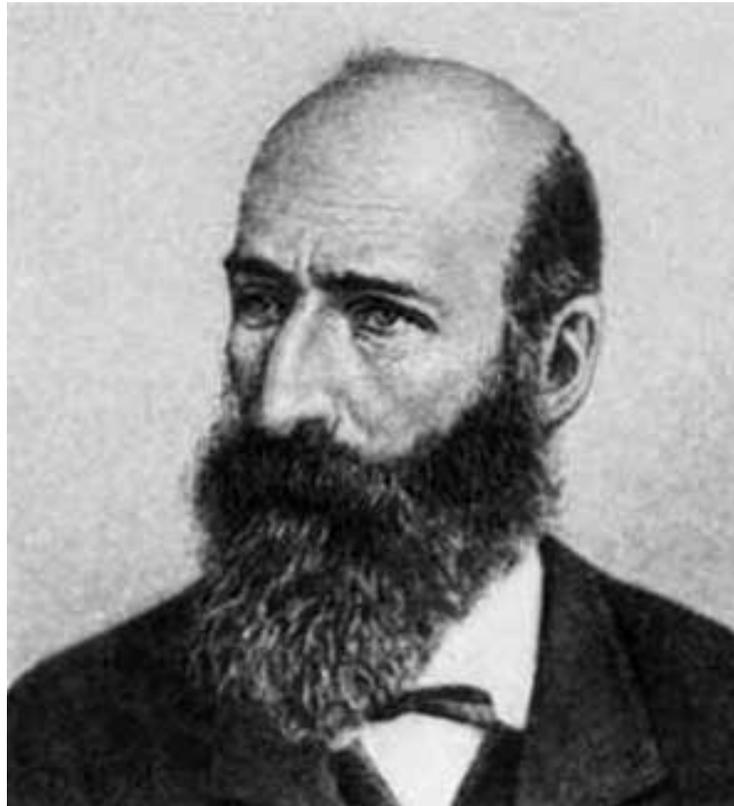
*Scrivere nel diagramma a sinistra le parole di tre sillabe rispondenti alle definizioni A.
Con due sole di tali sillabe, formate parole bisillabe rispondenti alle definizioni B.
Scrivete le sillabe scartate nella colonna colorate. Queste, lette di seguito, formeranno il
titolo di una fiaba.*



Definizioni A - 1 Cittadina dell'Emilia Romagna nota per il suo autodromo.
2 Individuo competente in un determinato campo 3 Si sposta veloce sul ghiaccio. 4 si mettono al dito. 5 Malessere improvviso. 6 Non si è più mossa. 7 Titolo di cortesia che precede il nome.

Definizioni B - 1 Ruota, o disco di materia abrasiva usato per affilare lame.
2 Complesso di norme che regolano le cerimonie di un culto. 3 Si libra nell'aria. 5 Lo è il Caspio. 6 Terminazione fonetica usata in poesia. 7 Altro nome per dire re.

ALEKSANDR NIKOLÆVICH AFANAS'EV
(FIABE RUSSE)



Ricordi

UNA MATTINATA IN BIBLIOTECA

Mane stavo seduto davanti al computer e guardavo la pila di libri nuovi che un fattorino mi aveva portato da poco. Mi aspettava un lungo lavoro. Avrei dovuto per prima cosa registrarne l'acquisto e poi provvedere alla loro catalogazione, applicando al dorso di ognuno una etichetta col nome dell'autore, e con i numeri di collocazione tratti da un voluminoso prontuario pieno zeppo di nomi e di cifre che il solerte bibliotecario americano Melvil Dewey aveva inventato nel 1876 e che rapidamente si era diffuso nelle biblioteche di tutto il mondo. Una diffusione dovuta alla caratteristica principale del sistema che era basata sulla suddivisione del sapere in dieci grandi classi (numerate da 000 a 999, con la possibilità di aggiungere nuove classi e di espandere quelle già esistenti in maniera praticamente illimitata aggiungendo semplicemente dei nuovi decimali).

Quella era la parte del mio lavoro che meno amavo (troppo tecnica) ma che era indispensabile per reperire subito un libro nei numerosi scaffali della biblioteca.

Era quella la prima tappa da percorrere prima che il libro venisse messo a disposizione degli utenti. E gli utenti della mia biblioteca erano tutti particolari.

Ricordavo il giorno in cui l'Assessore alla Pubblica Istruzione mi aveva convocato nel suo ufficio per affidarmi un nuovo lavoro.

- Si sieda – aveva esordito -- e ascolti. Ieri nella riunione degli assessori, dopo aver discusso dell'attuale situazione e della impossibilità di indire concorsi per nuove assunzioni, si è ritenuto necessario affidare nuovi incarichi a una parte del personale attuale. Tempo fa si era discusso circa la creazione di una nuova biblioteca del tutto particolare: una biblioteca esclusivamente destinata ai ragazzi dai cinque ai sedici anni. Abbiamo deciso di inaugurarne una, ma se vogliamo vararla, nell'impossibilità di assumere nuovo personale, si rende necessario cercare all'interno di quello attualmente in servizio, una persona che possa occuparsi della nuova biblioteca. Ho esaminato i curricula del personale che già lavora presso l'Assessorato e ho notato che lei collabora con articoli a diverse riviste di letteratura giovanile, scrive per giornalini su cui pubblica fiabe, racconti e ha pubblicato anche libri con alcune case editrici. Capirà quindi – aggiunse sorridendo – che sarebbe mia intenzione offrirle questo nuovo lavoro. Che ne pensa?

Mi ero sentito lusingato per la proposta ma al tempo stesso avevo avvertito un certo timore nel prendere la decisione se affrontare questo nuovo tipo di lavoro o rinunciarvi. Conoscevo il sistema bibliotecario per adulti, ma non avevo nessuna conoscenza di come si forma e si guida una biblioteca per ragazzi. Inoltre nel panorama bibliotecario nazionale una tale istituzione non era allora comune per cui non esisteva nessuna biblioteca di tale tipo cui far riferimento. Esistevano solo sezioni appartate, all'interno delle biblioteche per adulti ma non tutti i dirigenti erano in grado di occuparsi solo ed esclusivamente di un pubblico giovanile.

Ero venuto a conoscenza che in Germania, subito dopo la fine della guerra, la giornalista Jella Lepman aveva fondato la Jugendbibliothek a Monaco di Baviera e che in Francia un'altra bibliotecaria, Geneviève Patte, aveva fondato a Clamart sur Seine una biblioteca solo per giovani.

Quindi, prima di decidere, chiesi il tempo di contattare le due bibliotecarie e uscii dall'ufficio dell'Assessore con la promessa di dargli una risposta in breve tempo.

Fu una settimana di continui contatti telefonici e postali. Tempestai di richieste le due bibliotecarie e alla fine presi una decisione, basata anche su due hobby che coltivavo sin da ragazzo: la passione per la lettura e l'enigmistica.

Erano due hobby che spesso avevano condizionato le mie idee e le mie decisioni.

Già nel momento in cui l'Assessore mi aveva messo al corrente del problema, mi era venuto

in mente un gioco che ebbe un peso decisivo nella mia accettazione. Era stata la parola BIBLIOTECARIO che si era presentata come un *Nomen omen*. Già gli antichi romani avevano ravvisato la presenza di un augurio, un presagio o un destino che certe parole contengono e l'anagramma di BIBLIOTECARIO è BEATO COI LIBRI:

Mi chiesi se potevo andar contro quel presagio e quell'augurio. Decisi per il no.

Accettai quindi la proposta e incominciai a costruire lentamente quella che, con affetto e con una punta di orgoglio, ho sempre chiamato "la mia biblioteca" e dopo l'inaugurazione e il battesimo col nome di Biblioteca "DE Amicis") chiamai anche col nome di "la mia "DEA" ... che bel acronimo!!

Da quel giorno del 18 maggio del 1971 erano trascorsi tre anni.

Seduto davanti al computer accantonai i ricordi e mi misi subito al lavoro per iniziare ad esaminare gli ultimi libri arrivati.

Mi distolse subito la vocina squillante di una bimbetta di sei sette anni che era entrata nel mio ufficio attraversando la porta che lasciavo sempre aperta.

- Che vuoi, bella fanciulla? – le chiesi.

- Mi manda nonna – disse.

- E che vuole tua nonna?

- Ieri sera dopo avermi messo a letto, ha incominciato a raccontarmi una fiaba. Ma mia nonna è vecchia e si dimentica sempre le cose. Talvolta comincia a parlare e poi non sa più andare avanti.

- E allora?

- Aveva cominciato a raccontarmi una favola che parlava di una certa Vassilissa, una ragazza che era rimasta orfana della madre la quale, prima di morire, le aveva dato una bambola. Vassilissa si era perduta in un bosco dove c'era una isba... che cos'è una isba?

- Te lo dico dopo, va avanti.

- Be! Mi raccontò che Vassilissa aveva visto una casa che si reggeva su zampe di gallina e che dalla casa era uscita una babajaga... Che cos'è una babajaga? Nonna non me lo ha saputo dire.

- Va avanti. E poi?

. E poi Nonna si è addormentata e anch'io.

- E perché nonna stamattina ti ha accompagnato in biblioteca?

- Mi ha detto che tu avresti trovato la fiaba tra i libri. Io voglio sapere come va a finire. Mi ha detto di farmene fare una copia così stasera invece di raccontarmela me la legge.

E' proprio vero: una biblioteca a misura ragazzi ti offre sempre delle sorprese. Non sai mai che cosa ti chiedono.

Da quanto la bimba aveva detto avevo capito che si trattava di qualche fiaba russa, probabilmente di Afanasiev.

Mi alzai, la presi per mano e attraversammo alcune sale con file degli scaffali. Durante il breve tragitto le spiegai che cos'era un'isba e chi era una babajaga. Per fortuna non mi chiese come faceva una casa a star ritta appoggiata su zampe di gallina!

Individuai subito il libro che conteneva fiabe di Afanasiev. Si trovava sul più alto ripiano di uno scaffale. Provai a prenderlo ma non ci riuscii. Occorreva la scaletta, in quel momento utilizzata da qualche ragazzo.

Mi si avvicinò un giovanotto, assiduo frequentatore della biblioteca. Per la sua giovane età era molto alto, tanto che mi superava di un bel palmo in altezza.

- Ci penso io, Bib – "Bib" era il soprannome che i ragazzi mi avevano dato.

Prese il libro e me lo porse dicendo:

- Vede? Io ci sono arrivato perché sono più *grande* di lei.

Mi venne spontanea la battuta, ricordo di un aneddoto su Napoleone che ad un suo corazziere che si vantava della sua altezza, definendola 'grande', gli aveva risposto ridendo:

-Vorrai dire "più alto". Ma più grande no.

- Ha ragione, Bib - mi rispose ridendo.

Tornato in ufficio, feci la fotocopia della fiaba e la consegnai alla bimbetta che se ne andò felice.

Rimasto solo davanti al computer digitai il nome di Afanasiev per rinfrescarmi la memoria e Wikipedia mi venne subito in aiuto.

Profilo dell'autore.

1826 - Aleksandr Afanas'ev nasce a Bogučar, l'11 luglio. Scrittore, linguista e folclorista russo dell'Ottocento è ritenuto uno dei più noti trascrittori di fiabe della tradizione europea. Era figlio di un piccolo impiegato che passò la vita lavorando negli uffici di due località di second'ordine del governatorato di Voronez. Il padre, autodidatta, volle far studiare suo figlio, affidandolo a popi e a maestri di second'ordine.

A Mosca frequenta l'università e si iscrive alla facoltà di legge, ma si appassiona a tutti i vari aspetti, storici, letterari e non soltanto giuridici, della intensa vita intellettuale della vecchia capitale che dava allora i più visibili frutti degli anni '40 e approfondiva in tutte le direzioni il dialogo tra occidentalisti e slavofili, tra romantici hegeliani e nuovi illuministi.

1849 - Afanas'ev trova il lavoro che gli si confaceva. Diventa un funzionario dell'Archivio centrale del Ministero degli Esteri, e può così dedicarsi con passione alla pubblicazione di antiche carte e, insieme, godere di molto tempo libero. Scrive di storia della letteratura russa, di bibliografia; articoli minuti e precisi che dimostrano una tempra di ricercatore e studioso, ma che non avevano nulla di geniale.

1855-1864 - In quegli anni trova comunque un vasto materiale già trascritto dal celebre lessicografo Vladimir Dal'. Altro se ne procura egli stesso dalla viva voce dei contadini, né mai si stanca di raffrontare tutto quanto riesce così a mettere insieme. Quando comincia a pubblicare le sue raccolte non esisteva in Russia che qualche modesto tentativo di offrire una raccolta di racconti popolari, come quello di I. P. Sacharov, pubblicato nel 1841. È facile perciò comprendere l'eco profonda che accompagnò la pubblicazione di Afanas'ev, scaglionata per un periodo di nove anni, in otto volumetti. La sua fama era ormai assicurata ed egli era diventato una figura rappresentativa di quel periodo che vide la spinta romantica trasformarsi nella speranza delle grandi riforme e l'amore per il linguaggio del popolo diventare alimento del nascente movimento democratico.

1860 - Afanas'ev compie un viaggio in Germania, Svizzera e Italia. Quest'ultima viene visitata nel periodo del risorgimento, e il suo epistolario testimonia della simpatia con cui egli osservava gli avvenimenti italiani di quel periodo: la liberazione dello Stato Italiano dai domini dall'Austria, la spedizione avviata da Garibaldi conclusasi con l'incontro del Re Vittorio Emanuele II.

1862 - Per essersi incontrato con Kel'siev che cercava di prender contatti con il mondo dei raskol'niki, delle sette religiose, per introdurre le idee di Herzen, anche Afanas'ev è obbligato ad abbandonare il suo posto all'Archivio del Ministero degli Esteri e gli si proibisce in futuro di occupare un qualsiasi impiego statale. L'ultima decade della sua vita egli la trascorre dedicandosi a preparare e pubblicare una sempre migliore edizione dei suoi racconti e ad altri lavori letterari. La sua fama era ormai assicurata ed egli era diventato una figura rappresentativa.

1871 Muore a Mosca il 23 settembre.

Opere:

Antiche fiabe russe, traduzione di Gigliola Venturi, Prefaz. di Franco Venturi, Torino, Einaudi, 1953.

Fiabe russe proibite, a cura di Pia Pera, con saggio introduttivo di Boris Andreevic Uspenskij e Note

comparative attribuite a Giuseppe Pitrè, Collana "Gli elefanti", Milano, Garzanti, 1992.

Fiabe popolari russe, Cura e trad. di Luisa De Nardis, Roma, Newton Compton, 1994.

TRA LE FIABE PIU'NOTE

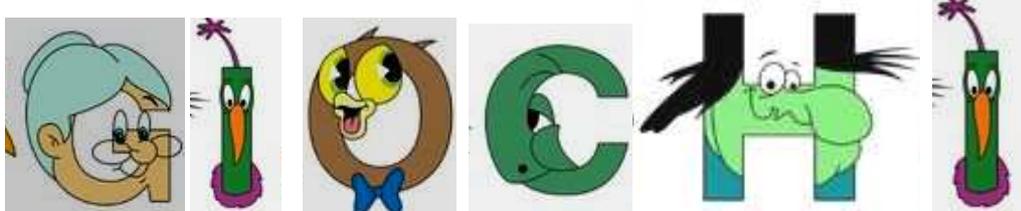
L'uccello di fuoco, fiaba molto nota nella favolistica russa Ad essa si ispirò Igor Stravinskij quando compose un balletto, in un atto e due quadri, su richiesta di Diaghilev. Il balletto venne presentato per la prima volta all'Opera di Parigi nel 1910 dalla compagnia dei Balletti russi.

Nel giardino del mostro Kaschchei capita il principe Ivan mentre insegue un magico uccello dalle piume di fuoco. Il giovane riesce a catturarlo ma, dietro le preghiere dell'uccello e la promessa di aiuto, lo libera, ottenendo in cambio una piuma di fuoco. Scomparso l'uccello, dal castello adiacente al giardino escono tredici fanciulle che cominciano a ridere e a scherzare col giovane principe. Gli raccontano di essere prigioniere del mostro il quale pietrifica chiunque tenterà di liberarle. Il principe non desiste e affronta il mostro e i suoi sgherri. Una lotta impari, ma quando sta per soccombere, chiede aiuto all'uccello di fuoco. Questi lo libera dagli incantesimi del mago confondendolo e addormentando tutti i suoi sgherri. Il principe riesce così a liberare le fanciulle e sposare Zarièvna, la più bella.

Vassilissa la Bella. Il personaggio è presente in molte fiabe. Una bimba, rimasta orfana della madre in tenera età, deve superare diverse prove per cercare (e infine trovare) la luce. Altre protagoniste della fiaba sono la Baba-Jaga, una sorta di strega donna/madre, che muove i fili delle azioni di Vassilissa, e una bambola magica, regalata alla bimba dalla madre in punto di morte, un feticcio che, sotto forma di voce interiore, non abbandona mai la bimba nel pericolo, anzi l'accompagna fino alla fine della sua ricerca.

Maria Marina (o Morovna). Morti i genitori, il principe Ivan rimane con tre sorelle che concede in sposa a tre principi. Dopo un anno, spinto dal desiderio di rivederle, si mette in cammino. Strada facendo arriva ad un campo di battaglia disseminato di morti. Ad ucciderli erano state le truppe di Maria Marina. Il principe, quando la incontra, se ne innamora e la sposa. La donna, guerriera nata, gli affida l'incarico di governare in sua assenza, ma gli proibisce di entrare in una sala del castello. Ivan disubbidisse e, aperta la porta, si trova di fronte ad un uomo incatenato, Scheletro senza Morte. Preso da pietà, lo libera. Per ricompensa però otterrà solo guai e per ritrovare la sposa dovrà affrontare peripezie e pericoli sino a sconfiggere e ad uccidere il suo avversario.

Falco sereno. È la storia di tre sorelle che chiedono in dono al padre un abito, uno scialle e la più piccola un fiore vermiglio. Il padre trova il fiore presso un vecchio che glielo cede a patto che la ragazza sposi suo figlio Finish, il Falco sereno. La ragazza accetta e ogni notte un falco si reca nella sua stanza dove si trasforma in un bel giovane. Scoperto il suo segreto, le sorelle tramano contro di lei e riescono a tramutare l'amore del giovane in odio. La ragazza dovrà affrontare difficili prove, superare pericoli, prima di riconquistare l'amore del suo amato.



Le soluzioni dei giochi sono poste in appendice

1

ANAGRIFO ALLA ROVESCIA

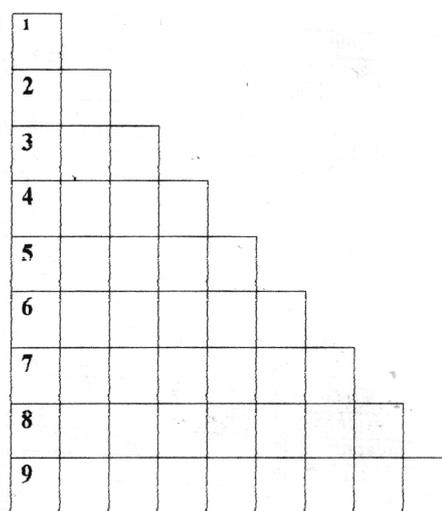
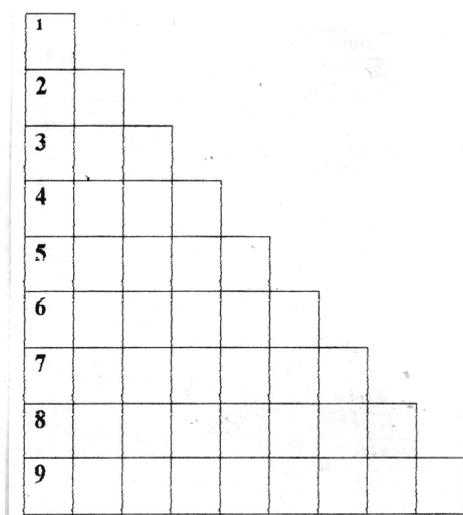
(vedi glossario)

L'anagrifo è la fusione di due giochi: l'anagramma e il logogrifo).

Una delle due soluzioni completerà il titolo della fiaba "La foresta * * * * *"

A

B



Definizioni A: 1 E' in testa all'alfabeto. 2 Sigla di Asti. 3 Il giovane amato da Cibele. 4 Appena usciti dall'uovo. 5 Baluardo, mura intorno ad un fortezza. 6 Molto vecchia. 7 Città situata ai piedi dell'Etna. 8 Si esibiscono nei cabaret. 9 (La parola madre)

Definizioni B: 1 Nella covata è ultima. 2 Simbolo del Sodio. 3 Istituto Nazionale delle Assicurazioni. 4 Lo sono i coyote della prateria. 5 Pascoli scrisse quelli di Castelvecchio. 6 Vetusta. 7 La dimora dei vini. 8 Dicesi di materia cui è stata conferita, con opportuni procedimenti, una patina d'antico. 9 (La parola madre)

2
ANAGRAMMA
(5, 7) (nome e cognome)

(Vedi Glossario)

*Aiuto per la soluzione e: Il nome è molto comune fra le donneun po' meno il cognome russo.
La soluzione è il titolo di una fiaba composto da un nome e un cognome.*

*Come si chiamava la regina il cui nome anagrammato
è nascosto nelle parole in neretto?*

*“ I sudditi acclamavano e **AMMIRAVANO RE** Ivan
e la Regina * * * * * * * * * * mentre passavano in
carrozza lungo il viale alberato che li portava nel castello.*

3
REBUS

(2, 7, 5)
(Vedi Glossario)

Titolo di una fiaba



4
CRITTOGRAMMA
(4, 4)

(Vedi nel Glossario le voci: Crittogramma ed Elevazione a Potenza)

Suggerimento per la soluzione. La parte “più intrigante” sono le due lettere B e J le quali hanno la caratteristica di avere – come succede in matematica - una lettera elevata a potenza. Un matematico come le leggerebbe?

La soluzione è il nome di un personaggio tipico delle fiabe russe



5

PASSO DI RE... CON REBUS

(2, 4, 5, 10, 1, 1', 5, 5, 4)

(Vedi Glossario)

Iniziare dall'ultima casella. Si ottiene il nome di una fiaba.



6

LA FIABA PUNTEGGIATA

Le lettere aggiunte al posto dei puntini per completare i vocaboli rispondenti alle definizioni forniranno il titolo di una fiaba.

- | | |
|--------------------|----------------------|
| 1) CA . . TA | 2) . A . T . . I . O |
| 3) V . . . R E | 4) A . . I S I |
| 5) P . L E S . . A | 6) M R I |

1) Banchina attrezzata per carico e scarico di navi mercantili. 2) Comune siciliano vicino a Palermo. 3) Serpenti velenosi. 4) Rinomata città dell' Umbria. 5) Luogo attrezzato per sportman. 6) Abbondano nei gialli.

7

DA TERZETTO A QUINTETTO

In base alle definizioni, trovare 16 parole di 5 lettere, tre delle quali sono già inserite nella griglia. Scrivete le altre due, prese tutte nell'ordine, nelle caselle vuote. Le lettere così scritte, lette di seguito, formeranno il titolo di due fiabe.

1		2		3		4				
N	G	A	A	A	M	V	L	A	V	T
5		6		7		8				
O	K	A	C	V	A	A	L	E	E	A
9		10		11		12				
M	T	A	L	C	I	A	T	O	A	A
13		14		15		16				
P	I	O	R	F	A	C	C	O	I	N

Definizioni: 1) Serve a dissodare la terra. 2) Stato dell'Asia. 3) Vasta casa di campagna. 4) Osservato... sul passaporto. 5) Città del Giappone. 6) Un'arma primordiale. 7) Il rimo morto. 8) La Grecia in greco. 9) Ha per capitale La Valletta. 10) Pesci d'acqua dolce. 11) Amoreggia... con l'olio. 12) Conclude l'*eia, eia*. 13) Vi sale il direttore d'orchestra. 14) Lotteria privata. 15) Il re della cucina. 16) Effigie sacra dipinta su legno.

8

ANAGRAMMA (5, 4)

(Vedi Glossario)

Anagrammando la risposta del vecchio si otterrà il titolo di una fiaba.

INCONTRI INVERNALI

Nella tundra ricoperta di neve un cacciatore di pellicce si imbatte in un vecchio che cammina a piedi nudi in mezzo alla neve, ricoperto da un sottilissimo velo, incurante del freddo e della neve che cade abbondante. Il cacciatore lo guarda stupito poi gli chiede:

“ Dimmi, vecchio, come fai a resistere in questo ambiente. Mi dai l'impressione che tu ti ci trovi a tuo agio”.

Il vecchio lo guardò e gli rispose laconicamente: “NON LO NEGO”. E si allontanò sorridendo.

‘Che strano tipo - pensò il cacciatore – Chissà chi è?’.

Se avesse anagrammato la risposta forse l'avrebbe capito

9

RICOSTRUZIONE

Riempite le celle vuote della griglia con le sillabe sotto elencate in modo da formare con quelle già risultanti tre titoli di fiabe.

bo, d'o, la, la, lo, pes, pet, sol, stre, ta, to, zar.

Il	da	e	
	nel	sco.	princ
ci	sa	ga	
	scar	ta	ro

10

LA FIABA CIFRATA

(Vedi nel Glossario la voce “Cifrato alfanumerico)

Titolo di una fiaba

(La password che agevola la soluzione del presente gioco e che permette di scoprire i titoli è la seguente: alla lettera A corrisponde il n° 1; alla E il n° 5; alla F il n° 6; alla L il n° 10; alla O il n° 13; alla V il n° 20)

10 1 - 6 1 20 13 10 1 - 4 5 10 - 14 16 9 12 3 9 14 5
-
9 20 1 12 - 4 5 10 10' - 19 3 3 5 10 10 13 - 4 9 -
6 19 13 3 13 - 5 - 4 5 10 - 10 19 14 13 -
7 16 9 7 9 13 .

11

NASCOSTI TRA LE RIGHE

(Vedi nel Glossario la voce “Parola nascosta”)

Trova i nomi di personaggi o ambienti nascosti nelle frasi.

Le parole scritte in corsivo e tra parentesi indicano o il nome di un personaggio o quello di un ambiente

- 1) (*due personaggi*) “ Vidi le scimmie balzar saltando di ramo in ramo fino a terra e emettersi a danzar in attesa del loro capo.
- 2) (*ambiente*) “Sulla piazza del villaggio iniziarono le danze al ritmo di troike, casatchock e di moderni one-step particolarmente vivaci”.
- 3) (*ambiente*) “ Dato l’alt un drappello di artificieri si mise subito al lavoro per minare il ponte”.
- 4) (*ambiente*) “La cuoca aspetta i gamberi per cuocerli in padella”,

12

REBUS A SOTTRAZIONE DI LETTERE

(1, 6, 6)

(Vedi Glossario)

Titolo di una fiaba



13

RISULTATO AD ELIMINAZIONE

Scrivete le otto parole rispondenti alle definizioni qui sotto date. Poi, dalle sillabe sotto elencate alla rinfusa, sottraete le sillabe che compongono tali parole.

Le sillabe che resteranno, lette di seguito, formeranno il titolo di una fiaba.

1 Si condiscono con aglio olio e peperoncino. 2 Ha due gobbe. 3 Ha luci gialle, rosse e verdi. 4 Uccello cui Leopardi dedicò una poesia. 5 Togliersi la fame . 6 Uccelli postini. 7 Sta ai bordi del tetto. 8 Quello reggiano è ottimo.

MI SPA LA NO IL PEN GHET PAS RIO NA TI DI SE RO SO NI
MA FO RO FI LI SFA PIC NIST CIO VIAG FUL COR CIO PAR GIA NI
CAM GI MAR TA DO MEL GIA FAL RI SI LO CO TO NE SE.

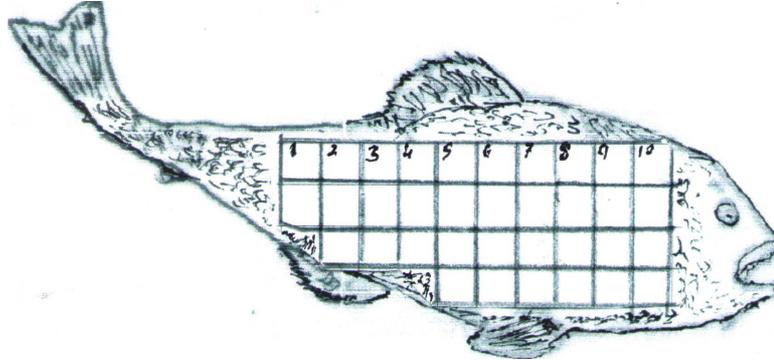
14

IL NOME NEL PESCE

Le soluzioni vanno scritte solo in verticale.

A gioco risolto, nella prima riga si leggerà il nome che completa la fiaba

*“***** L'ORFANELLA”*



1) Il rio immaginato da A. Palazzeschi. 2 Termine per indicare un gruppo di nomadi. 3) Un vizio capitale. 4) Il verso del grillo. 5) La scritta sulla Croce. 6 In America lo chiamano *grizzly*. 7) Il suo ciclo si compone di quattro quarti.8) Abitazione rurale russa. 9) Quello di Gordio lo sciolse solo Alessandro Magno. 10) Catena montuosa americana.

15

INTERMEZZO

Inserire nella casella bianca la sillaba per completare la definizione richiesta

Le sillabe inserite formeranno il titolo di una fiaba

1	A	RE
2	MO	LE
3	MO	CA
4	MAZ	TA
5	CA	TA'
6	FA	LE

1) Il suo posto è vicino al focolare. 2) Il suo posto è in fondo alle favole. 3) Il suo posto è il convento. 4) Il suo posto è quando te la danno sulla zucca. 5 Il suo posto è farla sul sagrato. 6) Il suo posto è dove serve la luce.

16 ANAGRAMMI

(Vedi Glossario)

*Facendo l'anagramma delle parole sottolineate
si otterrà il titolo di una fiaba*

“ I * ”

L'ENIGMISTA PARSIMONIOSO

Lesse i nomi di alcuni animali che aveva elencato su un foglio. Osservò le immagini disegnate sul foglio. Le aveva **CRIPATE** ma non gli piacquero. “Un foglio spreco”, pensò. Così prese una gomma **E LO PULI**.
Che cosa aveva disegnato sul foglio?

17 ENIGMA LATERALE

Premettere a ciascuna di queste parole una delle sillabe sotto elencate, in modo da trasformarla in un'altra. Le sillabe aggiunte, lette nell'ordine, daranno il titolo di due fiabe.

_____ LESO	_____ VENTO	_____ LENTO
_____ SCORSO	_____ VENA	_____ DARE
_____ MARI	_____ LETTO	_____ CERA
_____ TERRA	_____ RENNE	_____ ALA
_____ NATA	_____ SOLA	_____ ARE
_____ SETTO	_____ LEGGÌO	_____ GARE

**CON, DI, E, I, IL, KO, LA, LE, LIM, LOR,
MOR, NO, PE, SCE, SO, TA, TA, VOL,**

18

ANAGRAMMI

(Vedi Glossario)

Anagrammate le tre definizioni e troverete i titoli di tre personaggi

NON VALIDI = .’

NOMIGNOLI =

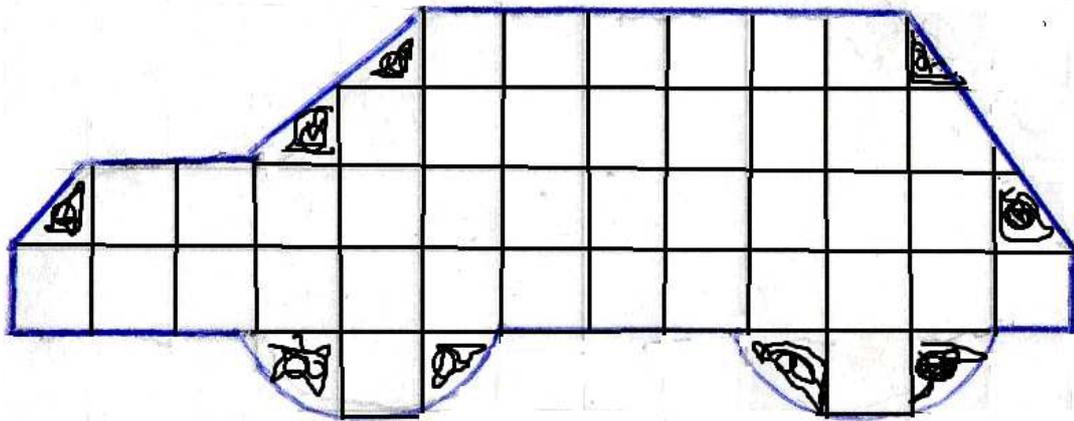
LAVORA = .’

19

FIABE IN AUTOMOBILE

*Nella terza e quarta riga si trovano i titoli di due fiabe.
Le parole vanno inserite solo in verticale*

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13



- 1) La nona. 2) Affermazione a Berlino. 3) Olga senza testa e coda. 4) Legge Regionale. 5) Primo re degli israeliti. 6) L'anima le pio amato da Carducci. 7) Saluto teutonico augurale durante un brindisi. 8) La testa di chi non capisce. 9) Altro modo per dire 'tentai'. 10) Con la a significa anche chiasso. 11) Il nome di Piazzolla autore di tanghi argentini. 12) Titolo militare di Cadorna (abb.). 13) Così termina la fine.

NASCOSTI TRA LE RIGHE

(Vedi nel glossario la voce "Parola nascosta")

Nelle frasi sono nascosti nomi di animali presenti in titoli di fiabe. Quali?.

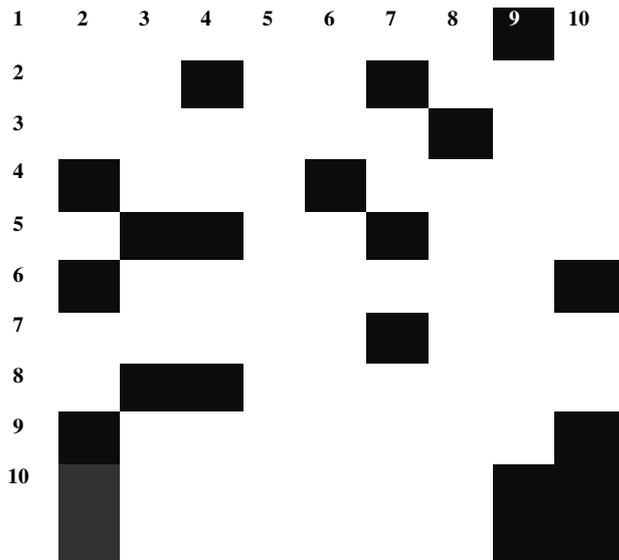
- 1) **E vide Eos, aurora dei greci, spuntare all'orizzonte. (5)**
- 2) **La tisana travasò alla tazza. (6)**
- 3) **Giunto a Cefalù poté riposarsi. (4)**
- 4) **Veronica, pratica in evasione, dopo due giorni fuggì (5)**
- 5) **Cadde in mare e fu soccorso da un peschereccio. (4)**
- 6) **Quella domenica nevicò abbondantemente. (4)**
- 7) **Sulla torta c'erano spicchi ordinati con gusto. (7)**
- 8) **Gli assalitori se la diedero a gambe rovinosamente.(7)**
- 9) **Nei tarocchi ci sono carte strane come il Matto, il Bagatto, la Papessa, l'impiccato. (5)**
- 10) **Chagall osservò attentamente il soggetto, prese il pennello e iniziò a dipingere. (5)**
- 11) **Gli gnomi ci osservavano dalle loro casette. (5)**

21

CRUCIVERBA

A soluzioni in serite, nelle righe 1, 3, 7 e nelle colonne 1, 8, 9, si leggeranno titoli di fiabe o parole che serviranno a completarli.

LOMAGICO; ; ; LE OCHE ;
..... ; IL VOLANTE.



Orizzontali:

- 1) (*titolo*)
- 2) La moglie di Giove. – Simbolo dell'oro - A Noè ne piaceva il succo.
- 3) (*titolo*) - Arezzo.
- 4) L'organizzazione che liberò la Palestina. – Macchiai col grasso.
- 5) Agenzia statunitense di stampa. - Escursionisti esteri - Scrisse il nome della rosa.
- 6) Il verbo di Tersicore.
- 7) (*titolo*) - Diminutivo di

Elisabetta.

8) A Venezia c'è quella d'oro. - E' il simbolo di unione. 9) Legame. 10) Dicesi di una camera ampia e spaziosa.

Verticali:

- 1) (*Titolo*)
- 2) Comune vicino a Genova. – Il quel luogo... c'è la nota.
- 3) Giudice Infernale. - Brescia - Non sta fermo
- 4) Preposizione articolata. – Ripete la prima. L'andar latino.
- 5) I preti militari
- 6) Il Ben di Lew Wallace . - Nota, lista, indice di più cose o persone.
- 7) Preceduta a un P è spesso sede di arrivo del Tour - La dea greca dell'aurora.
- 8) Dove in francese. - (*titolo*)
- 9) (*titolo*)
- 10) Fu re dei Persiani ai tempi di Erodoto. – La vacca di Giove.

22

FALSO ACCRESCITIVO

(Vedi Glossario voce ALTERAZIONE)

Titolo di una fiaba

NOVELLO RIGOLETTO

Era un omino XXXXX

aveva un gran nasone,

in testa un rosso ciuffo

e un'unica passione.

Quella d'andare a corte

per di ventar XXXXXYY

23

OSPEDALE “ VOCABOLARIO”

(Specializzato nella cura delle parole)

Nel laboratorio ludografico di Casimiro Sanni sono entrati cinque titoli di fiabe per una visita di controllo. Dopo un attento esame, constatati i malanni, il dottore è intervenuto applicando le tecniche enigmistiche necessarie. Tutti i “pazienti” sono stati riparati. Quali sono i risultati?.

CARTELLA CLINICA

Nome del Paziente

Intervento

Il soldato e la strage

(operare con una **inversione di vocali**)

La principessa sergente

(operare con un **cambio di sillaba**)

La pallina prodigiosa

(operare con un **cambio di lettera iniziale**)

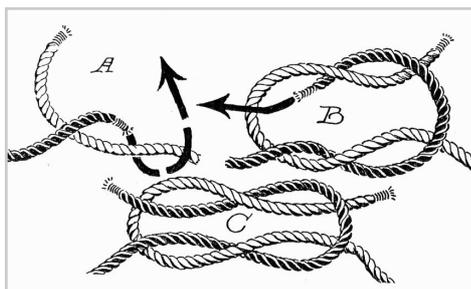
La principessa che non piangeva (sostituire con il **contrario**)

24

SCRITTURA CON IMMAGINI

Date un nome ad ogni disegno. Le iniziali dei disegni, lette di seguito, forniranno il titolo di una fiaba.

(1, 3, 4)

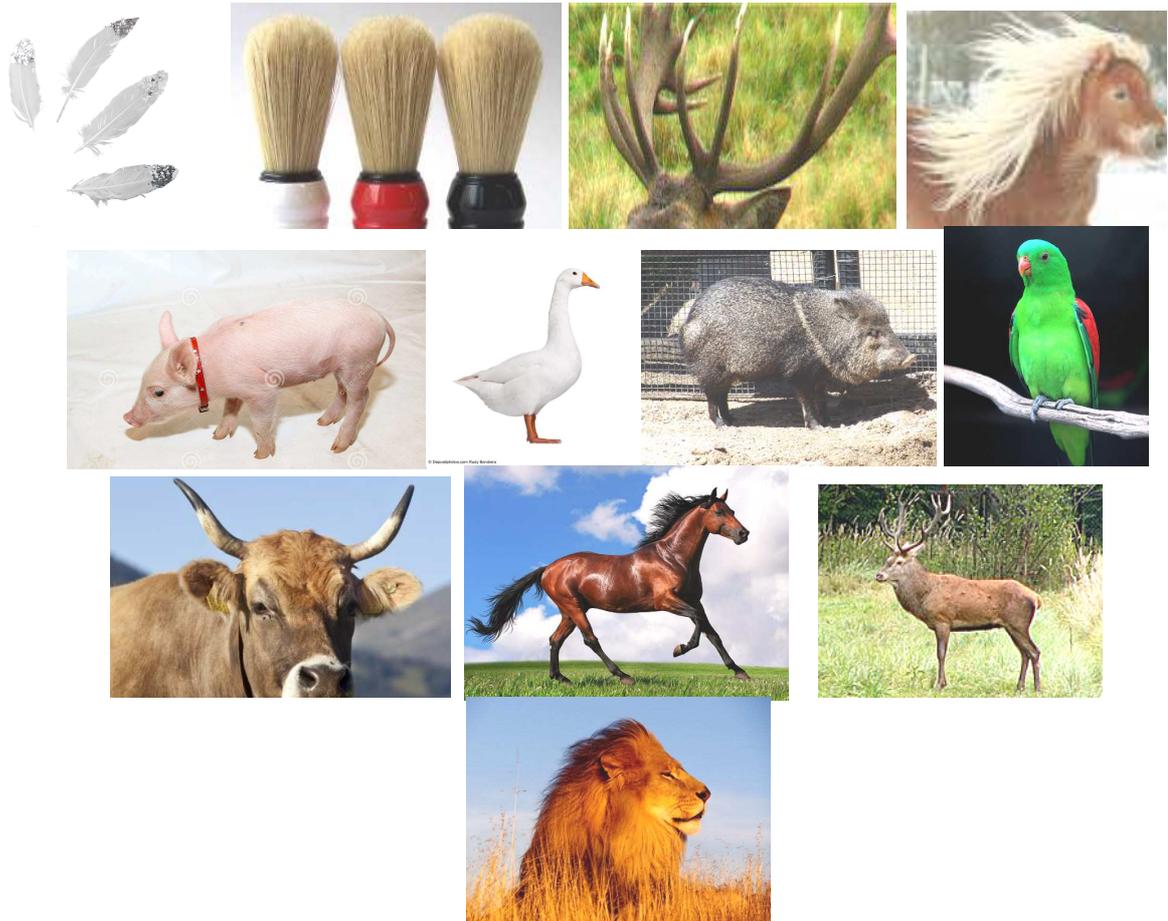


25 DUBBI DI UN ILLUSTRATORE

Un grafico, per illustrare quattro di fiabe di animali, deve abbinare dodici immagini messe a sua disposizione. Un lavoro semplice tranne il fatto che ogni fiaba contiene la parola “d’oro”. Come dovrà procedere per trovare i quattro titoli?

Suggerimento: anche i puntini servono.’

“Il ... c s d’oro. L’... ..u... d’oro.
Il ... v. ... n. d’oro. Ill.. .r d’oro.



26

VASI IN PEZZI

Talvolta anche le parole, cadendo, vanno in pezzi come i vasi di ceramica. Raccogliete i cocci letterali e uniteli a gruppi di tre in modo da ricostruire le 9 frasi e scrivetele nelle righe. Le lettere che coincideranno con i puntini più grossi, lette di seguito daranno il titolo di una fiaba.

- 1) . . . •
- 2)
- 3)
- 4)
- 5)
- 6)
- 7)
- 8)
- 9)

**AFE, ALIA, BOS, CAR, CIEL, CODIQU, COR, DIA, ERCIA, GRETO, ISOL, LAGIU,
LICE, LIDAB, MATO, NEL, NGLA, OAL, OAZZ, POST, RIOS E ROAR, SODIM, SOLE,
SPIL. URRO, USICA.**

27

REBUS CON CRITTOGRAMMA

(Vedi nel GLOSSARIO le voci REBUS e CRITTOGRAMMA)

Suggerimenti per la soluzione: La prima parte è un semplice rebus.

Meno facile si presenta la seconda parte. Notate, comunque, che nel titolo del gioco sono presenti le parole : “musicisti”, persone che conoscono il pentagramma , e “fisici” i quali conoscono la Tavola di Mendeleev....

PER MUSICISTI, PESCATORI E FISICI

(1, 3, 5, 2, 4, 1'7, 1, 1'4)

Titolo di una fiaba



28

CRITTOGRAMMA ILLUSTRATO

(Vedi Glossario)

(2, 8, 6)

Suggerimenti : Quale era il compito principale del Dio greco Hermes? Che cosa indica la scia che si trova alle spalle del ginnasta?

Titolo di una fiaba



29

LOGOGRIFO A ROVESCIO

(Vedi glossario)

Nella riga n° 8 si otterrà il titolo di una fiaba “IL”

Per risolvere il gioco basterà inserire nella griglia le soluzioni delle definizioni.

Manca la definizione del n° 8. Questa sarà formata dall'anagramma della precedente con l'aggiunta di una lettera.,

1

2

3

4

5

6

7

8

Definizioni:

1) La terza vocale. 2) Pronome personale. 3) L'Ente supremo. 4) L'isola nota per il suo colosso. 5) Urlo. 6) Dicesi di freddo intenso. 7) Lo è il figliolo dei Vangeli. 8)

(Titolo della fiaba)

DALLA PERIFERIA AL CENTRO

(Vedi Glossario)

Nelle 16 caselle periferiche che formano la Cornice esterna sistemate le sillabe delle 16 parole (tutte bisillabe), ricavate dalle definizioni, tenendo conto che la prima sillaba va collocata nella casella bianca periferica e la seconda sillaba in una delle 9 caselle interne colorate. Le caselle colorate possono essere in comune a più parole. A gioco concluso, nella cornice esterna si potrà leggere il titolo di tre fiabe.

1	2	3	4	5
16	17	18	19	6
15	24	25	20	7
14	23	22	21	8
13	12	11	10	9

Definizioni: (La doppia numerazione delle definizioni si riferisce alla rispettiva collocazione delle due sillabe.

1 - 17 Parte della spada. 2 - 19 Uno dei cinque sensi. 3 - 19 Gara sportiva sciistica. 4 - 20 Personaggio fiabesco. 5 - 21 La bella Lollobrigida. 6 - 22 Competizione. 7 - 21 Fibra tessile naturale che si ottiene dal vello di ovini (pecore). 8 - 23 Altro nome della cute. 9 - 18 Celere, rapido. 10 - 24 Fa parte della mano. 11 - 24 Il posteggio delle navi. 12 - 7 Stato patologico caratterizzato dalla perdita di coscienza e di sensibilità. 13 - 24 Sinonimo di fango e melma ma anche il nome di un bel fiore. 14 - 25 A Roma, Torino e Milano così è definito il giovane dai modi rozzi e incivili. 15 - 24 Vi si coltivano pomodori e fagioli. 16 - 23 A mezzogiorno si trova allo zenit

31
CRITTOGRAMMA

(3, 6)
(Vedi Glossario)

Per la soluzione ...pensare a sinonimi e contrari. La soluzione è il titolo di un racconto

SEMPRE SPORCO

32
REBUS A ROVESCIO

(1, 6, 7)
(Vedi Glossario)



COLONNE FUORI ROTTA

(Vedi glossario)

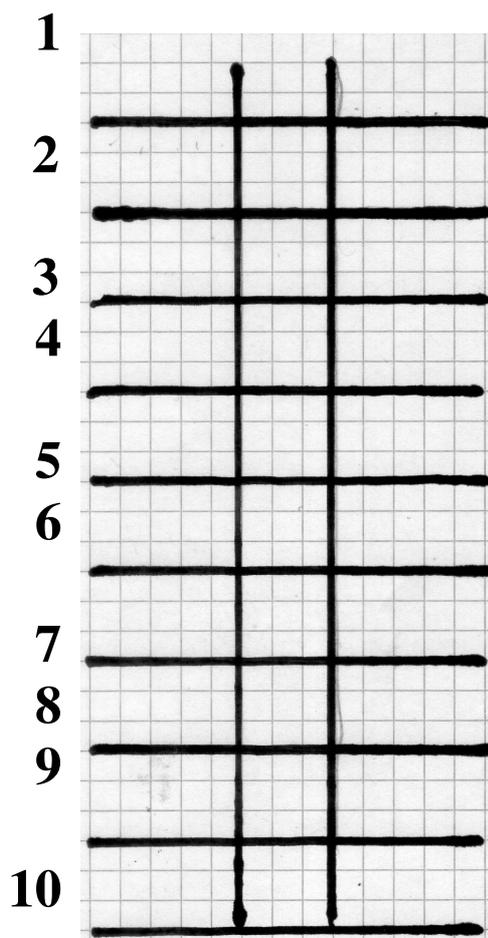
Cambiate l'ordine di queste sette strisce verticali così che, leggendo orizzontalmente, iniziando dalla prima in alto a sinistra si troveranno sette titoli di sette fiabe.

A	B	C	D	E	F	G
GLIO	TO	IL	FOR	FI	TU	NA
CI	TO	IL	PE	PRIN	STRE	GA
PRO	SO	IL	NE	CA	MOC	CIO
SCIO	RO	IL	LI	PE	NO	DO
CHIA	NA	LA	BRON	VEC	TO	LO
TE	LO	IL	DI	MON	CRI	STAL
DEL	CIA	I	LA	DUE	BI	SAC

LA TRAFILA

Le parole del gruppo I, passando attraverso la trafila II, aumentano di una sillaba e assumono il significato come alle definizioni del gruppo III. Le sillabe della trafila II, lette dall'alto in basso, formeranno il titolo di due fiabe.

I II III



DEFINIZIONI I: 1 materiale per candele. 2 Nella storia romana è noto quello di Adriano. 3 Animali domestici. 4 Calcoli aritmetici 5 Classe, gruppo sociale. 6 E' opposto a croce. 7 Ambiente per riunioni. 8 Il "gioco" inglese. 9 Cima di un monte, cucuzzolo. 10 Di modesta lunghezza.

DEFINIZIONI II: 1 Strappata. 2 Un nobile animale da corsa. 3 Fumano sempre d'inverno- 4 Ridotti male. 5 Allegro, scherzoso spiritoso. 6 Quando la prendi fa molto male. 7 Una spesa molto cara. 8 Una stretta unione. 9 Nave Militar di piccole dimensioni. 10 Colpo di corna.

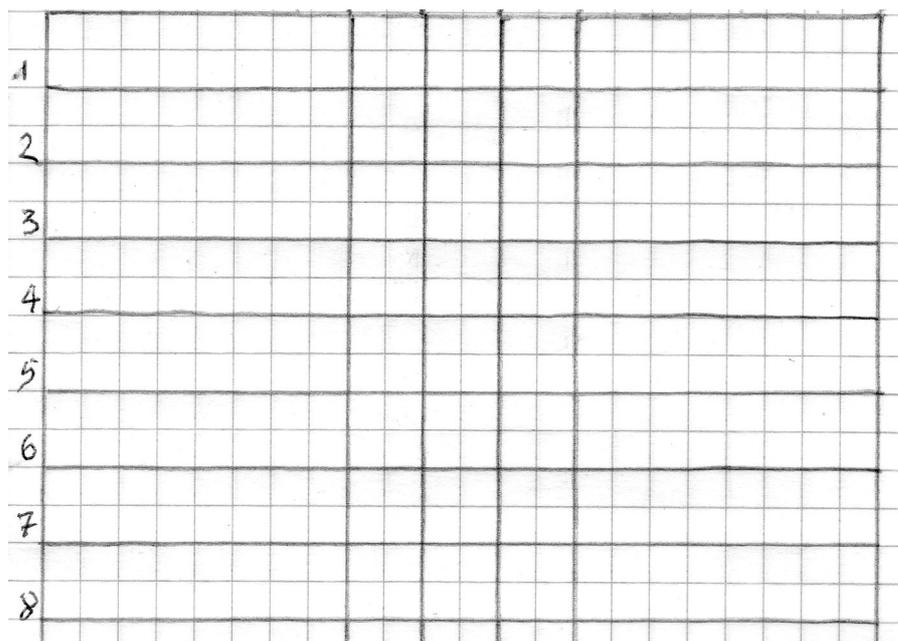
35

I TRIOLI GEMELLI

Trovate le 16 parole di seguito definite e sistematele nella colonne A e B. Inserendo nelle caselle centrali le tre lettere consecutive che sono in comune alle due parole, otterrete il titolo di due fiabe.

A

B



Definizioni A: 1) Insaccato... a fette. 2) Sta appesa al ramo. 3) Edificio sacro. 4) Quelli del sole son caldi. 5) Rumore, fracasso. 6) Arnese da pesca. 7) Somma versata a titolo di garanzia. 8) Sacerdote.

Definizioni B: 1) Precede l tuono.. 2) Il pesce piatto. 3) In musica indica l'alterazione di due semitoni. 4) Il passatempo preferito da Gulliver e da Simbad. 5) Contenitore per liquidi. 6) Quella fanta è molto immaginaria. 7) Nota tribù indiana di guerrieri. 8) Le si mette affinché l'arma non spari.

JACOB LUDWIG & WILHELM KARL GRIMM

FIABE TEDESCHE



Ricordi

UNA MATTINATA A MONACO DI BAVIERA.

Appena aprii gli occhi mi guardai attorno e avvertii un lieve disagio nel vedere attorno a me un ambiente diverso dal solito.

Il giorno prima, in compagnia del direttore, dopo un lungo viaggio in treno, eravamo giunti a Monaco di Baviera. Un viaggio di lavoro, mi aveva detto, ma da come si era comportato sul treno, dai discorsi che aveva fatto e dal programma che mi aveva illustrato, era chiaro che in quei tre giorni il direttore aveva inserito anche visite non previste dal protocollo di lavoro. E, per la verità, ero ben lieto di assecondarlo.

La trasferta di tre giorni, approvata dall'Assessorato alla Pubblica Istruzione, prevedeva una visita di lavoro presso la Jugenbibliothek di Monaco di Baviera, specializzata in letteratura per l'infanzia. Compito del Direttore e ancor più compito mio era quello di studiare la struttura di una particolare e già affermata biblioteca per ragazzi, l'unica in quel momento in Europa, diretta dalla giornalista e scrittrice Jella Lepman. Ma tra le righe della delibera che prevedeva tale compito non si parlava di orari di lavoro, per cui il direttore, durante la breve permanenza, aveva introdotto anche qualche visita alla città.

La prima sera, dopo cena, seduti in un salottino dell'hotel, avevamo parlato di molte cose tra cui l'importanza della conoscenza delle lingue che impedisce di comunicare con le persone che incontri nel paese in cui ti trovi... a meno che non ci sia qualche interprete al tuo fianco. Ma nella delibera dell'Assessorato non se ne faceva cenno. E purtroppo nessuno di noi due conosceva il tedesco.

Quel mattino mi ero alzato di buon'ora e dopo essermi fatto la barba, ero sceso nella hall dell'hotel, quella che i francesi chiamano "la sale du petit déjeuner". Il mio compagno di viaggio non era ancora arrivato per cui al cameriere che si era presentato per chiedermi che cosa desideravo gli avevo fatto un cenno per dirgli che attendevo qualcuno. Quello aveva capito e si era allontanato.

'Che cosa curiosa – pensavo ricordando il discorso della sera precedente - per noi italiani la parola "digiunare" significa "astenersi totalmente dal cibo" mentre per i francesi ha il significato del tutto opposto: significa "far colazione".

Fui distolto dai miei pensieri dall'arrivo del direttore che, tutto pimpante, appena sedutosi mi chiese:

- Hai già ordinato?

- No, direttore, aspettavo lei. Non conosco i suoi gusti mattutini.

Sedutosi, aveva guardato quello che c'era sul tavolo. Alcuni vasetti di marmellate varie (ciliegie, pesche, lamponi, ribes) un vasetto di pasta di cioccolato, uno di burro e in un piatto c'erano confezioni di crackers, biscotti, brioches e fette biscottate. Al centro del tavolo spiccava un vaso in ceramica con alcuni fiori, belli, ma finti.

- No, quello che mi piace manca – disse il professore.

- Che cosa manca ?

- *Ma u l'amê* ! – mi rispose in genovese – Manca il miele e senza quello per

me è come digiunare.

- Va bene: quando arriva il cameriere glielo chiederà.

- No, tu glielo chiederai.

- Ma io non conosco il tedesco.

- Nemmeno io – mi rispose sorridendo. – Quindi arrangiati! - E canticchiò come un bimbo - Io voglio *u l'amê!* Io voglio *u l'amê!* Io voglio *u l'amê!*.

Venne il cameriere con un taccuino in mano e una biro nell'altra. Se ne stava in piedi, immobile in attesa che ordinassimo qualcosa.

- Due caffè e del miele – dissi.

Quello non scrisse nulla. Serio in volto attendeva per prendere la nostra richiesta completa.

- Caffè – dissi. E quello fece un cenno di aver capito. Ma il suo sguardo diceva che non aveva capito il seguito, per cui aggiunsi:

- ...con del miele. -

Quello continuava a guardarmi.

- Miel. - provai ricorrendo al francese. Nessuna reazione.

- Mel. - provai ancora in portoghese.

Niente e il mio vocabolario di lingue straniere era esaurito.

A ogni mia richiesta il direttore se la rideva sotto i baffi. Si divertiva, lui!

Quando mi arresi per aver esaurito le mie conoscenze linguistiche, mi disse:

- E io voglio del miele.

Fu allora che mi venne l'idea.

Guardai fisso il cameriere. Alzai una mano e puntai l'indice sui fiori finti del vaso. Poi puntai l'indice su un vasetto. Infine misi le mani all'altezza delle orecchie e, agitandole a mo' di ali, mormorai "zzzzzzzzzzzz".

Il cameriere, impassibile, scrisse e poco dopo il direttore poteva gustarsi il caffè e il suo benemamato miele.

Da quella scenetta imparai che i tedeschi chiamano il miele 'honig'.

Quel giorno lo trascorremmo in biblioteca ed io riempii pagine e pagine di appunti sui quali avrei basato la formazione tecnica della costruenda biblioteca, che il giorno della sua inaugurazione venne battezzata col nome di "Edmondo De Amicis", e subito ribattezzata dagli aficionados con l'acronimo "DEA". E per me fu veramente tale.

Parte del giorno successivo fu dedicata ad una visita della città che si rivelò ai nostri occhi come la città della birra, della storia e della cordialità.

Su una bancarella di libri usati mi lasciai attrarre dalla copertina di un libro e, sebbene non conoscessi il tedesco, lo acquistai. Mi piacquero le immagini di una fanciulla alata che se ne stava vicino ad un laghetto, tenendo dei fiori in mano, seduta tra un capriolo ed un cigno con una corona in testa.

Era l'edizione del primo volume delle fiabe dei Fratelli Grimm edito nel 1812.

Profilo degli Autori

1785 – Jacob Grimm, filologo e scrittore. Nasce ad Hanau, vicino a Francoforte,

1786 - Wilhem Grimm, anche lui filologo e scrittore, nasce ad Hanau.

Avendo entrambi i fratelli seguito durante la loro vita interessi e lavori simili e scritto opere a quattro mani, i loro nomi sono sempre associati nelle citazioni postume e vengono citati come Fratelli Grimm (F.lli Grimm).

I genitori Philip Wilhelm Grimm (1751- 1796), avvocato, e Dorothea Zimmer (1756-1808) provvidero alla loro educazione iscrivendoli al [Friedrich Gymnasium](#) di [Kassel](#) e in seguito li inviarono studiarono legge all'[Università di Marburgo](#).

Furono allievi e amici del noto giurista tedesco [Friedrich Carl von Savigny](#), del quale rielaborarono il pensiero e gli studi di metodologia della scienza e storiografia giuridiche. Per la raccolta di fiabe alla quale i due fratelli in seguito lavorarono, il nome di F.lli Grimm li accompagnò tutta la vita e li rese celebri in tutto il mondo.

Ma ben più importante fu il contributo che i F.lli Grimm diedero allo studio della letteratura medievale germanica.

1825 Wilhelm si sposa. I due fratelli continuano a vivere e a lavorare assieme.

1829 – Entrambi ricoprono la carica di bibliotecari a Kassel e poi vengono chiamati come professori all'università di Gottinga .

1837--1841, si uniscono a cinque colleghi professori dell'[Università di Gottinga](#) per protestare contro l'abrogazione della costituzione liberale dello stato di [Hannover](#) da parte del sovrano [Ernesto Augusto I](#). Questo gruppo divenne celebre in tutta la [Germania](#) col nome *Die Göttinger Sieben* (I sette di Gottinga). In seguito alla protesta, i sette i professori furono licenziati dai loro incarichi universitari e alcuni di loro furono persino deportati. L'opinione pubblica e l'accademia tedesca, tuttavia, si schierarono decisamente a favore dei Grimm e dei loro colleghi.

1841 Nominati membri dell'Accademia delle scienze, si trasferiscono per sempre a Berlino.

1859 Wilhelm Grimm muore a Berlino.

1863 Jacob Grimm muore quattro anni dopo a Berlino. Sono sepolti nel cimitero di [St. Matthäus Kirchhof](#) (Cimitero Vecchio di [San Matteo](#)), a [Schöneberg](#), un quartiere di [Berlino](#).

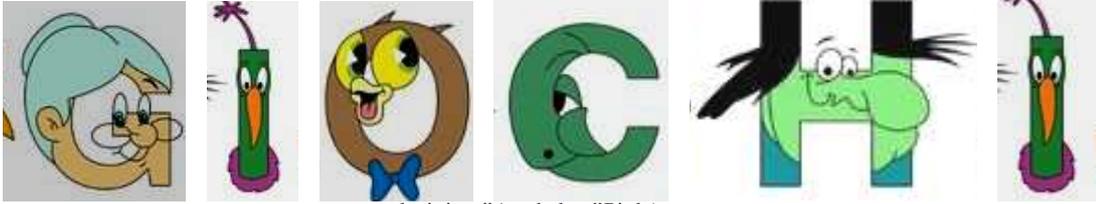
I Grimm contribuirono a formare un'opinione pubblica democratica in

Germania e sono considerati progenitori del movimento democratico tedesco, la cui rivolta fu in seguito repressa nel sangue dal re di [Prussia](#) nel **1848**.

OPERE:

Nel **1812** iniziarono a pubblicare *Fiabe per bambini e famiglie* e in seguito *Le leggende tedesche (1816/18)*, *Una Grammatica tedesca* in quattro volumi (**1819/37**) e l'opera monumentale il *Vocabolario tedesco* iniziato nel **1838** e il cui primo volume apparve nel **1854**. Il lavoro rimase incompiuto ma fu ripreso e proseguito da altri studiosi che lo portarono a termine solo nel **1961**.

8



da rivista "Arcobaleno" Rie ka)

Il GLOSSARIO e la SOLUZIONE dei giochi sono posti in appendice

1

MONOVERBO CRITTOGRAFICO

Monoverbo (9)

Titolo di una fiaba

(Vedi nel Glossario la voce **CRITTOGRAFIA**).

Suggerimento per la soluzione: Quante sono le sillabe? E dove si trova la lettera T?

La soluzione è il nome di un personaggio che dà il titolo alla fiaba.

MO MO MO



2
L'INTRUSO
(Vedi Glossario)

Titolo di una fiaba

Domanda:
**Qual è il titolo della fiaba che presenta un numero particolare
diverso dagli altri? E perché?**

STORIA DI UNO CHE ANDO' IN CERCA DELLA PAURA

I DUE FRATELLI

I TRE CAPELLI D'ORO DEL DIAVOLO

I SEI CIGNI

I SETTE CORVI

3

FRASI CON ANAGRAMMI

(Vedi Glossario)

Ogni frase contiene una o due parole, scritte in maiuscolo sottolineato, le quali, se anagrammate, formeranno il titolo di una fiaba.

- 1) AL GIGANTE toccò il compito di spostare un enorme masso. (9)
- 2) “Domani NON CALERETE le reti perché c’è minaccia di tempesta”. (11, nome)
- 3) “CAMPERO’ fino a cento anni”, disse il nonno. (11,7)
- 4) Gli studenti RIPASSANO le lezioni. (9, nome)
- 5) Un bel MORETTINO accompagnava sempre la principessa. (9, nome)
- 6) “Prima raccolgo i fiori e poi LI DEPONGO nei vasi. (9, nome)
- 7) Porgendogli dei fili, gli disse: “Prima li ANNODI e poi li metti nella scatola” (6, nome)
- 8) Le parole NON DETTE rimangono sempre senza risposta. (8)
- 9) ANULLA valsero il suoi consigli. (2, 4)
- 10) “Dividetevi il lavoro: UNO TIMBRA le lettere e l’altro si occupa dei pacchi.
(11, 9)

4

.TITOLI NASCOSTI TRA LE RIGHE

(Vedi in Glossario la voce PAROLA NAS COSTA)

(Esempio: nella frase: *“Il pescatore notò che con i pesci vi erano ventitre fra telline e cavallucci marini”* c'è il titolo della fiaba **I TRE FRATELLI** nascosto nelle parole **“.ventITRE FRATELLIne....**

Se cerchi attentamente troverai che in ogni frase è nascosto il titolo di una fiaba.

- 1) **L'astrologo disse: “Ecco il difetto: l'asta dello gnomone è troppo corta. (2,5)**
- 2) **Di fronte all'ara Paride piangeva guardando l'amico morto. (2, 4)**
- 3) **Il critico scrisse: “Il tenore sembrava un cane molosso che cantava alla luna”.(1,4,3,5)**
- 4) **Il direttore si accorse che le note La, Si, nello spartito precedente erano state cancellate (1,8).**

5

DISTRIBUZIONE

Sistamate nelle caselle vuote le sillabe sotto elencate, in modo da formare, con quelle già risultanti, i titoli di due fiabe.

	ta		li		ma
gi		l'a		no	
	e		ran		lo
	sti		mat		La
	gliuz		il		bo
	e		fa		lo.

**ca, car, co, del, do, ga, gio, il, il, il,
ne, no, pa, ro, si, ti, vo, za**

6

PARI O DISPARI ?

(Vedi glossario)

Per ciascuna riga cancellate le lettere in posizione pari, oppure quelle in posizione dispari. Se avrete risolto il gioco correttamente, otterrete i titoli di due fiabe.

I	F	L	Y	V	P	I	G	A	C	G	A
G	R	I	X	O	O	D	A	I	S	P	K
I	O	O	L	N	L	T	I	S	C	F	I
U	N	G	O	B	I	R	L	F	P	P	I
C	D	C	N	O	I	L	D	O	R	S	L
L	A	H	R	C	T	E	O	J	I	A	L
C	M	O	M	N	U	T	S	A	P	D	A
F	I	L	N	Z	E	W	L	L	L	F	O

7

PAROLE IN ASCENSORE

Le soluzioni ai quesiti vanno scritte solo nelle colonne verticali. Quelle contrassegnate dalle lettera **A** vanno scritte dall'alto verso il basso e quelle contrassegnate dalla lettera **B** vanno scritte dal basso in verso l'alto. Nella I e III riga si otterranno i titoli di due fiabe.

A1 *	B2 *	A3 *	A4 *	A5 *	A6 *	B7 *	B8 *	A9 *	A10 *	B11 *	B12 *	A13 *	B14 *

Verticali

1 A) La Marleen della nota canzone. 2 B) Montagnola di sabbia. 3 A) Fanno parte di una società. 4 A) Caprone, becco. 5 A) Il nome del triumviro Pompeo Magno. 6 A) Grande fiume africano. 7 B) C'è quello di palma e quello lubrificante. 8 B) Nelle case da gioco è spesso abbinato *a rouge*. B) L'impalcatura del corpo umano. 10 A) Lo si da in cabina. 11 B) Scosceso, ripido. 12 B) I ragazzi di Ferenc Molnar. 13 A) Alberi che crescono in montagna o in riva al mare. 14 B) Prima o poi fioriranno.

8

L'ENIGMA DELLA STRISCE

Cambiate l'ordine delle sette strisce così che, leggendo orizzontalmente le lettere, iniziando dalla prima in alto a sinistra, si otterranno i titoli di tre fiabe.

I	I	O	D	I	C	D
F	L	A	T	E	L	R
I	I	I	A	N	N	G
T	I	S	T	A	F	E
N	O	I	L	B	U	A
N	E	F	F	A	R	A
L	I	T	R	E	F	E
L	I	T	R	I	C	A

9

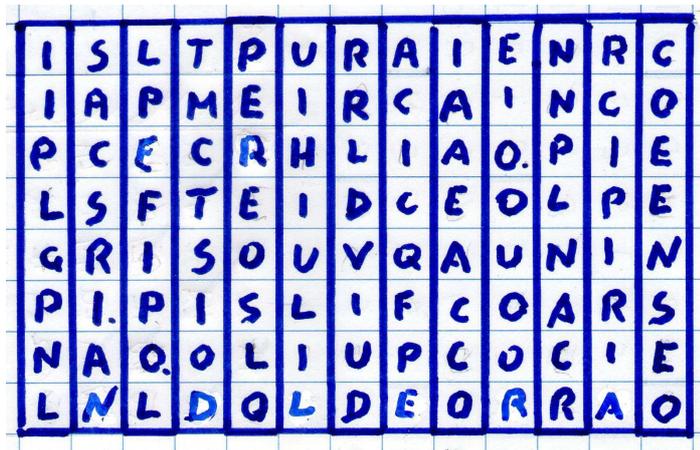
PARI O DISPARI ?

Per ciascuna riga cancellate le lettere in posizione pari, oppure quelle in posizione dispari.

Se avrete risolto il gioco correttamente, otterrete i titoli di quattro fiabe.

(Vedi Glossario)

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13



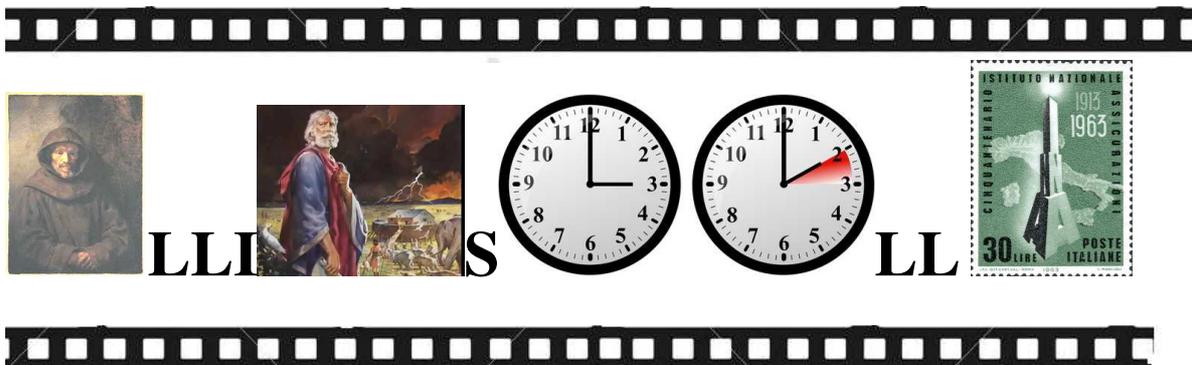
10

REBUS

(10, 1, 9)

(Vedi Glossario)

Titolo di una fiaba



11
REBUS
(1, 9, 2, 5)
(Vedi Glossario)

Titolo di una fiaba



12
CRITTOGRAMMA
(10, 1, 2, 5, 4)

(Vedi Glossario)

Titolo di una fiaba

Guida per la soluzione: Pensate alla parola ‘minuti’. Se ragionate sulla parole noterete che essa ha diversi significati. Il sostantivo è la sessantesima parte dell’ora; e se, invece, fosse un aggettivo? E quanti sinonimi ha tale aggettivo? A questo punto soffermatevi sul perché i ‘minuti’ sono proprio sette e non di più e non di meno ... e troverete il titolo di una fiaba.

UNA BADANTE PER SETTE MINUTI

13
CRITTOGRAMMA... INCATENATO
(7, 2, 1 = monoverbo 9)

(Vedi Glossario)



14
L'ARGOMENTO

Se Cupido e Robin Hood si incontrassero su quale argomento, a loro comune, potrebbero discutere? Risposta: archi e frecce.

Quali sarebbero, invece, gli argomenti fiabeschi se ad incontrarsi fossero...

- 1) ...**Esopo, Fedro, La Fontaine e i fratelli Grimm**, che se ne stanno seduti sotto un pergolato d'uva ?
- 2) ... **Pierino e Mowgli** che si incontrano in una foresta?
- 3) **un astronomo, San Lorenzo e le figlie di Perseo** che guardano
il cielo di notte?

15

L'INVERSIONE DI FRASE

(Vedi Glossario)

(L'inversione di frase consiste nello spostare qualche termine di una frase per ottenere un significato totalmente diverso.)

VITAL CASTELLO REALE

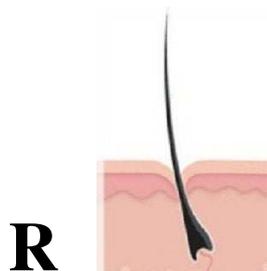
XXX XXXXX XXXXXX.

Titolo di una fiaba

In un grande castello in cima ad un monte viveva un re e la sua amata sposa Crimilde.

La regina amava gli animali in particolar modo gli insetti che producevano il miele per i quali aveva fatto costruire numerosi alveari. Tutti i sudditi lodavano il miele prodotto dalle xxx xxxxx xxxxxx. Di questo riconoscimento ne andava fiera anche la xxxxxx xxxxx xxx, che ogni mattina indicava alle sue suddite dove dirigersi per trovare i fiori che contenevano il nettare più profumato.

16
REBUS
(2, 6, 8, 3, 5)
(Vedi Glossario)



DAL

17

ENIGMA CENTRALE

*Scrivete i gruppi di lettere al posto delle lineette in modo da ottenere 23 parole.
Tali gruppi di lettere inseriti, letti nell'ordine, formeranno il titolo di 5 fiabe.*

S _ _ _ _ stro Se _ _ _ _ _ ne Con _ _ _ _ _ re Co _ _ _ scere.

F _ _ _ _ _ mino Ri _ _ _ _ _ re Pas _ _ _ _ _ lla G _ _ _ _ _ ldo Ca _ _ _ _ _ gli
Cava _ _ _ _ _ re.

Pa _ _ _ _ _ fitte Fam _ _ _ _ _ re In _ _ _ _ _ iato Ri _ _ _ _ _ ire F _ _ _ _ _ e
Tram _ _ _ _ _ na Conta _ _ _ _ _ tta.

Pi _ _ _ _ _ tro Ri _ _ _ _ _ re Pa _ _ _ _ _ la C _ _ _ _ _ tomane Cor _ _ _ _ _ to
Mat _ _ _ _ _ nella.

P _ _ _ _ _ cchio Co _ _ _ _ _ lli S _ _ _ _ _ chi S _ _ _ _ _ tore Mo _ _ _ _ _ no.

BAD CAC CCHIO CIA DEL DICI DINO
ELC ESUA FUR IGLIA IDO IL ILVE LAF
LEP LAS LIE MOG NO ONTA PESCA
POSA ROT SULTA TO TORE TORI

CRITTOGRAMMA CIFRATO

Il crittogramma è formato da emoticon che sostituiscono le lettere dell'alfabeto italiano.
 Facendo riferimento al sotto indicato "alfabeto in emoticon" e tenendo presente che a emoticon uguale corrisponde sempre lettera uguale, ricostruite i titoli di nove fiabe.
 Tener presente che Nei titoli da scoprire le vocali sono già indicate.



LE NOVE FIABE

I 😭 O 😊 O.
 I 😡 E I 😜 😞 😊 😡 😘 😂 😂 😂.
 😝 😭 I 😡 😊 A 😞 😡 I.
 I 😭 😝 U 😜 O.
 😭 A 😡 😄 I 😝 A.
 I 😭 😡 U 😞 U 😭 O.
 😭 A 📧 O 📧 A.
 📧 E 📧 O 📧 📧 A 📧 📧 📧 I E.
 I 📧 📧 I 📧 A 📧 O 📧 📧 O.

19

SOMME ARCANI

(Vedi Glossario)

- 1) L + nera,oscura,tenebrosa + Osserva, scruta + L + Lo era Asterix = (2, 5, 3, 5)

- 2) Nota musicale + Lo costruiscono le api operaie + L + Inferno pagano + L + Piccolo centro abitato + La prima preposizione + Simbolo atomico del rame + C + Femmina canina = (2, 6, 3, 5, 2, 8)

- 3) M + oggetto visibile nel cielo notturno + P + spalmate di grasso + La parte sostenuta in un film = (6, 10)

20

QUIZ FILATELICO

Quale particolare del francobollo su Pinocchio, rilasciato dalla Poste Russe nel 1992, è legato al titolo di una fiaba dei F.lli Grimm?



1

21

DA TERZETTO A QUINTETTO

In base alle definizioni trovate le 18 parole di cinque lettere, tre delle quali sono già inserite nella griglia. e scrivete le altre due, prese tutte nell'ordine, nelle due caselle vuote. Le lettere così inserite formeranno il titolo di due fiabe.

1	2	3	4	5	6
A	T	O	E	I	L
L	A	O	N	A	C
O	O	G	R	E	P
7	8	9	10	11	12
A	P	P	T	R	I
O	S	A	I	R	P
R	A	I	D	S	O
13	14	15	16	17	18
O	I	P	E	R	D
L	M	E	T	A	E
A	E	R	A	C	E

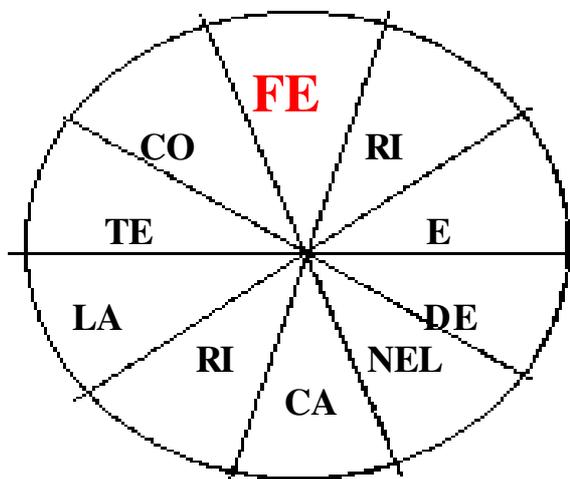
Definizioni: 1) Schiavo spartano. 2) Sfortuna. 3) Commette furti. 4) Imbarcazioni indiane. 5) Casa eschimese. 6) Tipo di benzina. 7) Aspira acqua. 8) Li commettono i malviventi. 9) Pausa, fermata. 10) Si dice di una vittoria inutile. 11) Contenti e ridanciani. 12) soffrono di ipoacusia. 13) Cima montagnosa. 14) Fu responsabile della strage degli innocenti. 15) Partirono da Quarto. 16) Lo era Leopardi. 17) Un ausiliare. 18) In Asia c'è quella del Nord e quella del Sud.

22

GLI SPICCHI

(Vedi Glossario)

Scegli un numero compreso tra 1 e 5. Partendo dallo spicchio FE conta gli spicchi secondo il numero scelto. Poi riparti dalla casella d'arrivo e riconta sempre lo stesso numero e così via. Troverai il titolo di una fiaba.



23

PASSO DI RE

(Vedi Glossario)

Titolo di una fiaba

Guida per la soluzione: Partire dall'ultima casella scura e proseguire di un passo alla volta in qualunque direzione. Si otterrà il titolo di una fiaba.

IL PER DA CHE

MON STRA SEI SI

DO NO FAN



24

ENIGMA CENTRALE

(Vedi Glossario)

Scrivete i gruppi di lettere al posto dei puntini in modo da ottenere 29 parole. Tali gruppi di lettere inseriti, letti nell'ordine, formeranno i titoli di cinque fiabe.

- 1) Cera . . . ca Pas . . . le Pre . . . la Sfi . . . ta Pro . . . no Chi . . . ra
- 2) Gr . . . lo Con . . . to Con . . . no Ri . . . ta Sta . . . to Bot . . . ne
- 3) Bal . . . re Tra . . . no Za . . . re Pan . . . ce Ta . . . re
- 4) Pa . . . re Bar . . . re Bi . . . lo Ge . . . to Ca . . . ma Tap . . . to
- 5) Ca . . . maio So . . . zione Car . . . re Re . . . ione Ma . . . ca Ga . . . ge

**AZ CE CE DEL DEL DOL DOT IL LA LA LA LA
LAC LU PA PA PPA QUA RA RIE SA SER STO
TA TO TOR TUT VI ZUR**

25

ENIGMA LATERALE

(vedi Glossario)

Premettere a ciascuna di queste parole uno dei seguenti gruppi di lettere in modo da trasformarla in un'altra. Le sillabe aggiunte, prese nell'ordine forniranno il titolo di 4 fiabe.

- 1) ___ luminare ___ bus ___ ar ___ ino ___ retto ___ menta ___ vere.
- 2) ___ meta ___ gia ___ ciglio ___ bellini ___ bella.
- 3) ___ lustrare ___ arroti ___ pesta ___ polare ___ vischio.
- 4) ___ leso ___ vane ___ narino ___ ore ___ rino.

BAZ BUON CA DI DO GHI GIA GIO IL IL IL
LA NE RE PO SAG TA TEM TO TOR TUT
ZA

26

REBUS A SOTTRAZIONE

(2,7,11)

(Vedi Glossario)

Titolo di due fiabe



(2,7,11)



N



P



(-NA)



27

L'INCOGNITA

In base alle definizioni, inserire nella casella vuota, a fianco di ogni numero, la sillaba mancante per completare la parola trovata.

Tali sillabe, lette di seguito, forniranno il titolo di una fiaba.

1		2		3		4		5		6	
RI	CO	TI	RO	RA	CO	SO	LU	TO	POT	POM	MO
7		8		9		10		11		12	
VIA	BO	SO	VE	DI	AL	TA	VET	TER	IN	TA	RE

Definizioni:

1) Li usano gli illustratori. 2) Gli abitanti di Kinshasa. 3) Lo recitano gli arabi. 4) Ingenuo e credulone 5) Lo si indossa d'inverno. 6) Un frutto succoso. 7) Sucre e La Paz ne sono le capitali 8) Nel cuore incontra l'amico arterioso. 9) Altro modo per definire l'inferno o il Paradiso. 10) Piccolo vascello della Marina Militare. 11) La rete informatica che connette tutto il mondo. 12) La pesca della Polizia.

28
REBUS MONOVERBO

[2,2,7] = (11)
(Vedi Glossario)

*La soluzione completa il titolo della **Fiaba** * * * * *.*

Suggerimento la soluzione: Chiediti: al posto di quale nota sono poste le due parole e come è definito un tale vino?



29
PARI O DISPARI ?

(Vedi glossario)

*Per ciascuna riga cancellate le lettere in posizione pari, oppure quelle in posizione dispari.
Se avrete risolto il gioco correttamente, otterrete i titoli di due fiabe.*

I	N	L	P	C	R	A	I	N	C	E	S
E	T	I	R	L	E	P	O	A	G	S	R
A	S	F	E	I	R	A	O	U	I	R	L
A	C	R	A	F	C	A	C	B	I	E	A
A	T	L	O	L	R	O	E	D	P	O	R
O	L	V	P	E	C	T	U	T	V	O	Z

30 TITOLI CIFRATI

(Vedi Glossario)

Le lettere dei titoli di sette fiabe sono state sostituite da numeri. Il gioco consiste nel ripristinarle al loro posto, tenendo presente che a numero uguale corrisponde sempre lettera uguale.

(La password o chiave di lettura che agevola la soluzione del presente gioco e che permette di scoprire i titoli è la seguente:

CHIAVE DI LETTURA: Alla *vocale* A corrisponde il n° 2; alla E il n° 8; alla I il n° 7; alla O il n° 4.

Alla *consonante* L corrisponde il n° 1; alla F il n° 3; alla N il n° 5; alla T il n° 6.

7 - 3 7 12 1 7 - 11' - 4 17 4.

1' - 2 1 1 4 11 4 1 2 - 10 13 8 - 10 2 5 6 2 -
8 - 18 2 1 6 8 1 1 2.

7 1 - 20 8 10 10 13 7 4 - 7 1 11 8 9 17 2 5 11 4.

1 4 - 18 15 7 17 7 6 4 - 5 8 1 1 2 - 9 4 6 6 7 12 1 7 2.

7 1 - 3 19 1 7 12 12 7 5 4 18 4 - 3 17 2 6 8 1 1 4
- 11 8 1 - 11 7 2 20 4 1 4.

1 2 - 12 7 19 9 9 2 - 20 8 17 11 8 - 11 8 1 - 11 7 2 20 4 1 4.

7 - 18 8 6 6 8 - 18 20 8 20 7.

31

INTERMEZZO

Anteponete e posponete ad ogni sillaba sotto indicata un'altra sillaba in modo da ottenere le 20 parole rispondenti alle definizioni richieste.

Le sillabe anteposte, lette di seguito, formeranno i titoli di due fiabe.

- 1) ___ LU ___ 2) ___ TE ___ 3) ___ RO ___ 4) ___ VE ___ 5) ___ BA ___
6) ___ TI ___ 7) ___ RO ___ 8) ___ BRI ___ 9) ___ CE ___ 10) ___ TI ___
11) ___ MO ___ 12) ___ VA ___ 13) ___ LE ___ 14) ___ SI ___ 15) ___ NO ___
16) ___ RE ___ 17) ___ GA ___ 18) ___ DE ___ 19) ___ DAN ___ 20) ___ VA ___.

Definizioni:

1) Sognatore, ingenuo, credulone. 2) Ce l'ha chi comanda. 3) Balcone, loggia. 4) Altro nome della quercia. 5) Cortese, gentile ed educato. 6) Ignorante e poco raffinato. 7) Bruciò Roma. 8) Isole al largo della Scozia. 9) Strappato, sbrindellato. 10) Piccolo micio. 11) Organo direzionale di una imbarcazione. 12) Ambiente presente nelle chiese e nelle basiliche. 13) Incolume. 14) Registrare i beni di singoli cittadini. 15) Cantante lirico. 16) Donna con squame e coda. 17) Legno pregiato per mobili. 18) Edificio in rovina. 19) Assiste anziani e invalidi. 20) Ricopre il desco.

32

ANAGRAMMA

(vedi Glossario)

(2. 5)

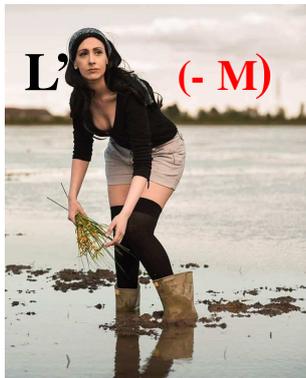
Definisci la stirpe di chi abita a

ULAN BATOR

Anagrammala e scoprirai il titolo di una fiaba

33
REBUS A SOTTRAZIONE
1', 6, 5, 7)
 (Vedi Glossario)

Guida per la soluzione:, Le lettere precedute dal segno meno [-] vanno sottratte)



34
L'AGGIUNTA INIZIALE
 (Vedi Glossario)

Anteponete una lettera a ciascuna delle parole sotto elencate, in modo tale da trasformarla in un'altra di senso compiuto. Queste lettere prese nel loro ordine, formeranno il titolo di una fiaba.

- | | | |
|------------|-----------|-----------|
| _ sole | _ ambire | _ ressa |
| _ ateo | _ mo la | _ eretto |
| _ Annibale | _ solare | _ rimario |
| _ poca | _ partito | _ lezione |
| _ uovo | _ arista | _ gente |
| _ arco | _ varo | _ baldo |
| _ accolta | _ Roma | |

35

LIPOGRAMMA

(Vedi Glossario)

Un lipogramma è costituito da un testo in cui non può essere volutamente usata una determinata lettera (o più lettere). In pratica, si prende un testo normale e lo si riscrive sostituendo ogni parola che contiene la lettera proibita con un suo sinonimo che non la contiene o utilizzando giri di parole.

LE CONSONANTI MANCANTI

Un bibliotecario, dopo aver completato l'indice di un gruppo di fiabe dei F.lli Grimm si è accorto di non aver mai usato quattro consonanti. A te scoprire quali.

UCCELTROVATO
TREBBIA VENUTA DAL CIELO
LA LUCE DEL CIELO LO RIVELERA'
IL DIAVOLO E SUA NONNA
LE TRE PRINCIPESSE NERE
LA SCELTA DELLA SPOSA
LA CASA NEL BOSCO
I DONI DEL POPOLO PICCINO
IL CONTADINO E IL DIAVOLO
LE BRICIOLE SULLA TAVOLA
LA PALLA DI CRISTALLO
I DODICI APOSTOLI

36
ACROSTICO SILLABICO
(Vedi Glossario)

Nella colonna grigia , a gioco risolto, si leggerà il titolo di una fiaba

Definizioni: Talvolta si versano amare.
2) Desquamazione del cuoio capelluto. 3) Uccello sudamericano dall'enorme becco giallo. 4) Ricco funzionario dell'India mussulmana. 5) Abitazione. 6) Isola vicina all'Isola del Giglio. 7 La capitale di Cipro.

1

2

3

4

5

6

7

37
MESOSTICO SILLABICO
(Ve di Glossario)

Nella colonna centrale , a gioco risolto, si leggerà il titolo di una fiaba

1
2
3
4
5
6
7



Definizioni: 1) L'attacco alla cima. 2) Una stagione. 3) Corrode il ferro. 4) Attrezzo. 5) F6) Lo era la Garbo e la Commedia. 7) Capitale del Bahrein.

38
TELESTICO SILLABICO
(Vedi Glossario)

Nella colonna colorata , a gioco risolto, si leggerà il titolo di una fiaba

1
2
3
4
5



Definizioni: 1) Il sole di Parigi. 2) Mammiferi americani, dai movimenti lentissimi, con lunghi e robusti unghioni con i quali si tiene sospeso ai rami degli alberi. 3) Intatto. 4) Hanno cura di minori o di incapaci. 5) Stile architettonico diffuso in Europa a partire dal secolo XII.

39

REBUS A SOSTITUZIONE

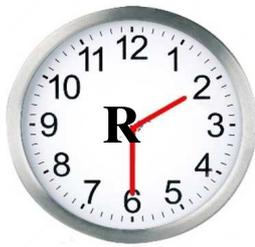
(2, 6, 7, 5, 5)

(Vedi Glossario)

*Scrivere il nome delle immagini e procedete con le indicazioni sotto indicate.
Ad esempio Como-Forno; Sarta-Carta. Si otterrà il titolo di una fiaba.*



sostituire N con P



*

R con G



S con N



+F

DISTRIBUZIONE DI SILLABE

Sistematizzate nelle caselle vuote le sillabe elencate, in modo da formare con quelle già esistenti il titolo di quattro fiabe.

	QUAT	FRA	LI
IN	GNO	IL	
CO	RIN	VA	
SCE.	VEC	MEN	
CAN	IL	CHIE	
NO	LA	DON	

**BIC, CHE, CHIA, DI, DEL, FUE, GE, GIO, I,
LA, MA, NA, NI, RI, SI, TE, TEL, TRO.**

41
ANAGRAMMI SILLABICI
(Vedi Glossario)

Scrivete nelle tre caselle bianche di sinistra della griglia le parole di tre sillabe rispondenti alle definizioni A. Con due sole di tali sillabe formate le parole bisillabe rispondenti alle definizioni B che vanno scritte a destra della griglia. Le sillabe scartate vanno scritte nella colonna colorata. Otterrete il titolo di una fiaba.

B	1		A
	2		
	3		
	4		
	5		
	6		

Definizioni A- 1) Gemito di dolore. 2) Una piccola vecchia. 3) Invocare, dare un nome. 4) In cucina possono essere a gas o elettrici. 5) Combustibile fossile estratto da miniere sotterranee o a cielo aperto. 6) Comune delle Marche targato AP.

Definizioni B - 1) Sta sotto la bocca. 2) Inchiostro nero particolare. 3) Spinge a braccia la barca tra le onde. 4) Vi nacque Eulalia Torricelli di una nota canzone. 5) La si gusta cruda, cotta o in scatola. 6) Il “motore” dei pennuti.

42

SILLABE IN VERTICALE

Scrivere le soluzioni in verticale. Nella prima riga otterrete il titolo di una fiaba.

1 2 3 4 5 6 7 8

Definizioni: 1) La città di Troia. 2) Sono note quella di Caracalla. 3) Ce l'hanno i vescovi ... ma non l'usano per sparare. 4) Lo era Hailé Selassiè. 5) Noto oracolo greco. 6) Nelle Ande non serve per tagliare ma per portare pesi. 7 A metà tra "venni" e "vinsi" 9) Un monte biblico .

43

SOMMA LETTERALE

(1,10, 5, 5)

Titolo di una fiaba

(Vedi Glossario)

Risolvete le somme (che praticamente sono rebus scritti i prosa) e troverete tre titoli di fiabe.

**Profonde + S + Donne prudenti ed esperte nel parlare
nell'agire + RI + Preposizione articolata + L + Insidia per
pesci + R + Tipica bevanda inglese = (1,10, 5, 5)**

44

REBUS A SOTTRAZIONE

(1, 3, 10, 5)

(Vedi Glossario)

Titolo di una fiaba



- NO

- NO

45

CANCELLAZIONI

*Cancellate dalla griglia le 11 parole rispondenti alle definizioni qui sotto date.
Se la soluzione sarà esatta, tutte quelle che resteranno, lette nell'ordine riga per riga,
formeranno i titoli di tre fiabe.*

DEFINIZIONI: 1) La prende l'ammalato. 2) Si suona per entrare. 3) Ha almeno due corsie. 4) Animale con due gobbe. 5) Il titolo nobiliare di chi diventerà re. 6) Un continente scomparso. 7) Ha quattrini... a nove zeri. 8) La dimora di zio Tom. 9) La moglie di Ulisse. 10) Il negozio dei giornali. 11) Sono sui tetti, accanto alle antenne, per scaricare saette.

san	me	cam	giu	di	sep	pe	a	mi	nel
ci	na	bo	prin	tlan	sco.	co	cam	ca	me
pe	di	liar	ci	vi	de	mel	re	ti	e
gioie	di	pa	e	do	pan	lo	ne	ri	le
co	be	pe	stie	da	nel	de	lo	si	gno
re	lo	e	rio	quel	la	le	lo	del	na
pa	ra	dia	ful	mi	vo	ni	pe	de	lo

46

AGGIUNTA SILLABICA

(Vedi Glossario)

In base alle definizioni, trovate le 22 parole di tre sillabe, due delle quali sono già inserite nella griglia, e scrivete l'altra nella casella fianco del numero. Tali sillabe, lette di seguito formeranno i titoli di tre fiabe

1		2		3		4		5		6	
di	pi	sa	con	ge	ra	ca	ar	ro	chie	fo	car
7		8		9		10		11		12	
fo	zu	lo	ur	so	ci	la	pro	so	do	no	zi
13		14		15		16		17		18	
ne	buf	fo	ti	tre	lus	ne	mar	za	or	ve	re
19		20		21		22					
teo	ret	le	so	na	di	la	pi				

Definizioni

1) Abbondano nei cimiteri. 2) Suora 3) Il box dell'auto. 4) Poeti idillici che vivono e rappresentano un mondo fuori della realtà. 5) Guida la nave. 6) Pianta alimentare spinosa. 7) E' simile ad un flauto. 8) Il celebre quadro di Edward Munch. 9) Assassinato. 10) Tempesta in poesia. 11) Delitto commesso con inganno. 12) Pelle di pescecane molto ruvida. 13) Lo era Rigoletto. 14) Tempesta tropicale. 15) Uomo eccelso e famoso. 16) Limite o confine di una superficie. 17) Tessuto di seta trasparente. 18) Un 'biondo' che attraversa Roma. 19) Tempio dell'Acropoli di Atene. 20) Salvo e senza danni. 21) Pesce simile alle alici. 22) E' noto per "essersi lavato le mani".

47

MISCELLANEA

Collocate in ciascuna delle righe le consonanti sotto elencate. Si otterranno i titoli di due fiabe.

Guida per la soluzione: Il primo titolo è legato all'orografia siciliana. Il secondo ricorda la morte di Biancaneve.

I			O			E		I		E		O
	A		A		A		I		E			O

B D L L L M M N R R S T T V

48

L'ENIGMA DELLE COLONNE

(Vedi Glossario)

Partendo dalla terza colonna, riordinate le altre sei in modo che, leggendo orizzontalmente, si possano scoprire i titoli di tre fiabe.

R	D	I	L	L	E	E
N	E	M	O	O	T	D
I	R	R	O	C	T	E
U	I	E	R	I	S	C
O	O	L	U	E	M	S
A	G	L	V	O	G	I

49

INDOVINAR FIGURE

Trovato il nome delle figure, inserirlo nello schema numerato. A gioco concluso le lettere che occupano le caselle colorate forniranno il titolo di due fiabe.

1)  2)  3)  4) 

5)  6)  7)  8) 

9)  10)  11) 

12)  13) 

1					2		
	3						
	4				5		
			6			7	
	8						9
		10					11
					12		
	13						

50

L'INCOGNITA

In base alle definizioni, inserire nella casella vuota, a fianco di ogni numero, la sillaba o lettera mancante per completare la parola trovata.

Tali sillabe, lette di seguito, forniranno il titolo di due fiabe.

1		2		3		4		5		6	
LI	CA	LI	FA	LI	GIA	TA	MO	E	DA	TE	VA

7		8		9		10		11	
O	RA	CE	TA	NE	VI	LA	TA	PAR	TA

Definizioni: Con Giacosa scrisse libretti d'opera. 2) Una varietà sono i borlotti. 3) La si fa quando si parte. 4) Sta nel portafoglio 5) Il mitico scudo di Zeus e di Atena. 6) Lo è una mina in mare. 7) Pregiati pesci di mare. 8) Nascosta. 9) Una pelliccia costosa. Trappola per topi .10) Linguaggio, idioma dialettale.

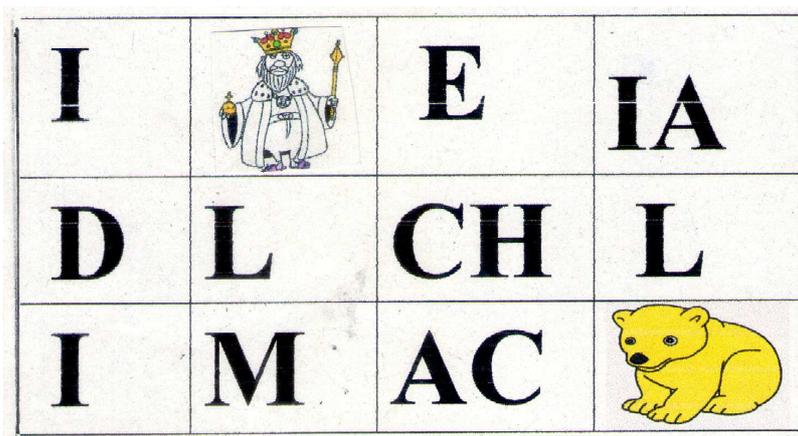
51

PASSO DI RE con REBUS

(2,2,2,7,1,1',4)

(Vedi Glossario)

Titolo di fiaba



52

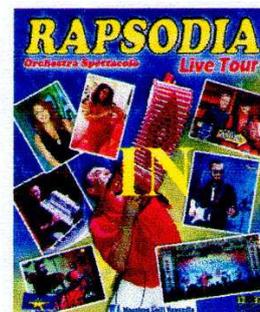
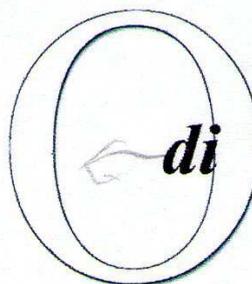
REBUS MISTO CON CRITTANAGRAMMA

(2,12, 2, 8)

(Vedi Glossario)

L'ultima immagine va anagrammata. Si otterrà il titolo di una fiaba.

Guida: Rebus: che succede? Crittogramma: Dove sta Di? Anagramma della copertina.



53

PASSO RE

.(Vedi glossario)

*Iniziare dalla prima casella colorata e proseguire di un passo alla volta in qualunque direzione.
Si otterrà il titolo di e fiabe.*

II L	PAS	QUAT	L'AL	TRO
SE	SUOI	TRO	FI	DAL
RO	E		GLI.	SO
DI	FI	I	NO	VER
GLI	E	VA	U	DI

CHARLES PERRAULT

FIABE FRANCESI



Ricordi

Una persona che non dimenticherò.

Correva l'anno 1973. La data esatta non la ricordo, ma in certi casi le date servono a poco, quello che conta è la persona. Ricordo solo che una Associazione letteraria francese con sede a Genova, aveva invitato il professor Marc Soriano a tenere alcune conferenze per presentare la sua *Guide de la littérature pour la jeunesse*, edita da Flammarion. E ovviamente, il relatore, venuto a conoscenza che l'anno prima a Genova era stata aperta una biblioteca esclusivamente riservata ai ragazzi e alla produzione libraria loro destinata, era venuto a visitarla.

Nacque così un rapporto che durò fino a quando una grave miastenia non gli tolse l'uso del linguaggio, delle gambe e delle braccia.

Un comune amico, lo scrittore Angelo Petrosino, mi ha di recente comunicato una opinione che Soriano aveva sul mio lavoro di bibliotecario e di scrittore per ragazzi: "*J'aime énormément ce qu'il fait. J*

e l'ai connu à Gênes en 1973, je crois, et depuis on s'écrit toujours de temps en temps. Il a employé la ruse pour que j'écrive dans "LG". J'ai mordu à l'hameçon. Et puis je lui ai envoyé quelques pages intitulés : « En guise de non conclusion » Et il m'a demandé un article sur Perrault, que je lui ai envoyé.

La prima volta che incontrai Soriano, parlammo a lungo dei suoi studi che avevano per tema la cultura e la tradizione popolare con particolare riferimento alla fiaba.

Un fatto curioso di quel primo incontro, fu la presenza, nella sala di lettura, in mezzo agli scaffali che ospitavano libri di fiabe e di leggende, di Edmondo, un gatto che se ne stava raggomitato su un tavolo, un gatto certosino, di un bel colore grigio argentato chiaro.

Era Edo, un gatto che era stato portato in biblioteca quando aveva solo pochi mesi di vita e che era stato adottato da tutti i giovani frequentatori come mascotte della biblioteca.

Il professor Soriano non poté far a meno di accarezzarlo.

Una carezza al suo personaggio più noto. Quel gatto con gli stivali che era entrato come un DNA a far parte del mondo fantastico di tutti i bambini.

E chi mai potrà dimenticarlo!

Baldanzoso, sicuro di sé, con un cappello piumato da moschettiere, portato spavalidamente alla d'Artagnan, un ampio mantello sulle spalle, un grosso cinturone con appeso un topolino e una borsa; le zampe posteriori ricoperte da due stupendi stivali di cuoio con fibbia, lo sguardo fiero rivolto verso l'alto, così Gustave Doré presenta *Le maître chat*, meglio noto con l'appellativo di *gatto con gli stivali*, il felino più celebre della sua razza.

Come Phileas Fogg ha fatto il giro del mondo ed è entrato a far parte di tutte le letterature mondiali.

Sebbene la tradizione attribuisca la paternità del personaggio a Charles Perrault, è inesatto considerarlo una invenzione dello scrittore francese. Perrault si è limitato a donargli una dignità artistica.

Prima di lui Giovanni Francesco Straparola, scrittore nato nell'ultimo ventennio del 1400, nella sua raccolta di novelle *Le piacevoli notti*, pubblicata nel 1508, aveva inserito in una di esse un personaggio simile con il titolo di Costantino Fortunato; e cento anni dopo il napoletano Giovanbattista Basile (1575-1632) nella sua opera *Il Pentamerone* (ovvero *Lo cunto de li cunti o Lo trattenimento de peccerille*), utilizzò pure lui una gatta con le stesse caratteristiche.

Perrault scrive le sue fiabe nel 1695 e, dunque, è ipotizzabile che abbia avuto tra le mani i testi dei suoi due illustri predecessori.

Nel Romanticismo tedesco fu Ludwig Tieck a scrivere questa fiaba con linguaggio tipicamente romantico, prendendosi gioco della letteratura del tempo.

Perrault non è noto solo per il suo gatto ma anche per altri personaggi conosciuti da giovani e da adulti quali *Cenerentola*, *Cappuccetto Rosso*, *Pollicino*, *Barbablu*, *La bella addormentata nel bosco*.

Oggi, se accantonassimo le sue fiabe, Perrault per i più diventerebbe un perfetto sconosciuto, un ignoto Carneade.

PROFILO DELL'AUTORE

1628 Charles Perrault nasce a Parigi il 12 gennaio in una famiglia agiata: suo padre Pierre è un noto avvocato al Parlamento di Parigi e sua madre è Paquette Le Clerc. Fa la sua prima prova di scrittore negli anni del collegio, frequentati assieme ai suoi due fratelli Nicolàs e Claude, di lui più anziani. Con essi compone una parodia del VI libro dell'Eneide. Più tardi, seguendo la moda del momento, si dedica alla composizione di operette galanti quali *Ritratto di Iris*, *La camera di giustizia d'amore*, di scarso valore letterario. Nel frattempo il ministro Colbert, amico di famiglia, ottiene per lui l'incarico di Funzionario della ricevitoria generale delle finanze e, in seguito, di controllore generale della Soprintendenza alle costruzioni.

1654 Inizia in questi anni il suo impegno nelle arti e nelle lettere e prende parte alla "diatriba fra antichi e moderni", che occuperà per anni i sostenitori dell'una e dell'altra categoria, sostenendo la sua posizione con articoli e opere critiche.

1663 Assume la carica di segretario delle Accademia delle Iscrizioni e delle Belle arti appena fondata da Baptiste Colbert, ministro delle finanze di Luigi XIV.

1669, durante i lavori dei Giardini di Versailles suggerisce a Luigi XIV di realizzare 39 fontane ognuna delle quali rappresentante una delle favole di Esopo, all'interno di un labirinto. Il lavoro, ultimato nel 1677, prevedeva la presenza di getti d'acqua che uscivano dalla bocca dei personaggi della fiaba rappresentata. Scrisse un libro-guida del labirinto con illustrazioni di Sebastien Le Clerc. .

1672 Sposa Marie Guichon, allora diciannovenne, che morirà nel 1678.

1687 Amante della letteratura antica, ma ancor più di quella del suo tempo, in occasione della convalescenza di Luigi XIV, legge all'Accademia davanti al re un poema in versi dal titolo *Il secolo di Luigi XIV* in cui sosteneva la superiorità dei moderni sugli antichi. Il poema diede origine ad una lunga diatriba con Boileau che sosteneva, invece, il contrario. *La Querelle des anciens et des modernes* durò a lungo e infiammò gli animi dei letterati. Per sostenere la sua tesi Perrault scrive *I confronti degli antichi e dei moderni* (1688-1698) e *Gli uomini illustri comparsi in Francia nel XVII secolo* (1697-1701).

1697 Scrive e pubblica le sue otto fiabe in prosa più tre in versi sotto il titolo di *Contes de ma mère l'oie ou Contes du temps passé* (Fiabe di mia madre l'oca o fiabe del tempo passato) e il nome indicato sul frontespizio era quello di suo figlio Pierre Perrault D'Armancourt, che all'epoca aveva solo dieci anni. Il grande accademico di Francia che dissertava di letteratura davanti al re non se l'era sentita di firmare col suo nome. Solo nelle edizioni successive, quando le fiabe ebbero successo, lo scrittore vi pose la sua paternità.

1700 Si riconcilia col suo avversario Boileau. Oggi la "Querelle" è dimenticata e si trova solo nelle storie della letteratura. Con tali illustri precedenti stupisce constatare che Perrault si sia dedicato ad una cosa frivola e fantasiosa come la fiaba e anche lui, rendendosene conto, tenne la cosa nascosta ai suoi contemporanei

1703 Perrault muore a Parigi. I resti del suo corpo probabilmente riposano presso le Catacombe di Parigi, poiché, dopo i funerali, venne sepolto in uno dei tanti cimiteri

parrocchiali parigini fatti in SEGUITO sopprimere per volontà di Napoleone Bonaparte.

OPERE

Scrisse *Le Siècle de Louis le Grand* ("Il secolo di Luigi il grande", 1687) e *Parallèle des Anciens et des Modernes* ("Confronto fra antichi e moderni", 1688-1692).

Nel 1697, pubblicò il volume *Racconti e storie del tempo passato con una morale*, (*Histoires ou Contes du temps passé avec des Moralités*, estensione dei precedenti *Contes de ma mère l'oye*, che uscirono manoscritti nel 1695).

LE FIABE

La ragione del successo dei *Contes de ma mère l'oye* e della loro notorietà va ricercata nella voga letteraria del tempo in cui le damine che affollavano il Trianon di Versailles erano avidi di racconti fantasiosi ed edulcorati, gravitanti attorno a storie che stimolavano l'immaginazione e avevano tutte un lieto fine... oltre ad una morale palese o nascosta.

Le sue fiabe si diffusero nel patrimonio letterario di tutta l'Europa.

Le fiabe da lui scritte sono otto in prosa (*La bella addormentata nel bosco*, *Cappuccetto rosso*, *Barbablu*, *Il gatto con gli stivali*, *Le fate*, *Cenerentola*, *Ciuffettino*, *Pollicino*) e tre in versi, pubblicate anteriormente (*La Marchesa di Saluzzo o La pazienza di Griselda*, *I desideri inutili* e *Pelle d'asino*).

Barbablu: È un personaggio che non è uscito dai confini della Francia, forse per la sua particolare vicenda tutta impregnata di horror. Barbablu, ricco signore, apparentemente bonario, è, invece, un serial killer, un Landru che ha già ucciso sei mogli, conservandone i corpi in una stanza segreta del suo castello. Alla settima sposa, ignara di tutto, dovendo partire per affari, lascia le chiavi di casa, con l'ordine di andare dove vuole tranne che in una stanza particolare. Ovviamente la moglie disubbidisce e, aprendo la porta proibita, trova i cadaveri delle mogli precedenti. Al suo ritorno Barbablu, riscontrata la disubbidienza che già era stata fatale alle mogli precedenti, decide di ucciderla. Solo l'intervento dei fratelli la salva da una brutta fine.

La fiaba non ha riscontri nel mondo della fantasia: il personaggio di Barbablu è realmente esistito. Sembra si tratti di Gilles de Rays o Rais o Retz, maresciallo di Francia, nato nel 1400 e morto a Nantes nel 1440. Compagno d'armi di Giovanna d'Arco, maresciallo dal 1429, si ritirò nel 1435 nelle sue terre di Bretagna dove, sperperato nel lusso il suo patrimonio, tentò di ridiventare ricco praticando la magia nera e l'alchimia. Si racconta che per soddisfare le sue pratiche abbia ucciso dai 130 ai 300 bambini. Accusato da più parti anche per il reato di pedofilia, e reo confesso e pentito, fu giustiziato mediante strangolamento. Ultimamente qualche storico cercò di riabilitarlo. Le orribili dicerie sul suo conto sembra che fossero solo calunnie messe in atto dall'Inquisizione che aveva già mandato sul rogo Giovanna d'Arco di cui Rays era stato luogotenente. Dalla realtà alla fiaba.

La bella addormentata nel bosco La fiaba è presente anche nella raccolta dei F.lli Grimm (tanto che nei cataloghi è attribuita ora a Perrault ora ai due fratelli tedeschi) e nelle fiabe del Basile, con molte varianti.

Una fata cattiva, non invitata al battesimo, per vendetta getta un maleficio sulla neonata principessa, dicendo che a quindici anni sarebbe morta per essersi punta con un fuso. Un'altra fata però mitiga l'incantesimo. La fanciulla si sarebbe solo addormentata per cento anni e con lei tutta la sua corte. Nonostante il re avesse fatto distruggere

tutti i fusi presenti nel reame, ne rimase uno. La principessa incautamente si punse, si addormentò. Passarono cento anni durante i quali attorno alla reggia nacque un bosco. Un principe, che si era inoltrato in quel bosco, scoprì la reggia dove tutti dormivano, baciò la bella addormentata e tutti ritornarono a vivere. La fiaba ha ispirato a Ciaikovski la musica per un balletto. Anche Ottorino Respighi sfruttò la trama per una fiaba musicale in tre atti.

Cappuccetto Rosso È presente anche nelle fiabe dei F.lli Grimm. Fiaba popolarissima. Cappuccetto Rosso viene mandata dalla nonna ammalata per portarle la cena. La mamma le raccomanda di non attraversare il bosco per non incorrere in qualche brutta avventura. Ma la bimba disubbidisce. Nel bosco incontra il lupo che, con modi gentili, riesce a sapere dove va. Il lupo precede Cappuccetto Rosso e giunto dalla nonna la divora, si traveste con la cuffia della vecchia e si nasconde nel letto. Quando la bimba arriva, divora pure lei. Qui termina la fiaba di Perrault a cui i F.lli Grimm aggiunsero la seguente variante. Un cacciatore che passava per caso vicino alla casa della nonna, avendo veduto il lupo, lo uccide, gli squarcia il ventre e nonna e Cappuccetto Rosso 'riemergono sane' e salve.

Cenerentola. Fiaba presente anche nel Basile e nell'opera dei F.lli Grimm. Cenerentola è figlia di un vedovo. Il padre, risposatosi con una vedova autoritaria, madre di due figlie alquanto scorbuciche, non si preoccupa se la ragazza viene in casa relegata al rango di serva, mentre le figliastre se la spassano in feste e danze. Ma l'intervento della madrina, una fata, permetterà a Cenerentola di frequentare in abiti sontuosi le feste di corte. Unica clausola è quella di rientrare a casa entro mezzanotte. Un principe si innamora di lei ma non riesce a scoprire chi sia. Una notte Cenerentola, dimentica della clausola, si allontana dopo lo scoccare della mezzanotte e, fuggendo, perde una scarpina di vetro. Sarà attraverso questa che il principe riuscirà a ritrovarla e a sposarla. La fiaba è molto nota. Meno noto è il particolare della scarpetta. Anche se si tratta di una fiaba, pare strano che la fata madrina abbia procurato alla pupilla un paio di scarpette di vetro, un materiale per nulla adatto alla confezione delle calzature e ancor più per danzare. Studiosi di folklore, fra cui Marc Soriano, autore di parecchi volumi storico-critici su Perrault, sostengono che la parola 'vetro' attribuita alle scarpette è nata da un errore. Nel testo originale di Perrault sta scritto scarpetta di 'vair', cioè di vaio, una pelliccia tratta dalla pelle morbida di uno scoiattolo dei paesi nordici, in passato usata per confezionare abiti e pantofole.

In francese la pronuncia delle due parole *vair* a *verre* ha lo stesso suono. La confusione è quindi, comprensibile.

Bettelheim nel suo testo *Il mondo incantato* (p. 230) nota che già nel IX secolo a.C. esisteva in Cina una novella con tema analogo a quello di Cenerentola e in quel caso la protagonista calzava una morbida pantofola di materiale prezioso. Anche in Egitto, a partire dal terzo secolo, si trovano diversi tipi di calzature, comprese pantofole, fatte di cuoio fino babilonese. Quindi, è assai probabile che Perrault abbia pensato ad una morbida scarpina di cuoio di scoiattolo, assai più adatta al ballo. Solo che a pensarla di vetro è più suggestivo e fantastico.

La fiaba ha ispirato Rossini, che compose un melodramma giocoso in due atti nel quale mantiene intatto il fascino della fiaba. Fu rappresentato a Roma nel 1817. Anche Massenet compose un'opera presentata sulle scene parigine nel 1899. Prokofiev ne trasse un balletto per il Bolscioi e Marius Petipa con Michel Fokine utilizzarono la fiaba per coreografie realizzate al Teatro Imperiale di Pietroburgo nel 1883 e al Covent Garden di Londra nel 1938. Walt Disney nel 1949 realizzò un lungometraggio a cartoni animati dal titolo *Cinderella*.

Enrichetto dal ciuffo Fiaba poco nota. Un re ha avuto un figlio deforme, brutto ma spiritoso e intelligente. Un altro re ha due figlie di cui una bellissima ma oca e un'altra bruttissima ma geniale. Le due regine madri s'incontrano e ricorrono ad una fata per sanare la situazione. Enrichetto ottiene di poter trasmettere la sua intelligenza alla donna che sposerà e la principessa oca di poter trasmettere la sua bellezza allo sposo. I due si incontrano in un bosco. Enrichetto si offre di sposare la fanciulla bellissima e questa, pur prendendo tempo, accetta. Dopo un anno il principe rimarrà brutto agli oc-

chi di tutti, tranne che a quelli della bella principessa, mentre lei diventerà intelligente solo agli occhi di lui. La morale di Perrault è: *“In colui che amiamo vediamo solo il buono e il bello. E colui che amiamo è per noi intelligente”*.

Le fate Fiaba di due sorelle: una brutta, spavalda, prepotente; l'altra bella, remissiva e servizievole cui toccano tutti i lavori più pesanti. Quest'ultima, un giorno, trovandosi alla fontana per attingere acqua, viene avvicinata da una vecchia che le chiede un sorso d'acqua e la ragazza glielo offre con cortesia. La vecchia è una fata e per ringraziarla le fa un dono: ad ogni sua parola le usciranno di bocca perle e diamanti. La madre, veduto il miracolo, manda alla fonte anche la figlia brutta, ma questa, alla richiesta della vecchia, risponde in malo modo e rimedia il dono di sputare rospi e serpenti ogni volta che parla. La prima diventerà regina. La seconda, scacciata di casa dalla madre, andrà a morire in fondo al bosco.

Il gatto con gli stivali. C'era una volta un vecchio mugnaio che lasciò in eredità ai figli, un mulino, un asino e al più piccolo un gatto. Quest'ultimo era triste e non sapeva che farsene di un gatto. Il gatto, vedendolo scoraggiato gli disse *“Fidati di me, padrone, portami un cappello, un paio di stivali e un sacco e farò di te un uomo ricco”*.

Il giovane che non aveva nulla da perdere, si procurò il necessario. Il gatto, indossati stivali e cappello, andò nel bosco, catturò della selvaggina e la portò al re, dicendo che era un dono del suo padrone, il Marchese di Carabas. Il gatto continuò a portare doni al re finché un giorno venne a conoscenza di una passeggiata programmata per il re con la figlia. Corse dal suo padrone e gli disse di spogliarsi e di gettarsi in un lago presso il quale doveva passare la carrozza reale.

Quando questa arrivò, il gatto iniziò a gridare dicendo che il Marchese di Carabas era stato derubato, gettato nel lago da alcuni malviventi e che aveva bisogno d'aiuto.

Il re ricordandosi di tutti i doni ricevuti, fece fermare al carrozza per aiutare il presunto marchese. Nel frattempo il gatto con gli stivali si mise a percorrere la strada che la carrozza avrebbe seguito e a ordinare a tutti i contadini di informare il re che i campi che coltivavano appartenevano al suo padrone il Marchese di Carabas.

Il gatto, intanto, raggiunse il palazzo di un famoso orco, che si diceva fosse in grado di trasformarsi in qualsiasi animale. Traendolo in inganno il gatto lo convinse a trasformarsi in topo e lo divorò, e così si impossessò delle sue ricchezze e le donò al suo padrone il quale poté così sposare la figlia del re e ... vissero tutti felici e contenti.

Pollicino Non ebbe altrettanta fama delle altre fiabe forse perché entrò in competizione con fiabe scritte dai F.lli Grimm. Si tratta di una tipica fiaba di abbandono, causato da difficoltà economiche dei genitori.

Pollicino era l'ultimo di sette fratelli, figli di un povero taglialegna. Non potendo il padre sfamare tutti, decide di abbandonarli nel bosco. Pollicino, avendo udito il padre esporre alla moglie quanto stava per fare, si riempie le tasche di sassolini bianchi che lascia cadere lungo i sentieri mentre il padre si dirige nel folto del bosco. In tal modo i sette fratelli, seguendo la traccia lasciata dai sassi, riescono a ritrovare la via di casa. Alcuni giorni dopo il padre ritenta e stavolta Pollicino, non avendo avuto il tempo di raccogliere sassolini bianchi, si mette in tasca briciole di pane e le semina dietro di sé. Purtroppo gli uccelli le mangiano e i sette non riescono a ritrovare la via del ritorno. Vagando per il bosco, scorgono una casa e chiedono ospitalità, senza sapere che è la casa di un orco, padre di sette figlie. Quando vanno a dormire nella stessa camera delle ragazze, Pollicino per prudenza scambia i berrettucci dei suoi fratelli con le cuffie delle figlie dell'orco addormentate. Al suo ritorno, nel buio della notte, l'orco, credendo di uccidere i bambini per divorarli, uccide invece le sue figlie. Pollicino e i suoi fratelli fuggono, inseguiti dall'orco che indossa gli stivali dalle sette leghe. Non trovando i bambini, l'orco si riposa e si addormenta. Pollicino riesce a sfilargli gli stivali e con questi si reca dall'orchessa. Le dice di essere inviato dal marito (che gli aveva prestato gli stivali magici); si fa consegnare tutto il denaro e con i fratelli ritorna a casa dove padre e madre li accolgono a braccia aperte. Gli studiosi di folklore, più che un abbandono dei figli dovuto alla povertà, hanno voluto ravvisare

nel racconto antichi riti di iniziazione che i giovani dovevano affrontare prima di entrare nell'età adulta.

Il tema dell'orco e dell'orchessa è presente anche in fiabe italiane quali *Corvetto* del Basile e *Il gobbo Tabagnino* di Calvino.

La pazienza di Griselda ovvero *La marchesa de Saluzzo*. La trama della fiaba è tratta dall'omonima novella del *Decamerone* di [Giovanni Boccaccio](#). *Venne letta di fronte all'Accademia di Francia dall'Abbé Lavau e poi apparve in "Le Mercure Galant". È preceduta da due epistole dedicatorie: una lettera in versi a una signorina e una lettera in prosa a un gentiluomo. I destinatari non sono identificati. La notizia è legata ai [Racconti di mia madre l'oca](#), pubblicati nel 1697.*

Un Principe si innamora di Griselda, una pastorella, e la sposa. Tuttavia mette continuamente alla prova l'amore e la fedeltà della sua giovane moglie. Ma Griselda, innocente, subisce pazientemente gli ingiustificati sospetti del marito e alla fine i suoi sacrifici saranno premiati.

Attraverso la fiaba, Perrault ci offre una rappresentazione della sua epoca, e particolare i costumi della classe sociale dominante. Ci sono scene della vita a corte: lusso, feste, nozze.

La fiaba è anche un pretesto per una riflessione sul potere, sul rapporto fra gli uomini e le donne, sulla crudeltà e sulla virtù.

I desideri ridicoli (*Les Souhais ridicules*) è una fiaba popolare la cui versione più celebre è quella in versi di Charles Perrault. Apparve per la prima volta nel 1693 su *Le Mercure Galant* e fu inserita nel 1697 nella raccolta *I racconti di Mia madre l'Oca*.

Un boscaiolo si lamenta della sua triste sorte. Gli appare il dio Zeus che gli promette di realizzare tre desideri. Tornato a casa si consiglia con la moglie sul da farsi e decidono insieme di rinviare al giorno dopo la scelta dei desideri da esprimere. Ma inavvertitamente, mentre si riposa presso il fuoco del camino, dice che vorrebbe tanto poter mangiare una focaccia e subito la focaccia compare. La moglie inveisce contro di lui che così stupidamente ha consumato una possibilità. Irritato il boscaiolo reagisce e nella collera le augura che la focaccia le si attacchi al naso. È subito accontentato. Ora, anche se ottenesse di diventare re, come farebbe a presentarsi sul trono con la moglie deturpata in quel modo? Con l'ultimo desiderio a disposizione chiede a Zeus che lei ritorni come era prima. La vita di entrambi continuerà nella medesima condizione iniziale.

In questa fiaba viene rappresentata la realtà sociale del popolo e Perrault esprime il suo pessimismo sulla possibilità di un miglioramento delle condizioni economiche e sociali di vita dei ceti più umili. L'individuo ha scarse se non nulle prospettive di sfuggire al destino che gli è assegnato. Perrault adotta un registro scherzoso alternato a note più amare quando, ad esempio, all'inizio descrive la condizione del boscaiolo così infelice da desiderare la morte.

Pelle d'asino. Una regina, morendo, si fa promettere dal re che egli non si risposerà se non con una donna più bella di lei. Ma l'unica persona in grado di rivaleggiare con lei quanto a bellezza è solo la sua stessa figlia. Per sfuggire a questa unione [incestuosa](#) la fanciulla, su consiglio della fata madrina, chiede al padre come dote degli abiti irrealizzabili (uno color del [cielo](#), uno color della [luna](#), uno color del [sole](#)), ma il re riesce sempre a procurarglieli. Allora la principessa chiede al padre la pelle dell'asino magico la cui lettiera, anziché essere coperta di sterco, è coperta ogni giorno di nove monete d'oro, sicura che egli non acconsentirà mai a ucciderlo. Invece la pelle dell'asino magico le viene recapitata senza indugio. La principessa fugge dal castello, rivestita solo della pelle d'asino, mentre un baule con i suoi tre vestiti la segue viaggiando sottoterra, grazie a un incantesimo della fata madrina. Dopo aver viaggiato a lungo, la principessa viene presa a servizio per pulire il trogolo dei maiali in una fattoria di un altro regno. È così sporca e ripugnante che tutti i servi si prendono gioco di lei chiamandola Pelle d'Asino, ma è anche brava e diligente. La principessa continua a rimanere nascosta, ma decide di lavarsi e di indossare i suoi magnifici vestiti per ogni occasione di festa. Un giorno il principe ereditario, venendo

da una battuta di caccia, si ferma alla fattoria. Mentre passeggia nei dintorni, sbircia dal buco della serratura nel tugurio isolato dove vive Pelle d'Asino e vede la principessa bellissima e magnificamente abbigliata. Incantato si ritira e non riesce a non pensare alla visione, tanto che cade ammalato. Davanti alle suppliche della madre e del padre perché dica la causa della sua malattia, il principe chiede una focaccia fatta da Pelle d'Asino. Perplexi, ma desiderosi di far guarire il figlio, i sovrani ordinano a Pelle d'Asino di cucinare una focaccia e lei - per caso, o forse perché anche lei ha visto il principe e si è innamorata? - lascia cadere un anello nell'impasto. Il principe mangia voracemente e trova l'anello, che rafforza il suo amore e lo fa cadere più ammalato di prima. Il principe afferma che sposerà solo la fanciulla che "calzerà" l'anello. Dopo aver passato in rassegna tutte le ragazze del regno, viene chiamata anche Pelle d'Asino. La comparsa della sua mano bianca e affusolata al di sotto della sudicia pelle lascia tutti di stucco. Nel vederla, il principe la chiede in moglie e re e regina sono ansiosi di favorire le nozze. Tra gli altri invitati arriva anche il padre della principessa che, ormai guarito dalla sua folle ossessione e risposato, approva di buon grado il matrimonio.



(da rivista Arcobaleno)

[La soluzione di ogni gioco è posta in appendice.]

1

SOMMA LETTERALE

(5, 2, 3, 5, 1', 3)

(Vedi Glossario)

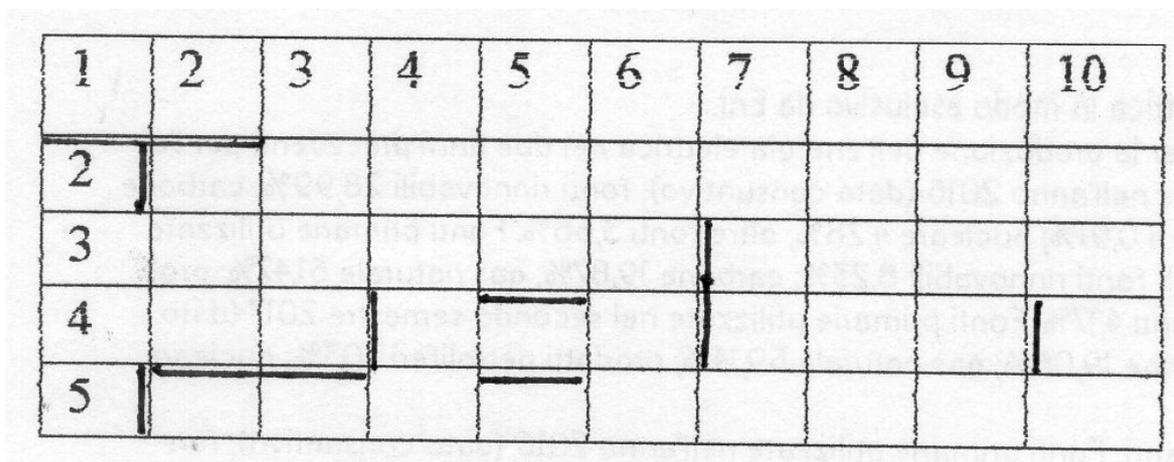
Titolo di un libro di Perrault

**Firenze + Le prime due + Congiunzione eufonica + Profondi +
Si dice due volte sfogliando una margherita + La quarta + La
nota... del sovrano + Una spagnola pazza = (5, 2, 3, 5, 1', 3)**

2

CRUCIVERBA

*A gioco concluso, nella prima e seconda riga si potrà leggere
il titolo di un personaggio molto noto.*



Definizioni:

Orizzontali: 1) *Nome del personaggio.* 2) *Segue il Nome del personaggio.*
3) Colore intermedio tra azzurro e violetto. – Così ì son definiti i decreti del monarca. 4) Il vecchio pitone del “*Libro della giungla*” - La più nota emittente inglese. – Alle donne non piace dirla. 5) Il lago più esteso d’Italia.

Verticali: 1) E’ nota quella di Samotraccia. 2) Sigla dell’ città portuale giordana, situata sul Mar Rosso. 5) Una sigla sulla busta di una lettera.
6) Simboli religiosi cristiani. 7) Le dimore delle odalische. 8) Ottuso di mente. 9) Françoise autrice francese di “*Buongiorno Tristezza*” . 10) Riuscita, fine, termine.

ANDATA E RITORNO

Ciascun gruppo di lettere comprende due parole sovrapposte, LA PRIMA leggibile da sinistra a destra: la SECONDA, sottostante, leggibile da destra a sinistra. Le due parole hanno in comune alcune lettere centrali. Dopo averle scritte, leggendole poi di seguito, potrete ottenere il titolo di una nota fiaba.

Sp	•	lo.	Ba	•	to.	Et	•	ze.
•		•	•		•	•		•
.ec	•	aC	oig	•	teD	ezot	•	D
Se	•	do.	Scò	•	erie.	Pa	•	a.
•		•	•		•	•		•
aico	•	oC	mir	•	P	.e	•	est
R	•	le.	Col	•	na.			
•		•	•		•			
.a	•	C	.ol	•	ziB			

4

REBUS monoverbo (8)

(Vedi Glossario)

Titolo di una fiaba

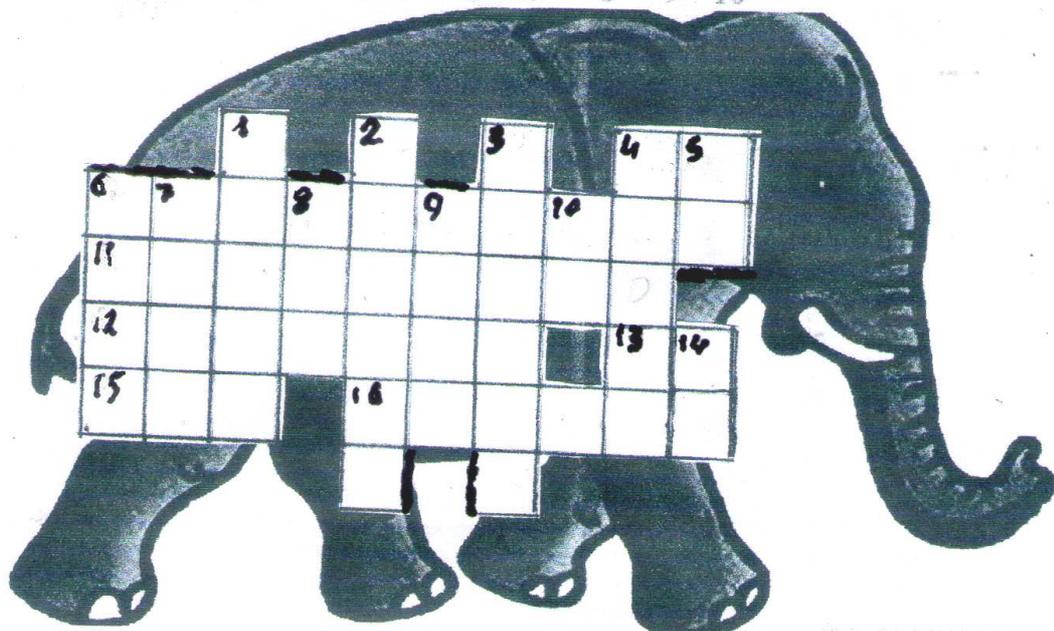
Suggerimento per la soluzione: Non sempre le lettere sovrapposte indicano un luogo o un oggetto. Possono indicare anche una situazione. Ragiona sulla fanciulla seduta.



5

CRUCIVERBA

*A cruciverba concluso al n° 5 e 11 orizz. e al n° 3 verticale
si potranno leggere i titoli di due fiabe*



Definizioni :

(Orizzontali): 4) Sono al corrente. 6) *Titolo di un fiaba.* 11) (*Segue il titolo*) 12) Prevede il futuro. 13) Lucca. 15) Il fiume Oise senza foce. 16) L' Harry di J.K.Rowling .

(Verticali) 1) Città della Provenza sul fiume Rodano. 2) Scarso di sale e di sapore. 3) *Titolo di fiaba.* 4) Abiti indossati dagli antichi romani. 5) Tipo pregiato di farina. 6) Edipo senza la metà. 7) Froge. 8) Incognita. 9) Il Victor autore de "I miserabili". 10) Tifo senza pari. 14) Antica città sumerica.

6 ASSOCIAZIONE DI IDEE

I

(Vedi Glossario)

*Pensate ad un **indumento** indossato da tre personaggi, legato strettamente ai fini della vicenda narrata. Di quali fiabe si tratta e qual è l'oggetto in comune?*



La bella addormentata



Cappuccetto Rosso



Barbablu



Il gatto con gli stivali



Le Fa e



Cenerentola



Enrichetto col ciuffo



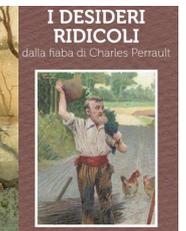
Pollicino



Griselda



Pelle d'asino



I tre desideri

7 ASSOCIAZIONE DI IDEE

II

(Vedi Glossario)

Che cosa hanno in comune le cinque immagini con le fiabe di Perrault?



8 GLI INTRUSI

(Vedi Glossario)

*Nella fiaba del “Gatto con gli stivali” si legge che il gatto conobbe un orco che possedeva la magia di potersi trasformare in qualsiasi animale, grande o piccolo che fosse, e gliene diede la prova. In quali animali si trasformò? Cancellate quelli in cui l’orco **NON** applicò la sua magia.*



REBUS A DOPPIA LETTURA

(9)

(Vedi Glossario)

Il rebus presenta due soluzioni :una legata alle fiabe di Perrault e l'altra ad uno scrittore italiano del Novecento, vincitore nel 1970 del Premio Andersen. Scoprite i due titoli e il nome del secondo scrittore.



10

CRITTOGRAMMA

(5, 2, 8)

(Vedi Glossario)

*La soluzione indica in che modo
Cenerentola raggiunse il palazzo del Principe.*

Guida per la soluzione: la parola 'sale' ha diversi significati ... anche verbali. E la parola 'zucca' pure , specie se si pensa a Cenerentola e alla sua fata madrina.

SALE IN ZUCCA

11

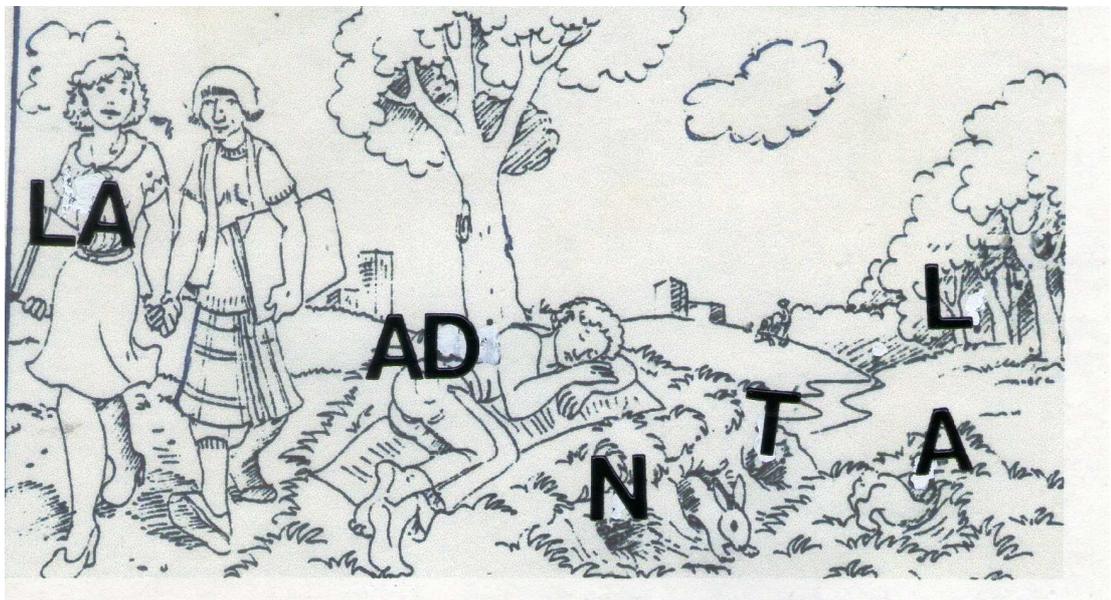
LA SCELTA

La fata, per inviare Cenerentola al ballo, oltre al vestito e alla carrozza, pensò anche alle persone che dovevano accompagnarla: un cocchiere, sei lacchè e un tiro da sei di cavalli. Per trovarli usò la sua bacchetta magica con la quale tramutò alcuni animali da cortile. Quali scelse tra i seguenti ?



12
REBUS
(2, 5, 12. 3, 5)
(Vedi glossario)
Titolo di un fiaba

Suggerimento per soluzione: Non sempre le lettere sovrapposte indicano un luogo o un oggetto. Possono indicare anche una qualità e una situazione...come in questo caso



13

LIPOGRAMMA

(Vedi Glossario)

I RIASSUNTI DI MAESTRO EDIPO

Maestro Edipo leggeva spesso fiabe ai suoi alunni i quali avevano il compito di fare il riassunto contenente un lipogramma a loro scelta.

*Ecco il riassunto che fece Pierino dopo aver ascoltato la favola "Le fate".
Quale consonante NON utilizzò?*

Una donna aveva due figlie. La primogenita era una ragazza dolce e gentile mentre l'altra era, orgogliosa e cattiva. Un giorno una fata, che aveva preso l'aspetto di una vecchina, chiese una tazza d'acqua alla primogenita che stava attingendo acqua alla fontana. La ragazza, premurosa, le offrì l'acqua con gentilezza e cortesia e la fata la premiò con un dono magnifico: ogni volta che parlava le sue parole si trasformavano in fiori e perle.

Il giorno dopo la sorella cattiva, sperando di ricevere lo stesso dono si recò alla fontana dove incontrò la fata che stavolta si era travestita da ricca signora. Alla richiesta dell'acqua la ragazza si rifiutò in malo modo di procurargliela e, per la sua scortesia, la fata la punì: ogni volta che parlava sputava fuor dai denti rospi e serpenti.

La madre incolpò la figlia gentile e cortese per quello che era accaduto alla figlia cattiva e la cacciò di casa.

Nella foresta incontrò però il figlio del re il quale se ne innamorò e la sposò.

Morale della favola: "Presto o tardi la gentilezza ottiene la sua giusta ricompensa"

14

LIMERICK

(Vedi Glossario)

Nel limerick è presente il nome di una città italiana di cui si fa cenno nel titolo di una fiaba. Quale?

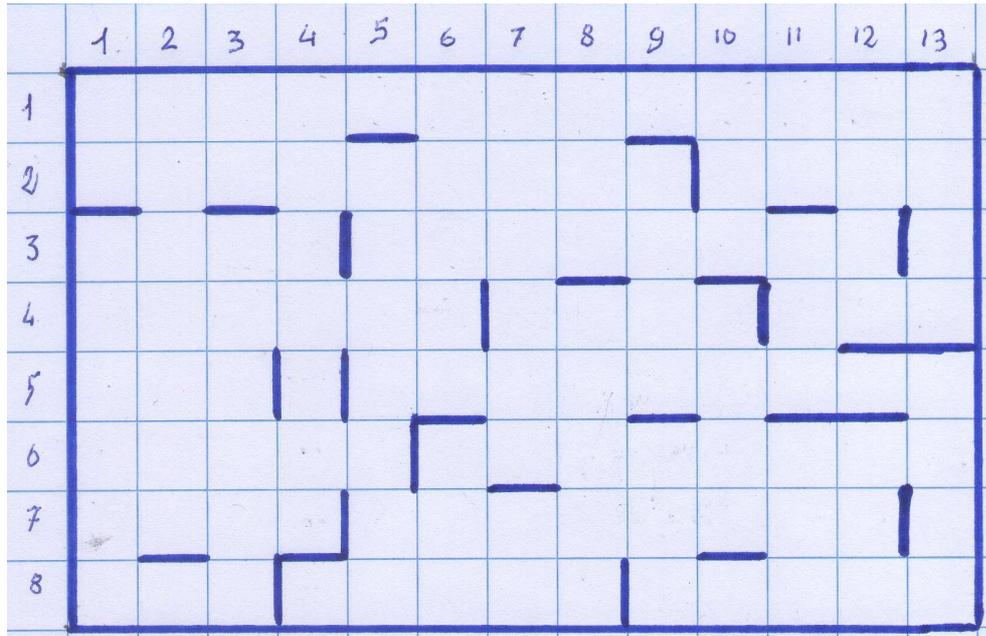
POESIA DEMENZIALE

**Una stramba contessa di XXXXXXXX
allevava nel castello un grosso struzzo.
Gli dava fieno, biada e margarina
con chiodi misti a litri di benzina,
quella folle blasonata di XXXXXXXX.**

15 CRUCIVERBA

WALT DISNEY E CINDERELLA

Nelle sua fiaba Perrault “battezza” raramente i suoi personaggi. Ci pensò Disney a dare un nome ad alcuni di essi. Quali di questi sono presenti nel cruciverba? Scopriteli.



Orizzontali: 1) (*Personaggio*), 2) (*Personaggio*) - Fiore azzurro e divinità greca. 3) (*Personaggio*) - E' famoso quello del Porto di La Spezia. 4) Tribuna rialzata delle prime chiese cristiane con leggìo per la lettura dell'Epistola e del Vangelo. - Giudice infernale. - Le donne sono restie a confessarla. 5) Un giorno della settimana (abb.) - La patria di Tartarino. 6) Inferriata. Dividere. 7) Poeta epico che suonava la lira. - (*Personaggio*). 8) Così si firmava Sergio Tofano. - (*Personaggio*) - Il contrario di 'pedice'

Verticali: 1) Nota musicale. - (*Personaggio*). 2) Dar vita ad una festa. 3) Taranto. - Un noto Claudio direttore d'orchestra. 4) Un indice gradito alla TV. 5) Il supplizio di chi non può mangiare e bere. 6) Ogni giorno va e viene sulle coste atlantiche. - Sommozzatore. 7) Un ausiliare - Pronome che indica noi. 8) Né tue né sue. Creatura mostruosa col corpo da uccello e la faccia di donna. - 9) E' situata nella regione pelvica. - Opprime d'estate. 10) Cattiva - L'orco francese. 11) Andar in latino. - Il nome dell'autore e doppiatore Gullotta. Pappagallini. 12) Il no russo. - L'uccello mitologico legato ai viaggi di Sindbad. 13) Attrezzo per ginnasti. -L'aria poetica

16

L'OGGETTO NASCOSTO

(Vedi nel Glossario la voce Parola nascosta.)

Guida: Nella frase l'oggetto è nascosto tra le righe, a mo' di sciarada

Nel giardino fiorito, sotto un inghirlandato arco, la Iolanda, a braccetto del suo paggio Fernando, passeggiava felice.

17

IL CATALIZZATORE

Il catalizzatore letterario è una parola o una immagine o una idea che ha il potere di favorire l'accostamento tra diversi oggetti che hanno qualcosa in comune.

Pensando ai titoli delle fiabe di Perrault che cosa hanno in comune le seguenti immagini e quale fiaba ti ricordano??



18

IL NOME NASCOSTO

Trova il nome di un personaggio nascosto dalle incognite XXXXXXXXXXX

ECOLOGIA E NECESSITA'

Di XXXXXXXXXXX il padre sconsolato
guardava amareggiato la foresta
e gli alberi che il fuoco avea bruciato.
Piangeva, urlava e si battea la testa.

"Che fai? - gli chiese un tal. - Sei forse matto?"

"Ce l'ho con chi ha bruciato tutto questo!
con chi ha commesso un così gran misfatto."

"Ricrescerà vedrai e molto presto."

"Ma intanto, - disse il padre a muso storto -
per perder XXXXXXXXXXX dove lo porto?"

19

PASSO DI RE

(Vedi Glossario)

Nome di due personaggi poco simpatici.

Per la soluzione: iniziare dall'ultima casella colorata.

E	V	I	A	A	T
F	O	G	S	S	N
A	F	N	E	A	A

20

LIPOGRAMMA

(Vedi Glossario)

I RIASSUNTI DI MAESTRO EDIPO

Maestro Edipo leggeva spesso fiabe ai suoi alunni i quali avevano il compito di fare il riassunto contenente un lipogramma a loro scelta. Ecco il riassunto che fece Pierino dopo aver ascoltato la favola "Le fate". Quale lettera dell'alfabeto NON utilizzò?

ENRICHETTO COL CIUFFO

Una regina ebbe un figlio brutto e malfatto che, per consolarla, una fata le promise che in futuro suo figlio sarebbe stato spiritoso e intelligente e che avrebbe potuto elargire altrettanto spirito e intelligenza alla persona che avrebbe maggiormente amata. Il bambino venne chiamato Enrichetto col ciuffo, perché era nato con un solo ciuffo in testa.

Passarono alcuni anni. Una sua amica, regina pure lei, abitava con le sue figlie nel regno confinante. La maggiore era bella ma molto sciocca; l'altra bruttissima ma molto intelligente e spiritosa. La stessa fata confeì alla primogenita un potere: trasmettere la bellezza alla persona che avrebbe maggiormente amato.

Un giorno la primogenita si recò in un bosco per piangere sulla sua sventura. Non piace a nessuno essere stolto o sciocco. Mentre piangeva, le venne incontro il principe Enrichetto

Il principe, notato che la fanciulla era triste e malinconica per la sua stoltezza, le rivelò che poteva offrirle spirito e intelligenza se solo lo avesse sposato entro l'anno. La principessa accettò la proposta, anche se pensò che la proposta non si sarebbe mai avverata. Ma il potere che il principe Enrichetto le aveva offerto cominciò a funzionare e la principessa acquisì tanta intelligenza che il re prese a consultarla per tutti i suoi affari.

L'anno finì e la metamorfosi avvenne. La principessa sposò il principe che si trasformò nell'uomo più bello che esistesse sulla terra. Ma la metamorfosi non fu in verità un'opera magica, bensì una conseguenza legata alla forza che l'amore può generare in ogni uomo. Infatti la principessa, valutato Enrichetto, il suo comportamento, la sua perseguitanza e tutte le buone qualità che questi aveva manifestato, non pensò più alla bruttezza che sia il suo corpo, sia il suo viso lasciavano trasparire. E vissero felici e contenti,

Morale: Non è bello solo ciò che è bello, ma è bello soprattutto ciò che piace.

21

IL PERSONAGGIO

A quale fiaba possono essere attribuite le tre immagini?



22

PROFESSIONI

Scegli - tra quelli sotto elencati , (messi in ordine alfabetico - il rango sociale del protagonista e scrivilo a fianco di ogni titolo

Carta di Identità

Titolo protagonista	Discendenza o rango sociale del
--------------------------------	--

- | | |
|-----------------------------------|-----------|
| 1 Barbablu | |
| 2 Pelle d'asino | |
| 3 Enrichetto dal ciuffo | |
| 4 Griselda | |
| 5 Desideri inutili | |
| 6 La bella addormentata | |
| 7 Pollicino | |
| 8 Le fate | |
| 9 Il Gatto con gli stivali | |
| 10 Cappuccetto rosso | |
| 12 La bella e la bestia | |

**Boscaiolo, casalinga, compagno di un mugnaio,
figlia di casalinga, figlia di casalinga,
figlia di re, figlio di re, figlio di boscaiolo,
figlia di mercante, pastorella, uomo d'affari.**

23

INSERZIONI

Titolo di una fiaba

Inserire fra le due parole date, una sillaba che, sia letta di seguito alla prima, sia letta davanti alla seconda, formi vocaboli di altro significato. Le sillabe inserite, forniranno il titolo di una fiaba

per

Como

assi

presi

dolo

colt

o

gela

corti

mola

voti

nodo

nari

Tiro

dolo

vola

mori

sciare

24

EQUAZIONI ENIGMATICHE

(2, 8, 2, 7)

(Vedi Glossario)

$$(A - B) + (C - i) + (D - E) + (F - G) + (H - I) = 2, 8, 2, 7)$$

Definizioni:

A Mollusco cefalopode commestibile.

B Centro Alpino Italiano.

C Edificio religioso.

D Confortevoli e morbidi.

E Il lago manzoniano.

F Condizione di benessere fisico dell'organismo

G La bevanda delle cinque.

H Edificio di grandi dimensioni

I Attrezzo per rimuovere la terra.

25

FRASE POLILLUSTRATA A SOTTRAZIONE

(vedi Glossario)

Dato un nome ai disegni e sottratte le lettere indicate otterrete il titolo di uno scritto in cui viene descritta una famosa e lunga "Querelle" fra Perrault e Boileau su uno scottante problema letterario.

 - O	 -A	 -GUA	 - TE
 -S	 -SA	 - RE	 -QUA

26

CIFRATO ALFANUMERICO

(ve di Glossario)

Aiuto per la soluzione: al numero 1 corrisponde la vocale A ; al 2 la vocale O.

al numero 3 corrisponde la consonante R; al numero 4 la consonante R.

La soluzione è il titolo di un'opera legata al mondo della favola.

3 1 5 5 2 11 13 8 - 7 - 4 13 2 3 8 7 -

6 7 9 - 13 7 10 12 2

- 12 1 4 4 1 13 2 - 5 2 11 - 10 2 3 1 9 7

**MARIE-CATHERINE LE JUMEL
BARONESSA D'AULNOY**

FIABE FRANCESI



(Clif- Club Litteraire)

Ricordi

Itaca, L'isola felice.

Dopo la morte di mia moglie, come da anni accadeva, avevo deciso di trascorrere un periodo di ferie a Isolabona, in completa solitudine

Ormai in pensione, mi sembrava ridicolo parlare di ferie, semmai si trattava solo di un allontanamento temporaneo dal mare per trascorrere qualche settimana in campagna, nella casa in cui ero nato e che ora rimaneva chiusa, addormentata per tutto l'anno in attesa di quel breve periodo estivo durante il quale rivivevo la mia infanzia e incontravo gli amici con i quali si rivangavano le esperienze e le emozioni di un passato che ogni anno si allontanava sempre di più.

Quel vecchio paese medievale, sorto in fondo alla Val Nervia, non lo chiamavo più col suo toponimo geografico. Non più Isolabona, ma Itaca, un nome poetico, nato dopo la lettura di "Itaca" una poesia del poeta greco Konstantinos Kavafis.

Era la parte finale della sua poesia che mi aveva colpito, profondamente, tanto a fondo che da quel giorno Isolabona era diventata "Itaca".

*Sempre devi avere in mente Itaca,
raggiungerla sia il pensiero costante.
Soprattutto, non affrettare il viaggio;
fa che duri a lungo, per anni, e che da vecchio
metta piede sull'isola, tu, ricco
dei tesori accumulati per strada
senza aspettarti ricchezze da Itaca.
Itaca ti ha dato il bel viaggio,
senza di lei mai ti saresti messo
sulla strada: che cos'altro ti aspetti?
E se la trovi povera, non per questo Itaca ti avrà deluso.
Fatto ormai savio, con tutta la tua esperienza addosso
già tu avrai capito ciò che Itaca vuole significare.
(da Costantino Kavafis, Cinquantacinque poesie,
a cura di Margherita Dalmàti e Nelo Risi – Einaudi)*

Dopo averla letta mi ero ricordato di Cesare Pavese che ne "**La luna e i falò**" aveva scritto: "*Un paese ci vuole, non fosse che per il gusto di andarsene via. Un paese vuol dire non essere soli, sapere che nella gente, nelle piante, nella terra c'è qualcosa di tuo, che anche quando non ci sei resta ad aspettarti.*"

Così era nata la mia Itaca.

E presto l'avrei rivista.

Pigliai sull'acceleratore della Chevrolet per superare l'ultima curva che ancora mi divideva dalla mia Itaca. La superai e rallentai.

Volevo assaporare ancora una volta il panorama che avevo davanti.

Una verde collina che digradava sino ai ruderi dell'antico Castello dei Doria, la cima del campanile che sovrastava tutti i tetti di quel borgo medievale, sino a fermarsi sul fondovalle dove il torrente Nervia accoglieva le acque di un rio che aveva un nome strano e curioso (tanto curioso che sulle sue sponde Italo Calvino aveva fissato su un ontano l'ultima dimora terrestre di Cosimo di Rondò, il Barone Rampante). Si chiamava Rio Merdanzo.

Tra poco sarei entrato nella casa della mia infanzia e l'atrio, la cucina, le stanze, la saletta con lo scaffale pieno di libri *d'antan* i quali avrebbero ripreso momentaneamente a vivere. Avrei ritrovato le mie fiabe, quelle affascinanti fiabe di Perrault, dei Grimm, di Madame d'Aulnois, di Andersen, di Puskin che mi avrebbero ancora fatto sognare.

E il primo libro che mi capitò tra le mani fu un volume di *Les contes des fées* di Mme d'Aulnois.

Rividi volentieri sul frontespizio quel volto d'angelo dell'autrice, dipinto in colori tenui, con gli occhi che guardano in basso, con il capo coperto da un grazioso cappellino di trine con piume bianche, il quale nasconde i bruni capelli, lasciando pendere solo una corta treccia. L'aspetto è triste e non lascia trapelare alcun pensiero.

Un ritratto per me affascinante che aveva sempre attirato la mia attenzione di adolescente. Un volto che non avevo mai dimenticato.

La prima volta mi sembrò un volto angelico. E se in seguito lessi la sua biografia, tutt'altro che adamantina, non fu certo quella a farmi cambiar parere.

BIOGRAFIA DELL'AUTRICE

1651 Il 14 gennaio nasce a Barneville-la-Bertran, Francia la Baronessa Marie-Catherine, meglio nota come Madame d'Aulnoy.

1667 Come era d'uso tra la nobiltà d'allora, la sua famiglia concordò il suo matrimonio, quando compì i sedici anni e la diede in moglie a François de La Motte, barone d'Aulnoy, valletto del duca di Vendôme, più vecchio di lei di quarantasei anni. Dall'unione nacquero cinque figli. La situazione familiare poco piacevole cominciò a degenerare in un odio profondo verso l'anziano marito, un odio che la portò alla decisione di sbarazzarsi di lui e di liberarsi così da un legame poco gradito.

François de la Motte aveva una inclinazione eccessiva per il gioco d'azzardo e una pessima reputazione. Quando fu sospettato di malversazioni, la giovane moglie, con la complicità di due gentiluomini, approfittò della situazione. Interrogata dalla polizia, negò che il marito aveva preso parte a crimini di lesa maestà, passibili di pena di morte.

1669 Il marito fu processato per tradimento e fu condannato al carcere nella Bastiglia dove rimase per diversi mesi. In seguito le accuse si rivelarono infondate. La congiura contro di lui venne scoperta: i due complici vennero condannati alla decapitazione per calunnia e la moglie condannata a una detenzione nella Bastiglia. La baronessa, però, riuscì a sottrarsi alla cattura con un fuga rocambolesca, fuggendo attraverso un passaggio segreto e nascondendosi in una chiesa.

1675 Separata dal marito e costretta all'esilio, viaggia attraverso l'Europa per sfuggire alla condanna che pendeva sul suo capo. Si trasferisce inizialmente in Inghilterra e poi raggiunge la Spagna dove rimane fino al momento in cui può tornare in Francia.

1681 E' graziata da Luigi XIV per servizi resi alla corte (spionaggio politico). Rimasta vedova, si stabilisce a Parigi dove apre un salone letterario prima di trovarsi nuovamente compromessa in uno scandalo a causa della sua amicizia con una donna che aveva ucciso il marito.

La D'Aulnoy nella storia della letteratura francese si propone come un singolare personaggio la cui vita è costellata di avventure.

1705 La sua vita tumultuosa secondo alcuni cronisti, si conclude in un convento dove trascorre gli ultimi suoi anni di vita. Secondo altre notizie, muore in tranquillità nella sua casa di Parigi il 4 di gennaio. Un suo editore e biografo, Mathurin de Lescure, disse che dai ritratti allora esistenti esistevano due versioni: quella di un volto giovanile ma triste e quella di "una briosa e copiosa bellezza".

OPERE

Scrisse Histoire d'Hypolite, 1690, Mémoires de la cour d'Espagne, 1690, Histoire de Jean de Bourbon, Prince de Carency, 1692, Nouvelles Espagnolles, 1692, Nouvelle ou Mémoires historiques, 1693, Mémoires de la cour d'Angleterre, 1695, Le Comte de Warwick, 1703.

Les Contes des Fées, 1697 contiene: *Babiole, Finetta Cenerentola, Graziosa e Percinet, La principessa Fiore di primavera, La principessa Rosette, L'arancio e l'ape, La rana benefica, L'uccello turchino, Il delfino, Fortunata, Il principe folletto, Il topolino buono, Il montone, La Bella dai capelli d'oro, Il Nano giallo, La Cerva nel bosco.*

Contes nouveaux ou Les Fées à la mode, 1698 contiene: *Bella-Bella o il cavaliere Fortunato, Il serpente verde, La Gatta Bianca, Il ramo d'oro, Il piccione e la colomba, Il principe Marcassin.*



2
SOMMA ARCANA
(Vedi Glossario)
(2, 11, 5, 2, 9)

*Risolvete la somma (che praticamente è un rebus descritto in prosa),
e otterrete il titolo di una fiaba.*

**La sesta nota + Il rango di Lady D. + Sigla di Firenze + O + La seconda nota +
La prima preposizione + Si frequenta a sei anni + un cerchio all'anulare. = (2, 11, 5, 2, 9)**

3
RICOSTRUZIONE

*Collocate in ciascuna delle righe le consonanti sotto elencate . Si otterranno
i titoli di due fiabe.*

(1' 7, , 1', 3 - 2, 5, 6)

A	A	I	O	E	A	E.
A	A	A	I	A	A.	A.

B C C G L L' L' N N P R T T

4
MATEMATICA più REBUS
(2, 11, 7)

(Vedi Glossario)

Titolo di una fiaba

Guida per soluzione : La prima incognita ... è matematica.



5
LOGOGRIFO A ROVESCIO con ANAGRAMMA

(Vedi Glossario)

Risolto il logogrifo si otterrà una parola che, anagrammata, completerà il titolo della fiaba.

Nella riga n°8 il titolo di una fiaba "IL "

1

2

3

4

5

6

7

- 1) Giotto era un maestro nel farlo. 2) Negazione. 3) Guidava uno zoo galleggiante. 4) Molto conosciute... sul pentagramma 5) Rilievo geomorfologico . 6) Hanno paura di qualcosa. 7) Un animale .

6

FALSO DIMINUTIVO

(Vedi Glossario)

La soluzione completa il titolo della fiaba "L'uccello")

LIMERICK

Trova le due parole nascoste dalle X. La seconda ti indicherà il colore usato dal pittore: quello per completare il titolo della fiaba..

NOVELLO PICASSO

Ad un pittore XXXXX d'Istanbul
un pastore regalò un karakul.
Tanto piacque al pittore l'agnellino
che lo dipinse di color XXXXXXXX ,
quello strano pittore d'Istanbul.

7

REBUS

(2, 5, 3, 1, 7, 8)

(Vedi Glossario)

Titolo di una fiaba)



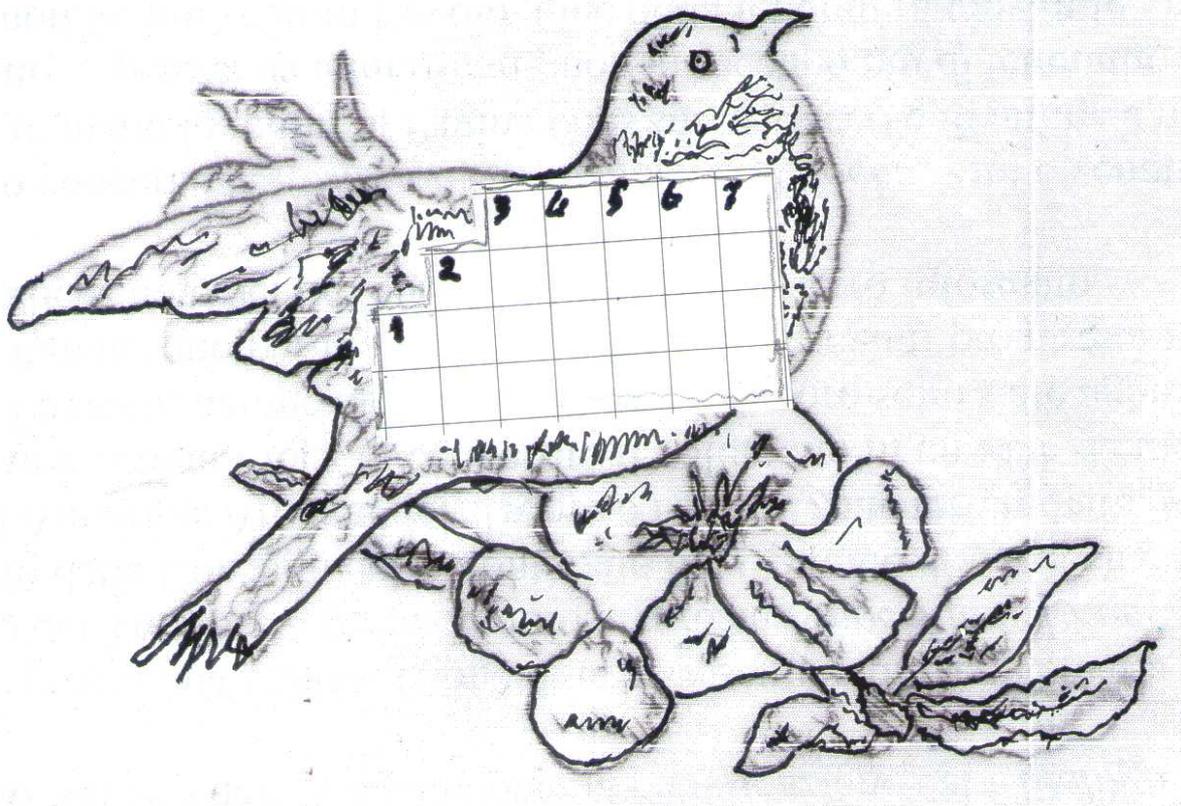
8
SCIARADA
(Vedi Glossario)

La soluzione completa il titolo di una fiaba "Il..... buono"

DISNEY
Un furbo e grasso gatto
per catturare un XXXX
si finse un poco matto
per conseguir lo scopo.
Si mise un gran grembiule
di seta mista a YYYY
ma non riuscì a beccare
neppure un XXXX YYYY

9
CRUCIVERBA

Nella riga 1 orizzontale si leggerà il nome del protagonista di una fiaba.
Tutte le definizioni vanno scritte solo in verticale



Definizioni verticali:

- 1) L'appellativo di Brigitte Bardot .
- 2) Tappa del Tour legata a Briançon
- 3) Cibo delle capre.
- 4) Mantello equino
- 5) Comunicato pubblicitario
- 6) Baia, insenatura
- 7) Mitra a canna corta.

10

PASSO DI RE ... CON REBUS

2, 4, 6, - 2, 5, 3, 5. - 2, 7, 1, 2, 8.

(Vedi Glossario)

Per i disegni considerare l'intera parola.

La soluzione è il titolo di due fiabe.

IL			IL
LA			EL A
	NEL	LA	

11

IL RETTANGOLO MAGICO

Pensate ad un numero compreso fra l'uno e il cinque. Poi partite casella verde e, procedendo in senso orario, contate le caselle secondo il numero pensato e scrivete la sillaba d'arrivo. Ripartite dalla stessa casella in cui vi trovate e ricontate le altre caselle successive sempre con lo stesso numero, scrivete la sillaba ...e così via finché non avrete toccato tutte le altre caselle. Troverete il titolo di due fiabe.

IL	DEL	VER	SER
TE			FI
IL	NO.	PEN	DE.

12

ACROSTICO
(Vedi Glossario)

Nella colonna colorata, letta dall'alto in basso vi è il titolo di una fiaba

1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		

Definizioni: 1) Ampia penisola del Nord America e nome di un cane.
2) Periodo sacro per gli islamici. 3) Persona che ostenta nell'ozio una fastosa ricchezza. 4) Unione del Belgio, Olanda e Lussemburgo.
5) Giorno segnato da cattivi presagi. 6) Mozart ne musicò le nozze. 7) E' nota quella dei centouno.

13

MESOSTICO

(Vedi Glossario)

Nella colonna colorata, letta dall'alto in basso vi è il titolo di una fiaba

1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		

Definizioni:

1) Situazione di abbandono e di incuria. 2) Si tengono in classe.
3 Insieme di famiglie della medesima stirpe. 4) Verseggiatore, rimatore. 5) Altera e boriosa. 6 Può essere sinonimo di prugna.
7) / Strumento a corde e tastiera con cassa rettangolare, simile al clavicembalo-

14 TELESTICO

(Vedi Glossario)

Nella colonna colorata, letta dall'alto in basso,
sono contenuti i nomi di due protagonisti di una fiaba.

1		
2		
3		
4		
5		

DEFINIZIONI: Orizzontali: 1) Lettera elettronica. 2) Isola atlantica portoghese. 3) Abitazione per eremiti e anacoreti. 4) Ordine, imposizione 5) I pirati di solito lo nascondevano.

15
TITOLI CIFRATI ALFANUMERICI
(Vedi Glossario)

Sostituire una lettera ai numeri presenti nell'elenco, tenendo presente che a numero uguale corrisponde sempre lettera uguale. Si otterranno i titoli di quattro fiabe..

(Password: Per facilitare il gioco tener presente che al n° 1 corrisponde la lettera M; al 2 la lettera A; al 3 la R; al 4 la C; al 5 la S; al 6 la I; al 7 la N.

* 8 6 7 9 10 10 2 - 4 9 7 9 3 9 7 10 11 12 2

* 6 12 - 13 3 6 7 4 6 13 9 - 8 11 12 12 9 10 10 11

* 14 9 12 12 2 - 14 9 12 12 2 - 11 - 6 12 - 4 2 15 2 12 6 9 3 9 -

8 11 3 10 16 7 2 10 11

* 6 12 - 13 3 6 7 4 6 13 9 - 1 2 3 4 2 5 5 6 7

16

EQUAZIONE ALGEBRICO LETTERALE

*Il risultato dell'equazione è il titolo della fiaba "L' ***** ***** *****")*

(Vedi glossario)

Il gioco è composto di sole lettere MAIUSCOLE e minuscole e dai segni matematici: parentesi tonde, il più [+] e il meno [-].

Le MAIUSCOLE fanno parte delle definizioni.

Le minuscole si riferiscono alle lettere da sottrarre o da aggiungere alla parola trovata.

$$(A - B) + (C - D) + (E - F) + G + H = X$$

A = Condizione di chi vive appartato dagli altri per libera scelta o per costrizione .

B = Sta sotto la bocca

C = Tra gli insaccati è nota quella di Bologna.,

D = Defunta.

E = Bara coperta da drappo funebre.

F = Dietro, indietro (in poesia)

G = Avverbio di luogo.

H = La scimmia di Tarzan.

SOFIA FIODOROVNA ROSTOPCHINE

CONTESSA DI SEGUR



Ricordi

Una lezione di toponomastica.

Sovente di fronte al nome stravagante di paesi o di città mi sono chiesto quale fantastico lampo abbia illuminato colui che li ha battezzati con quel nome a volte bizzarro: Belsedere (SI), Femminamorta (PT), Altolà (MO), Strangolagalli (FR), Golasecca (VA), Capracotta (IS) ne sono un esempio.

Seduto a ridosso della Chiesa Parrocchiale, su una panchina di pietra corrosa dai secoli, non so quale *“Madeleine de Proust”* abbia richiamato alla memoria quel problema di toponomastica.

Ricordai i miei dieci anni quando, a parte il dialetto del mio paese (dal bizzarro nome di *“lisurencu”*), come lingua conoscevo solo il francese.

I miei allora risiedevano in Francia, ad Antibes, dove, per necessità di lavoro, gestivano un negozio di alimentari. Ho imparato il francese giocando in Rue du Revely, e forse non avrei mai parlato in italiano se, nel maggio del 1940, Mussolini e Hitler non avessero dichiarato guerra alla Francia, e i francesi avevano costretto gli italiani ad abbandonare la Costa azzurra e a ritornare in Italia.

Dovetti abbandonare gli amici dell'École Primaire, per cominciare ad imparare l'italiano. In Francia frequentavo la seconda classe delle elementari. Giunto in Italia mi retrocessero in Prima Elementare.

Fu durante il mio secondo anno di scuola che la maestra Devotina ci raccontò una storia locale legata a varie località della Valle Nervia. Una storia che non ho mai dimenticata perché raccontava l'avventura di un personaggio leggendario che già avevo conosciuto sui banchi di scuola francesi. Si trattava di Rinaldo, del suo cavallo Baiardo e della sua spada chiamata Fusberta.

La maestra Devotina era una esperta affabulatrice, capace di cattivarsi l'attenzione del suo uditorio sempre pronto ad ascoltar fiabe e leggende locali o di altri paesi confinanti.

Non faceva mai preamboli inutili: entrava subito nell'argomento.

“ Il paladino Rinaldo – ci raccontò - dopo una lunga battaglia contro i Saraceni, si era lasciato alle spalle la riva del mare e, in groppa al suo cavallo Baiardo, aveva deciso di risalire le scoscese pendici della costa ligure seguendo i sentieri che i contadini avevano tracciato.

Si sentiva stanco e ammalato. Nella difficile ascesa non si era neppure accorto che la nebbia notturna si era trasformata in pioggia sottile che penetrava attraverso i suoi vestiti e gli gelava il corpo. E neppure si era accorto di essere arrivato vicino ad un gruppo di casupole di legno abitate da boscaioli che lo accolsero e lo ospitarono. Il paladino rimase in un dormiveglia per alcuni giorni, durante i quali fu curato dalle mogli dei boscaioli finché i sintomi della malattia cessarono e la febbre che lo divorava si attenuò e si spense.

“Dove mi trovo?” chiese non appena poté parlare.

“Tra buona gente, cavaliere. Siamo boscaioli e viviamo con i prodotti della terra.” Rinaldo rimase con loro per alcuni giorni, finché non decise di riprendere il viaggio. Ma prima di partire, guardandosi attorno e constatato che il gruppo di casupole era costruito in cima di un poggio, volle battezzare quel luogo col suo nome e lo chiamò POGIUM RINALDI (Poggio di Rinaldo – oggi Perinaldo).

Anche il suo cavallo era affaticato e le ferite riportate nell'ultima battaglia non si erano mai rimarginate. Procedevano così l'uno a fianco dell'altro in silenzio e con fatica.

In cima ad un alto monte dovettero fermarsi in prossimità di alcune casupole abitate da boscaioli i quali diedero loro ospitalità per alcuni giorni. Il tempo di rimettersi dalle fatiche e di lasciare che le ferite si rimarginassero. Purtroppo solo Rinaldo poté riprendersi. Il suo fedele cavallo Baiardo, l'infaticabile e insostituibile amico di molte avventure, non sopportò quell'aria rarefatta, non riuscì più a sostenere i dolori che lo affliggevano e un mattino fu trovato morto su uno strame di fieno. Forse fu quella l'unica volta in cui Rinaldo si accorse di saper piangere.

Sepolto il cavallo con tutti gli onori, abbandonò quei boscaioli che lo avevano accolto ma prima battezzò il luogo dove era stato sepolto il cavallo, chiamandolo col suo nome. BAIARDO.

Salutata quella buona gente che lo aveva accolto e curato, raggiunse le pendici del colle e attraversò un ruscello in cui scorreva poca acqua.

La giornata era splendida e il sole brillava alto nel cielo. Alzando il capo verso la sommità di una collina a forma di piramide notò alcune volute di fumo che si innalzavano. Segnale che là si trovava qualche casolare di contadini o pastori o boscaioli. Decise di far loro visita e risalì le pendici del monte pensando alle ragioni che avevano spinto quegli abitanti a scegliersi come dimora il cucuzzolo della collina. Probabilmente erano fuggiti dalla costa dove i Saraceni continuavano le loro ruberie, uccidevano gli uomini e rapivano donne e bambini per venderli come schiavi sui mercati orientali. Tra quei monti la gente doveva sentirsi al sicuro.

Quando raggiunse la sommità fu accolto da un gruppo di bambini, da donne curiose e da uomini inizialmente sospettosi.

“Vengo in pace, buona gente. Non abbiate timore di me. Come si chiama questa località?. Nessuno rispose.

Rinaldo si guardò attorno. Il sole inondava gli alberi e le foreste circostanti. Un luogo idilliaco, pensò, e abbagliato dal caldo sole, esclamò “Oh, apricum collis!”

Senza volerlo, il paladino aveva inconsciamente suggerito agli abitanti che lo ascoltavano il

nome che forse cercavano per dare una identità al luogo che avevano eletto per viverci. E da quel giorno la località prese il nome di APRICALE (cioè: colle soleggiato).

Chiese agli uomini da quanto tempo vivevano in cima al colle e quelli risposero che solo da un anno ne avevano preso possesso. Inizialmente erano pescatori, ma erano fuggiti dalla costa perché le scorrerie degli sciabecchi saraceni erano troppo frequenti e nel pericolo che poteva manifestarsi da un momento all'altro non si poteva vivere tranquilli a lungo.

Avevano saputo che a monte delle rive del Nervia altri fuggiaschi avevano trovato rifugio e si erano rifatti una nuova vita cambiando le loro abitudini da pescatori in pastori, contadini, taglialegna.

Uno di loro gli disse che più a valle, alla confluenza del rio che scorreva ai piedi della collina, in una zona chiamata Lagaccio, già esisteva un folto gruppo di ex pescatori che si erano sistemati sulla sponda destra, vicino ad un ponte romano.

Curioso per natura, Rinaldo, quando lasciò il "colle aprico", dopo che gli abitanti ebbero con lui spartito il modesto pasto fatto di carne arrostita sulla brace e di frutta di bosco, si diresse verso Lagaccio. La distanza non era molta e presto si trovò alla confluenza del rio con il Torrente Nervia.

Su uno sperone roccioso, in prossimità di un ponte a schiena d'asino, sorgevano alcune casupole intorno alle quali uomini e donne si avvicendavano nei lavori domestici. Sotto il ponte sorgeva un ampio lago dalle acque scure e profonde dove alcuni ragazzetti stavano pescando con la canna.

Dopo il primo istante di diffidenza nel vedere lo sconosciuto con la corazza lucente addosso e la spada al fianco, Rinaldo fu accolto festevolmente, specie dai bambini eccitati per la novità di quell'incontro e per le straordinarie avventure che quell'uomo poteva loro raccontare. E si rallegrarono quando seppero che il giovane guerriero sarebbe rimasto in loro compagnia per alcuni giorni. Passò una settimana durante la quale Rinaldo ebbe agio di conoscere e apprezzare l'indole di quel gruppo affiatato, composto di gente salda, robusta, fidabile, tanto che una sera, attorno al fuoco chiese loro: "Perché avete battezzato questa terra col nome di Lagaccio. Ben poco si addice alla serenità del luogo."

"Vede, cavaliere, noi eravamo abituati all'immensa distesa del mare, quasi sempre azzurro, sporco e scuro solo nei giorni di tempesta, ma subito pronto a riprendere il primitivo colore. Qui ci siamo trovati di fronte a questo minuscolo lago, assai profondo e dalle acque sempre cupe, un lagaccio, insomma. Ecco il perché del nome.

"No, - rispose Rinaldo - è un nome che non si addice a questa località. No, non mi convince e poi dà al paese che state costruendo un nome assai sgradevole. Questa per voi è un'isola di pace, dove regna l'amicizia, la solidarietà e la bontà. Io l'avrei battezzata Insula Bona.

E da quel giorno, secondo la volontà di Rinaldo, l'agglomerato di case, la maggior parte in pietra, prese il nome di ISOLABONA.

Quella breve vacanza di Rinaldo e quei giorni di riposo finirono bruscamente. Terminarono il giorno in cui un boscaiolo proveniente dal mare diffuse la notizia che i saraceni dopo aver messo a ferro e a fuoco la costa, si stavano dirigendo verso l'interno, raziando, uccidendo e portando via donne e bambini. Lui era riuscito a fuggire e ora voleva avvertire gli abitanti della valle affinché si preparassero alla difesa.

Senza porre indugi, Rinaldo indossò l'armatura di ferro, il cimiero piumato e messa al fianco Fusberta, la fida spada d'acciaio di Toledo, accompagnato da due giovani aiutanti, armati di forca e bastone, si diresse a grandi passi verso il mare, ridiscendendo il greto del fiume.

Giunto a poca distanza da un ponte romano a schiena d'asino, simile a quello che aveva visto a Isolabona, udì grida di terrore, frammiste a urla sguaiate di soldati. Avvicinatosi maggiormente si trovò all'improvviso di fronte ad uno sparuto gruppo di uomini armati di falci, bastoni, forche di legno che lottavano per difendere donne e bambini che stavano alle loro spalle. Ma poco potevano quelle armi rudimentali contro le scimitarre e i pugnali.

Tratta dalla guaina la spada, Rinaldo si gettò nella mischia e roteando Fusberta cominciò a menar fendenti. Una battaglia lunga che terminò con il ritiro dei saraceni verso il mare.

Rinaldo, coperto di sangue, fu accompagnato poco distante dal ponte, là dove da una profonda fenditura di una roccia sgorgava uno zampillo d'acqua. L'acqua aveva formato una minuscola pozza dove quotidianamente si abbeveravano gli animali. Il paladino vi si

immerse e provò un tale sollievo che gli fece esclamare: “Ti ringrazio, Signore, per quest’acqua fresca, cristallina, pura capace di far rinascere uomini, animali e cose. – E, bevendo direttamente dalla fonte, aggiunse, - e ancor più ti rendo grazie per la dolcezza con cui essa lenisce le mie ferite e calma la mia gola arsa dalla fatica della lunga battaglia. Grazie, mio Dio, per questa dolce acqua”.

E da quel giorno la località dove avvenne la battaglia venne battezzata col nome di DOLCEACQUA.

Bastarono pochi giorni di riposo prima che Rinaldo potesse riprendere il cammino verso il mare, la meta che si era prefisso. Il cammino che gli rimaneva da compiere per raggiungere la costa era breve. Quando si incamminò il cielo era sereno, terso, solcato da alti cirri. Voli di uccelli e di gabbiani si intrecciavano sopra la sua testa. Una brezza leggera, odorosa di salsedine soffiava dal mare. Ogni tanto si fermava per dar sollievo alle ferite non ancora rimarginate. Dopo aver superato un’ansa del fiume si trovò di fronte ad una ampia distesa pianeggiante tutta ricoperta da piante dai fiori rosso fuoco, una interminabile distesa di oleandri sotto i quali pascolavano pecore e capre. In lontananza brillava il mare che lameggiava sotto i raggi del sole.

“Come si chiama questa località? - chiese il paladino ad un pastorello che con un vincastro in mano teneva a bada una cinquantina di pecore e capre, mentre un cane gli saltellava attorno abbaiano festosamente.

“E me lo chiede, mio signore? – rispose il pastorello, facendo con la mano un ampio gesto. - Basta che si guardi attorno e la terra le risponderà”. Rinaldo sorrise, guardò quella distesa di oleandri rossi e trovò subito la risposta: CAMPOROSSO.

La riva del mare era ormai vicina e, seguendo lo sciabordio delle onde che si frangevano sulla sabbia, raggiunse l’arenile dove ebbe una gradita sorpresa.

A poca distanza dalla riva due galeoni che inalberavano una bandiera con la croce di San Giorgio, stavano vicino ad uno sciabeco saraceno che stava affondando.

Qualcuno lo riconobbe e una scialuppa, calata subito a mare, lo raggiunse per portarlo verso nuove avventure.

Prima di salire a bordo, Rinaldo si voltò indietro ed ebbe solo un rimpianto, quello di non poter avere al suo fianco il fedele cavallo Baiardo.

Quel giorno aveva percorso circa venti miglia per raggiungere quella che, nella sua memoria si impresse con un solo nome: viginti milia: VENTIMIGLIA.

BIOGRAFIA

(1799) - Sophie Fiodorovna Rostopchina, meglio nota come Contessa di Ségur nasce a San Pietroburgo il 1° agosto. Figlia del conte russo Rostopchin, generale dello zar, appartenente, quindi, ad un’importante famiglia aristocratica russa, trascorre l’infanzia e l’adolescenza nella campagna di Voronovo, vicino a Mosca, nell’imponente tenuta di famiglia dove riceve l’educazione tipica dei bambini aristocratici russi, che prevedeva l’insegnamento di varie lingue straniere. Da adulta parlava correntemente ben cinque lingue.

(1812) - Il padre, personaggio politico di rilievo sotto il regime zarista, fu ministro degli affari esteri e poi governatore generale di Mosca. Ritenuto responsabile dell’incendio di Mosca del durante l’invasione napoleonica, cadde in disgrazia presso lo zar e fu costretto ad abbandonare la Russia insieme alla sua famiglia. Si trasferì con la famiglia a Varsavia, poi nella Federazione Germanica, poi in Italia.

(1817) - La famiglia Rostopchin si stabilisce definitivamente in Francia, dove il padre si converte al cattolicesimo ed apre a Parigi un salotto letterario.

1819) In questo salotto Sophie conosce Eugène Henri Raymond, conte di Ségur, (nipote del conte Louis Philippe e figlio del conte Octave Gabriel), che sposa il 14 luglio. Fu un matrimonio per lo più infelice, a causa delle frequenti assenze del marito e delle ristrette condizioni economiche (che durarono fino a quando nel 1830 suo marito fu fatto Pari di

Francia). Dal matrimonio nacquero otto figli.

(1857) - Sophie comincia a scrivere libri educativi per ragazzi in tarda età. La sua perfetta conoscenza della lingua francese le permise di scrivere in questa lingua una ventina di libri che entrarono subito a far parte dei classici della letteratura per l'infanzia. La sua prima opera fu *Nuovi racconti di fate per bambini* fu pubblicata nel 1857). (1858) Seguirono *Le piccole fanciulle modello*; (1859), *Le vacanze*; (1859), *Memorie di un asino*; (1860/62), *Il povero Biagio, I due babbei* ; (1864) *L'albergo dell'angelo custode, Il generale Dourakine, Le disgrazie di Sophie, François il gobbo*; (1865) *Giovannin che piange e Giovannin che ride, Il buon diavoletto*;

(1866) Diventa terziaria francescana con il nome Marie-Françoise, ma continua a scrivere.

(1867) Pubblica *Il cattivo genio* ;

(1871) Pubblica *Dopo la pioggia, il bel tempo*.

(1873) - Si ritira a Parigi al n. 27 di rue Casimir-Perier.

(1874) - Muore il 9 febbraio all'età di 75 anni.

(1891) -Appare postuma una raccolta di lettere

RIEDIZIONI E RACCOLTE

La contessa di Ségur scrisse il suo primo romanzo nel 1857, all'età di 58 anni. Tutti i suoi romanzi furono pubblicati dal 1857 al 18712 nella collana "Bibliothèque rose illustrée" dell'editore Hachette. Ebbero numerose riedizioni e nel 1990 furono raccolti in un'opera unica in tre volumi con il titolo *Œuvres de la comtesse de Ségur* (collana "Bouquins" delle Éditions Robert Laffont).

I romanzi per ragazzi della *Comtesse de Ségur* hanno avuto un grande successo in Francia, dove i suoi personaggi "pestiferi" sono popolari quanto Gian Burrasca in Italia.

A Aube le è dedicato il "Musée de la comtesse de Ségur" e a Parigi, nell'VIII arrondissement, le è intitolata la "Allée de la Comtesse de Ségur".

FILATELIA



MONACO 1999



FRANCIA 1999



Le soluzioni dei giochi sono poste in appendice

1

I DUE INTRUSI

(Vedi Glossario)

Nella prima fiaba della raccolta "Nuova fiabe di fate" si narrano le vicende di Blondine che, smarritasi nella foresta incontra due animali. Quali sono tra quelli sotto illustrati.

Guida per la soluzione: Se non hai letto il libro ... conta le stelle!!

"Un * * * * e una * * * * * * *"



2

REBUS A SOTTRAZIONE

(2, 7, 2, 5)

(Vedi Glossario)

Nella foresta in cui si è smarrita, Blondine attraversa un luogo piacevole: Quale ? .



3

SCAMBIO DI LETTERE

(Vedi Glossario)

*Effettuato lo scambio si otterrà il nome del principe
che Blondine sposerà alla fine della sua storia*

NOMINATO DAL PRESIDENTE DELLA REPUBBLICA

Dovendo
di Genova il
XXXXXXX
si mise a
l'uomo più
XXXXXXX.
L'impresa era
il compito non

	CON		UN		VO	
GAL		UN		NOC	.	LO
	TE		NO		SCA	
RE		AL		MON		GNA.

nominare

cercare

difficile
facile.

**Ma tanto cercò
e alla fine lo trovò.**

4

DISTRIBUZIONE

*Sistematicamente nelle caselle vuote le sillabe sotto elencate in modo da formare
con quelle già risultanti la descrizione dell'episodio in cui
il protagonista della fiaba "Il Piccolo Enrico"*

**A AIU CHE CHIO COR IN LA LO
RA RAN TA TA TRA UN UN'**

5

SEQUENZA DI ANAGRAMMI

(Vedi Glossario)

Anagrammate le parole elencate mettendo la nuova parola al loro fianco. Le iniziali di tali parole consentiranno di scoprire il nome della fata che si trovò sempre al fianco di Enrico durante le sue peregrinazioni.

VERBI	-----
ROMEI	-----
TUONO	-----
ROSEO	-----
AVUTO	-----
ESITO	-----
TOLTO	-----
ISOLA	-----

6

LE PROVE (1)

Il protagonista delle fiabe deve spesso superare difficili prove. Nella fiaba “Il piccolo Enrico” chi le propone? In base alle definizioni, trovate le undici parole di cinque lettere, tre delle quali sono già inserite nel diagramma e scrivete le altre due, prese nell’ordine, nelle caselle vuote. Le lettere così scritte, lette di seguito formeranno i nomi dei proponenti.

1			2			3			4			5			6		
P	T	O	S	L	A	A	T	A	S	E	O	S	N	O	V	N	A
7			8			9			10			11					
Z	N	A	S	L	O	P	R	I	B	A	O	C	N	A			

DEFINIZIONI:

- 1) Il cane di Topolino. 2) La si fa andando avanti e indietro. 3) Nome di donna e pietra preziosa. 4) C'è pure quello nasale. 5) Di notte si può farlo bello o brutto. 6) La coltivava Noè. 7) Dente lungo e acuminato. 8) Una parte del fiore. 9) Non son difetti. 10) Legno nero. 11) Quadro russo di legno.

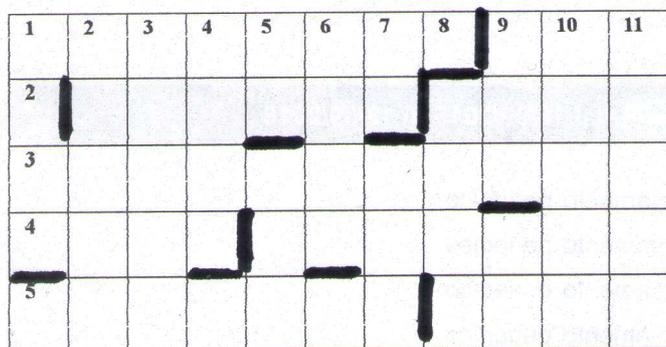
7

LE PROVE (2)

*Il protagonista delle fiabe deve spesso superare difficili e pesanti prove.
In che consistono quelle del Piccolo Enrico?*

CRUCIVERBA

Le troverai a cruciverba risolto nelle righe orizzontali 1, 3, 5.



Orizzontali: 1) *Prima prova.* - Il sindacato dei pensionati italiani 2) Noto Rivoluzionario politico cinese - C'è quello di farina e quello di loto. 3) *Seconda prova* 4) Provincia siciliana. - Moneta del Vaticano del 1800. 5) *Terza prova* - Granoturco,

Verticali: 1) Scavi praticati nella roccia o nella terra. 2) Piacevoli, gai. 3) Nota battaglia tra Cartaginesi e romani. 4) Appendice del corpo dei vertebrati . 5) Va in latino - La coppiera degli dei. 6) Difficoltà respiratoria 7) Monarca - Non tue né sue 8) La federazione dei metallurgici. 9) Così finiscono alcune preghiere. - Abbreviazione di circa. 10) Maiali. 11 Fiore di color violetto.

8

LE PROVE (3)

Che cosa doveva trovare il Piccolo Enrico per guarire sua madre?

ADDIZIONE LETTERALE

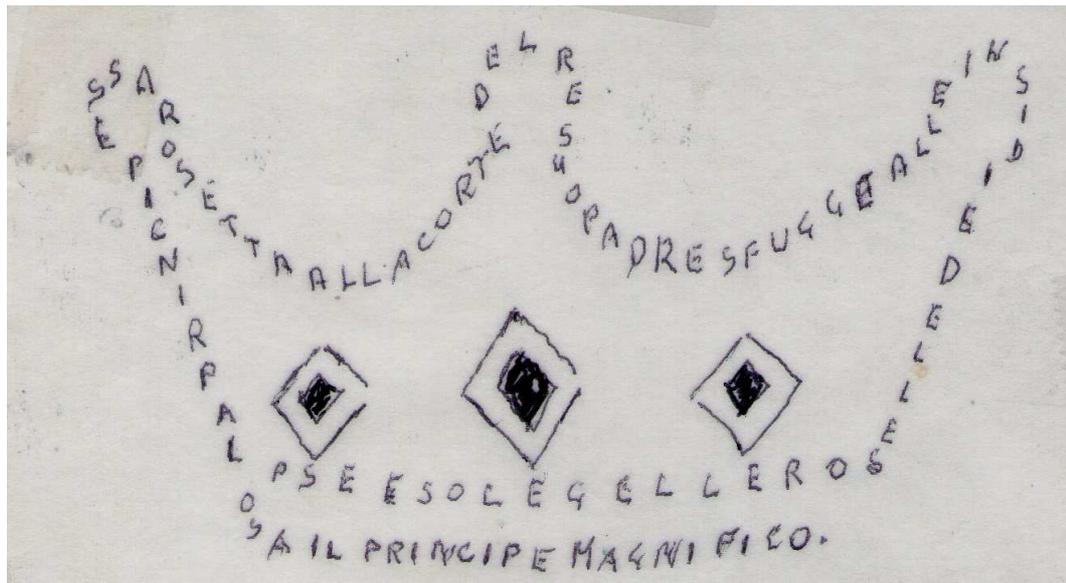
(2, 6, 5, 4)

L + abitano nei favi + parte apribile di un mobile + preposizione articolata + nota musicale + V + andata via.

9

CALLIGRAMMA

Il calligramma consiste in una particolare disposizione delle lettere che descrivono il contenuto e al tempo stesso formano una figura o un disegno decorativo legato al tema trattato, come quello sotto disegnato: una corona principesca.



10

PAROLE IN ASCENSORE

Le risposte alle definizioni vanno scritte solo **in verticale**, tenendo presente che quelle contrassegnate da un **numero** vanno scritte dall'alto in basso e quelle contrassegnate da una **lettera** vanno scritte dal basso in alto. A gioco risolto nelle righe 2 e 4 orizzontali si troveranno i nomi delle due gelose sorelle della fiaba "La principessa Rosetta"

1					2	3	4	
	A	B	C	D				E

Definizioni dei **numeri**: 1) Pezzo degli scacchi. 2) Il porto di Atene. 3) Ex giornale di sinistra. 4) Proverbio, sentenza.

Definizioni delle **lettere**: A) Cioccolato con ciliegia. B) Gruppo musicale inglese "New Wave" ... col nome raddoppiato. C) Molto noto è quello di Buridano. D) Impone, pretende. E) Dea della Terra nella mitologia greca.

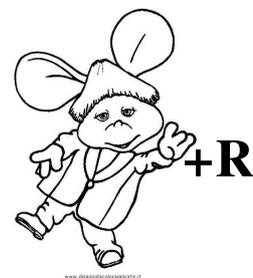
11 REBUS ... MATEMATICO

(2, 7, 4, 6)

(Vedi Glossario)

Il rebus contiene altri due giochi: sottrazione e aggiunta interna di lettere

Trova il titolo di una fiaba.



12

SOTTRAZIONE

*Togliere una lettera da ogni parola per formarne un'altra di senso compiuto.
Le lettere sottratte, lette di seguito, forniranno il nome della protagonista
della penultima fiaba della raccolta "Nouveaux contes de Fées".*

CORNO —
CUORE —
RUSPE —
CREATA —
FALLO —
VIOLA —
PIANO —

13

LIPOGRAMMA

(vedi glossario)

LE LETTERE MANCANTI

Il maestro, dopo aver letto la "Storia di Rosalia", ha assegnato ai suoi alunni il compito di

*farne un breve riassunto. Ognuno, però, dovrà scriverlo
senza mai usare alcune vocali o consonanti da lui scelte.
Quali vocali e consonanti **non** ha usato Pierino nel suo riassunto?*

Svolgimento:

STORIA DI ROSALIA

Al momento della nascita la fata Detestabile, nemica del padre, riesce a stregare la neonata Rosalia gettandole addosso il maleficio di voler sempre scoprire le cose che accadranno e svelarle agli altri. Potrà liberarsi da tale maleficio solo se per tre volte resisterà a mantenere per sé ciò che sa e a non svelarlo ad altre persone.

Rosalia scappa di casa e comincia a vagare per il mondo... ma ha sempre come compagna indesiderata la fata Detestabile che le impedisce di portare a termine le tre prove e rompere così l'incantesimo.

Dopo mesi, stanca di camminare, spossata dall'interminabile vagare per il mondo e nell'impossibilità di sottrarsi al maleficio, dopo aver attraversato boschi, valli e montagne, sfinita dalla fatica, si addormenta nel bosco, tra pini e abeti.

Al risveglio Rosalia non vede la fata, allontanatasi momentaneamente mentre la giovane era immersa nel sonno.

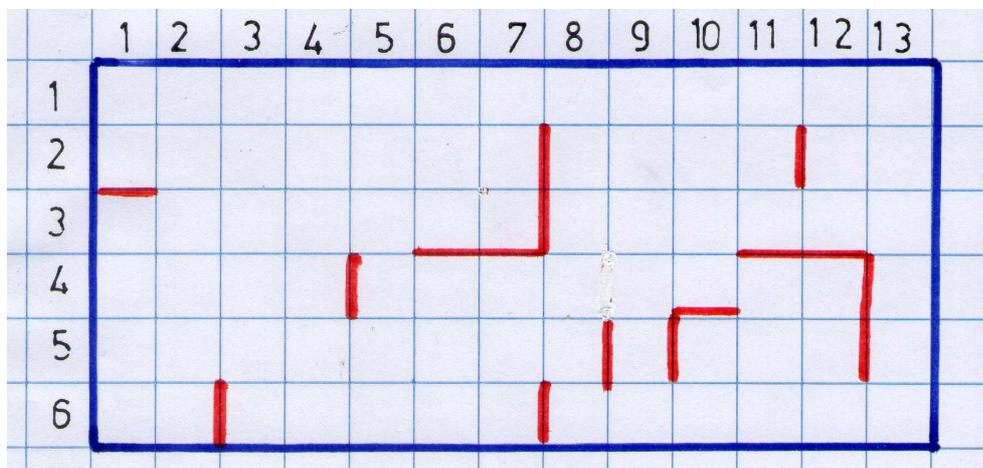
Si trova, invece, davanti al principe che le darà consigli al fine di portare a termine le tre prove previste per liberarsi dall'incantesimo della Fata Detestabile.

E come sempre accade si sposarono e vissero felici e contenti.

14

CRUCIVERBA

*A gioco risolto nelle righe 1, 3, 4, 6 si potranno leggere – **scritti in lingua francese** -
i nomi dei principali protagonisti che affiancano l'eroina Rosalia.*



Definizioni orizzontali : 1) **(personaggio)**. 2) Osvaldo ex calciatore e allenatore di calcio argentino. - Scontro. - Adesso (tronco). 3) **(personaggio)**. - Donne laziali. 4) Giudice mitologico. - **(personaggio)** 5) Gli uomini di Bagdad. - Il guaito di "Bobi" . 6) Foce senza disperi. - Lo commette un ladro. - **(personaggio)**.

Definizioni verticali: 1) Nota musicale. - Comune trentino noto per le sue terme. 2) humanum est. 3) Istruire (tronco). 4) Amò Enea. 5) Genere poetico caro a Ovidio e Tibullo. 6) Nell'esercito viene prima del il Cap. - Esiste anche quel musqué. 7) Punto cardinale. - Ultimo tratto dell'intestino retto. 8) Regione della Sardegna legata all'Iglesiente. 9) Trascinamento, rimorchio.. 10) Schiava di Nerone. 11) Popolazione celtica dell'Età del ferro, originaria dell'Antica Gallia. - Sigla della Repubblica Araba Unita. 12) Nome d'arte dell'attore Chaney. - Erano dodici ai tempi di Cesare. 13) Divinità greca figlio della Notte e del Caos.

15

ACROSTICO

(Vedi Glossario)

La soluzione della parola della prima colonna è il titolo di un personaggio

1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				

Definizioni:

1 Vi corrono i bolidi.

2 Profumo.

3 Quella tartara è ottima.

4 Quella di visone costa cara.

5 L'amò Paride.

6 Folla assiepata.

7 Sensazione corrispondente all'olfatto

8 Sulle navi è il ripostiglio delle merci.

9 Nome di un legno di molto pregio, di colore nero

16
MESOSTICO
(Ve di Glossario)

La soluzione della parola della prima colonna centrale è il titolo di un personaggio

1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				

Definizioni:

- 1 Città lombarda celebre per la sua Certosa.**
- 2 Nel secolo XVI era un ordine dell'autorità diffuso per mezzo di banditori,**
- 3 Chinato verso terra.**
- 4 Quello di Giasone era d'oro.**
- 5 La speranza poetica.**
- 6 Picco alpino.**
- 7 Talvolta ci lascia lo zampino.**
- 8 Segnale di sveglia dato ai soldati per incitarli all'azione, o ai cacciatori per dar inizio alla caccia.**

(Vedi Glossario)

La soluzione della parola dell'ultima colonna è il titolo di un personaggio

	1				
	2				
	3				
Definizioni:	4				
oltrepassa la	2	5			
animi.					
di	3	Un	6		
3	4	Strisce di	5	7	
4		gli occhi.	5		
5		carne	0		
6		o			
7		sinonimo è autostello.			
		7 Saccoccia o anche sussidio per studio			

1 Quando porta eccita gli Campi sovietici concentramento. coniglio a Parigi. stoffa per coprir Girarrosto per pesce. 6 Un suo

18

NASCOSTI TRA LE RIGHE

(Vedi nel Glossario la voce: Parola nascosta)

Leggere le due frasi, attentamente e sillabando, troverai, nascosti tra le righe a mo' di sciarada, i nomi di due fate che hanno assunto forme di animali.

Contadino guardò il muro sporgente della stalla che era stato abbattuto e pensò: “Do il fieno alle mucca e poi al cavallo do la biada.”

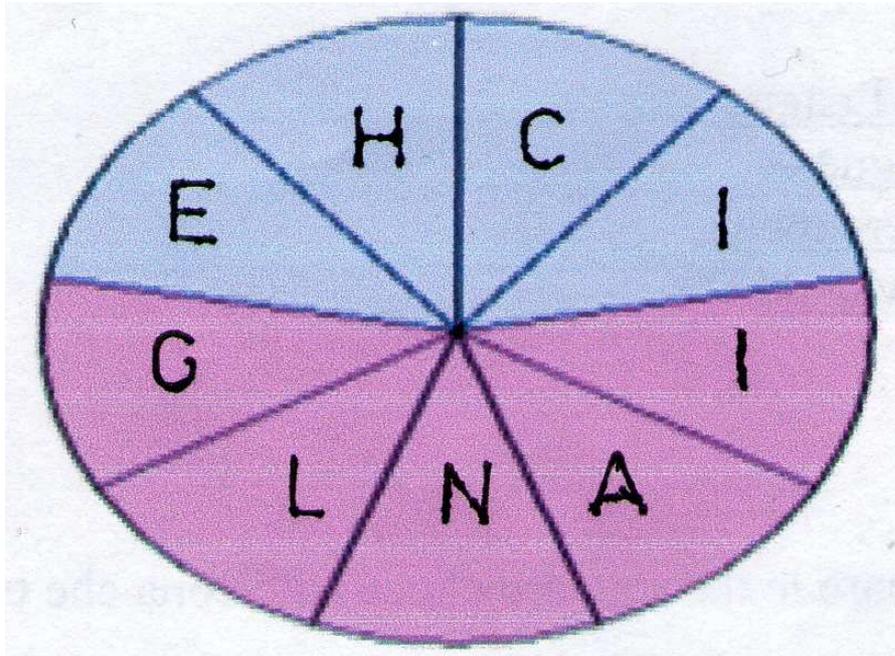
19

GLI SPICCHI

(Vedi glossario)

Scegli un numero compreso tra 1 e 5. Partendo dallo spicchio contrassegnato dall'asterisco conta secondo il numero scelto. Poi riparti dalla casella d'arrivo e riconta sempre lo stesso numero e così via. Troverai il nome di un animale che ferì Ourson.

*



20

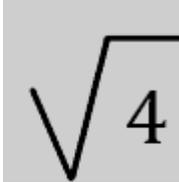
OPERAZIONI MATEMATICHE

(1, 2, 6)

(vedi Glossario)

Guida: si tratta di due formule matematiche: una radice quadrata e una elevazione a potenza

La soluzione è il titolo di un libro.

I  **B^b** **B^{ei}**

21

SOMMA ARCANA

(8. 2, 5)

(vedi Glossario)

La soluzione è il titolo di un libro.

Una moneta a Zurigo + Un viso privo di teste e coda + Il primo articolo + Il teleprompter in gergo teatrale.

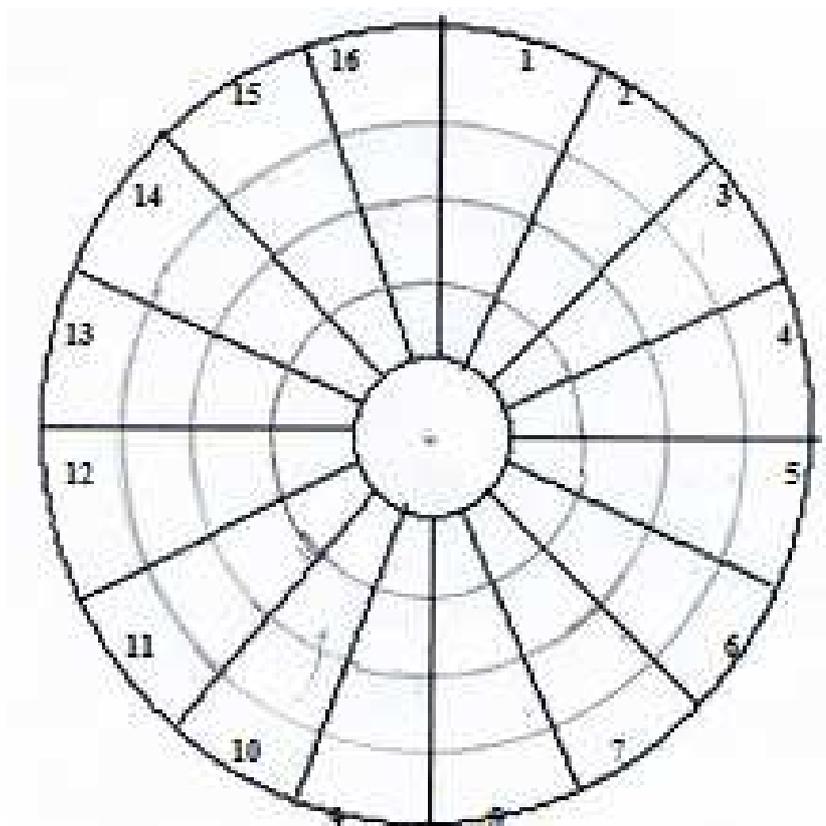
= (8, 2 5)

22

TIRO A SEGNO

Partendo dalla periferia inserite la 16 parole di quattro lettere ciascuna nelle rispettive caselle.

A gioco concluso nel secondo e terzo girone si otterranno i titoli di due libri.



Definizioni:

1 Titolo di un libro per ragazzi di Astrid Lindgren. 2 Isola del mare Egeo
3 Collina etiopica. 4 I quattro a Londra. 5 Persona che per eccezionali
virtù di coraggio s'impone all'ammirazione di tutti. 6 Dicono che faccia
buon sangue.

7 Altro nome della vera. 8 Sentimento di forte avversione. 9 Nota marca
di automobili torinesi. 10 Nota squadra torinese . 11 Lo è la barba per il
mento (tr.) 12 Ampia stanza per cerimonie. 13 Un lago chiamato anche
Sebino.

14 Fa parte della mano. 15 Sporco di grasso. 16 Tipo di obiettivo la cui
lunghezza focale può essere allungata o ridotta.

POLISENSO

(Vedi Glossario voce BISENSO)

*La soluzione completa il titolo del libro "IL * * * * * Dourakine"*

RADUNO DI ALPINI E MARINAI

Nella confusione XXXXXXXX

**che lo scontro suscitò
intervenne il XXXXXXXX
che con un ordine preciso
tutti gli animi placò.**

Morale:

**Val più una corta strigliata
che una lunga chiacchierata**

24

EQUAZIONE ENIGMATICA

(Vedi Glossario)

La soluzione è il titolo di un libro

$$(A - pe) + (B - C) + (D - E) + (F - G) + (H - I) = X$$

Definizioni:

A= Generatore statico di energia elettrica. B= Tagliare rami secchi. C= Malattie o anomalie ereditarie. D= Fatto conforme al vero, fino al punto da garantirne la probabilità o la credibilità. E= Analogo o affine nell'aspetto o nei caratteri. F= Saliva che resta sulle labbra di chi biascia. G= Segue la nave. G= Uomo cattivo e crudele. H= Pianta erbacea con fiori rosso/violetti, usata nella medicina popolare per infusi e decotti. = X.

25

DECRIPTAZIONE

(Vedi nel glossario)

Scrivete nelle prime otto caselle la **PAROLA CHIAVE** che definisce “Il mitico nocchiero della nave di Ulisse”. Poi disponete nell’ordine delle tredici caselle del **RESTO** le altre lettere dell’alfabeto non impiegate nella parola **CHIAVE**. Potrete così decifrare (a numero uguale corrisponde sempre lettera uguale) il titolo di un libro.

1	2	3	4	5	6	7	8
---	---	---	---	---	---	---	---

CHIAVE

9	1 0	1 1	1 2	1 3	1 4	1 5	1 6	1 7	1 8	1 9	2 0	2 1
---	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------

RESTO

14 4 8 20 2 5 5 4 5 - 10 15 12 -

1 4 2 5 14 12 - 12 - 14 4 8 20 2 5 5 4 5 -

10 15 12 - 7 4 11 12

26

LA CORNICE

Sistematicamente nelle 16 caselle periferiche le 16 le parole (tutte bisillabe), di cui la prima sillaba va collocata in una casella bianca periferica e l'altra in una delle 9 caselle colorate e. Le caselle colorate possono essere in comune a più parole. Pertanto nella definizione le due sillabe sono indicate con numero diverso. Nella cornice esterna si potranno leggere i titoli di 2 racconti

1	2	3	4	5
16	17	18	19	6
15	24	25	20	7
14	23	22	21	8
13	12	11	10	9

1/17

due elementi

Combinazione di metallo . 2/18

Arma bianca dell'antica fanteria, costituita da una robusta asta di legno appuntito. 3/19 Un mobilee un lago. 4/20 C'è quella militare 17 a 18 anni.; 5/24 Bibita di aranciata prodotta dalla Coca Cola; 6/25 Persona sciocca nel dialetto lombardo; 7)/ 17 Partito politico lombardo che nel 1167 fronteggiò il Barbarossa; 8/25 Macina da mulino; 9/24 Tipo di foce di un fiume. 10//25 Personaggio femminile dei Pagliacci, 11/20 Società siderurgica italiana, fondata a Genova nel 1905; 12/ 23 Filo chirurgico che viene assorbito dai tessuti; 13/19 Ghiandola situata dietro lo sterno; 14/24 Esprime in urna il suo parere politico; 15/19 Mi lamento; 16/22 Mitica figlia di Tantalò si vantò di essere superiore a Latona, i suoi figli furono uccisi da Apollo e Artemide,

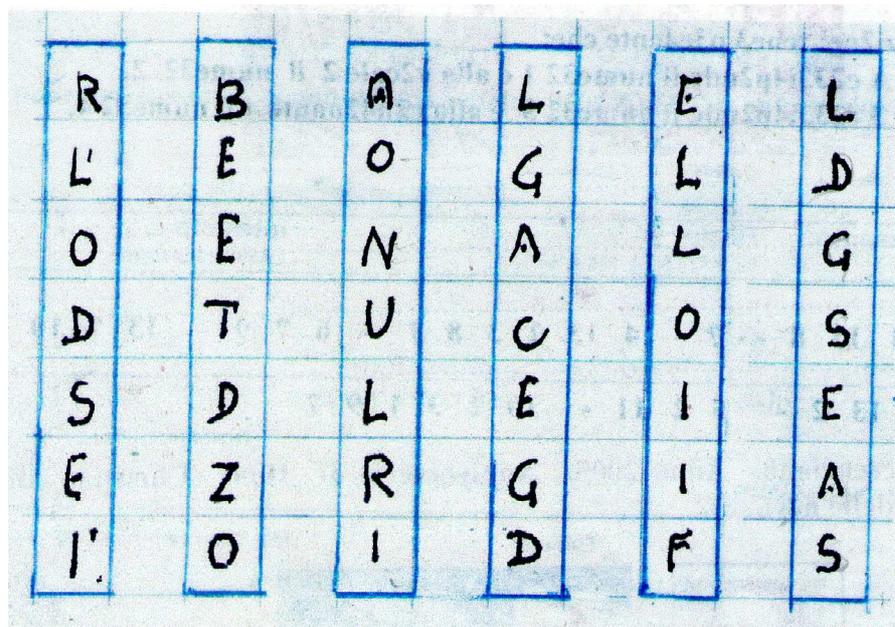
27

LE STRISCE

(Ve di Glossario)

L'enigmista ha confuso le sei colonne contenenti lettere..

Riordinatele in modo da poter leggere orizzontalmente il titolo di due libri.



28
ENIGMA CENTRALE

Scrivete i gruppi di lettere sotto indicati al posto dei puntini in modo da ottenere nove parole. Tali gruppi di lettere, inseriti, nell'ordine, formeranno il titolo di un libro.

Su . . re Ni . . te Ge . . to

Para gia Reg . . . no Sp . . lo

Ri . . . le Set . . . bre Ri . . so

bel do gia il la piog po po tem

GLOSSARIO

Bibliografia:

Testi consultati per le voci:

Marino Cassini, *Giocare con Edi po*, Microart, 2002.

Aldo Rossi, *Dizionario Enciclopedico di Enigmistica e Ludolinguistica 2002*

Enciclopedia Treccani

Internet Enciclopedia Wikipedia

ACRONIMO

Nome formato unendo le lettere o sillabe iniziali di più parole, come per es. FIAT, (Fabbrica Italiana Automobili Torino ed è comunemente detto *sigla*.

Per estens., si chiamano *acronimi* anche i nomi formati con le sillabe estreme di due parole, come per es. *motel*, da *mo* (*to-*) e (*ho*) *tel*.

ACROSTICO

Un acrostico è un componimento in cui le lettere o le sillabe iniziali di una parola, se lette dall'alto in basso, formano un nome o una frase. Nato come metodo poetico diventò successivamente un gioco enigmistico.

Meccanismi analoghi sono il:

MESOSTICO in cui sono le sillabe centrali a formare un nome o una frase.

TELESTICO in cui sono le sillabe finali a formare un nome o una frase.

ALFABETO MORSE

Fa parte del gruppo dei giochi cifrati. Viene usato nei giochi di sostituzione di lettere con i simboli dell'alfabeto Morse o altro. Ad esempio: un **S.O.S** viene scritto con tre punti tre

linee e tre punti: • • • — — — • • •

A	..	J	S	...	2
B	K	...-	T	-	3
C	L	U	..-	4
D	...-	M	--	V	5
E	.	N	..-	W	...-	6
F	O	---	X	7
G	---	P	Y	8
H	Q	Z	9
I	..	R	...-	1	0

AGGIUNTA e SOTTRAZIONE

Si tratta di due giochi simili.

Nell'**AGGIUNTA** si tratta aggiungere ad una parola o una lettera o una sillaba, all'inizio o all'interno o alla fine, per formarne un'altra.

Nella **SOTTRAZIONE** si tratta invece di togliere una lettera o una sillaba per trovarne un'altra.

Esempi di *aggiunta*: atto-**G**atto-**F**atto-**P**atto; sola-**I**sola; rima-**P**rima; vano-**D**ivano; casto-**ca**sto**RO**; dente-**C**Adente; pere-pe**SC**Are; letto-**L**etto**RE**

Esempi di *sottrazione*:**G**uscio-uscio; **S**porco-porco; **U**mano-mano; **G**ra**N**dinata-gradinata; **car**-**T**One-carne; pasto**RE**-pasto; asse**D**IO-asse; **RA**gazze-gazze.

ALLITERAZIONE

È una figura retorica ricorrente soprattutto in poesia, che consiste nella ripetizione, spontanea o ricercata (per finalità stilistiche o come aiuto mnemonico), di un suono o di una serie di suoni, acusticamente uguali o simili, all'inizio (più raramente all'interno) di due o più vocaboli successivi, producendo omofonia (al pari della rima); è un fenomeno che non interessa soltanto l'arte retorica, ma appartiene anche alla lingua comune. L'allitterazione ha dato origine a varie locuzioni di uso corrente (*bello e buono, tosto o tardi, senza capo né coda*).

Come artificio retorico, è frequente presso gli autori latini (famoso è rimasto l'esametro degli *Annali* di Ennio: «*O Tite tute Tati tibi tanta tyranne tulisti*», "O Tito Tazio, tiranno, tu stesso ti attirasti atrocità tanto tremende!"); nell'antica poesia germanica è elemento fondamentale del verso.

ALTERAZIONE o MODIFICAZIONE

Sono due voci che si incontrano nella grammatica italiana. L'alterazione di una parola si ottiene usando suffissi diminutivi come *etto, ino, uccio* (**libretto, bocuccia, minutino...**); accrescitivi come *one, (librone, mestolone...)*; dispregiativi come *accio* (**cagnaccio, versaccio...**) o con desinenze di altro genere.

Oltre che con suffissi una parola può essere modificata con prefissi di vario tipo quali *ri, pre, tra, inter, post, sub...*

L'enigmistica si avvale non tanto della parte grammaticale legata ai nomi alterati, quanto della particolarità che essi presentano quando, aggiungendo un suffisso o un prefisso, la parola che ne deriva si altera, mutando completamente significato. Esempi **mulo-mulino; lato-latino; grillo-grilletto; rapa-rapina; botte-bottone; matto-mattone.**

Usando prefissi si ottiene: **collo-tracollo; tinto-distinto; vento-intervento; ferito-preferito**

AMBIGRAMMA

Più un esercizio grafico che un gioco con le parole. Si tratta di scrivere una parola, una frase, un nome, in modo che capovolti, ruotati, ribaltati, ecc. rimangano identici o si trasformino in altre parole, frasi, nomi.

Ecco un esempio di ambigramma con la parola "laser".

ANAGRAMMA

L'anagramma è il risultato dello scambio delle lettere di una o più parole in modo tale da creare con le stesse lettere, disposte però in ordine diverso, altre parole di senso compiuto. Esempi: **Roma, mora, amor, Omar, orma, ramo, marò**; dalla parola sigaretta, rimescolando le lettere, posso ricavare la parola **strategia**; da grattacielo ricavo **arte gotica**.

ANAREBUS

Il gioco unisce in sé le caratteristiche di due giochi: **l'anagramma e il rebus**. Per la soluzione occorre passare attraverso due fasi.

Fase A: scrivere le soluzioni delle immagini dei rebus e dare un numero progressivo a tutte le lettere che li compongono (1,2,3,4...) mettendo al posto giusto anche le lettere in chiaro già presenti.

Fase B: per ottenere la soluzione occorre anagrammare le lettere in base al diagramma numerico che precede il gioco, per ottenere la frase finale

ANDATA E RITORNO

Ciascun gruppo di lettere comprende due parole sovrapposte, leggibili la prima da sinistra a destra e l'altra, invece, da destra a sinistra, le quali hanno in comune alcune lettere centrali

(una per ogni puntino. Leggendo poi di seguito le lettere in comune, otterrete la soluzione richiesta.

ANFIBOLOGIA (dal greco ἀμφίβολος «ambiguo» e -λογία «-logia») Ambiguità o erronea interpretazione di un contesto (scritto o, più spesso, parlato), procedente dall'uso, talora intenzionale, di parole o di gruppi omofoni (*combattimento di galli - combattimento di Galli; ritmi di versi - ritmi diversi*), o dalla bivalenza di un costrutto sintattico (come per es. nelle frasi *ho visto mangiare un gatto, giacca per donna senza collo*).

ANTIPODO

Parola greca che significa *contro piede*. Consiste nell'individuare nel gioco due parole e poi, agendo sulla prima e spostandone la prima lettera o sillaba in fondo e leggendo a ritroso, si ottiene o la stessa parola o un'altra di significato diverso. Ad esempio, nella parola *monotono* se prendo la **M** e la porto in fondo e leggo a ritroso mi troverò di fronte alla stessa parola. È possibile anche spostare l'ultima lettera o sillaba e portarla all'inizio per ottenere la stessa parola. Se nella parola *epopea* sposto la **A** finale all'inizio e leggo al contrario, otterrò sempre la stessa parola.

Con tali spostamenti si possono anche ottenere parole di significato diverso. Esempio: **F**allo, spostando la **F** in fondo e leggendo a ritroso trovo **F**olla; **F**ango-**F**ogna; **C**olonna-**C**annolo. Posso anche spostare l'ultima lettera e porla in testa alla parola per ottenerne un'altra di significato diverso come **cunA-nucA**; **logicA**, spostando la **A** in testa si legge a ritroso **cigolA**. Il gioco si presta a diverse varianti.

ASSOCIAZIONE DI IDEE

Atto della mente che stabilisce un nesso fra immagini o pensieri. Il collegarsi e il concatenarsi di un'idea a un'altra per analogia:

BIFRONTI

In enigmistica il **bifronte** è uno schema della famiglia delle *letture inverse*, che, partendo da una parola di senso compiuto, ne ottiene un'altra leggendo la prima al contrario.

Se il risultato della lettura inversa fosse lo stesso di quella diretta saremmo invece di fronte ad un **palindromo**.

L'enigmistica italiana ha ufficializzato la distinzione tra **bifronte** e **palindromo** nel 1932, estendendola al concetto di **antipodo**. L'accezione, per la sua settorialità, fatica a venir accolta dai dizionari; contrariamente però a quanto si afferma di solito essa non è esclusiva della lingua italiana. Il bifronte è conosciuto ad esempio in francese con il nome di *anacyclique* e in inglese con quello di *semordnilap* e molti altri. Come l'antipodo e il palindromo, anche il bifronte può essere praticato con le frasi, senza tenere conto dei segni di interpunzione. Si parla allora di *bifronte a frase* o di *frase bifronte* secondo i casi. Il bifronte può anche avvenire con lo scarto di un estremo oppure di entrambi: si denomina allora, rispettivamente, **bifronte senza capo**, **bifronte senza coda** e **bifronte senza estremi**.

In enigmistica si chiama bifronte il gioco consistente in una parola che letta a rovescio forma una parola di diverso significato; per es., **anilina, ossesso, organo > onagro, egida > Adige**. In enigmistica il bifronte è uno schema della famiglia delle letture inverse, che, partendo da una parola di senso compiuto, ne ottiene un'altra leggendo la prima al contrario. Se il risultato della lettura inversa fosse lo stesso di quella diretta saremmo invece di fronte ad un palindromo. [Wikipedia](#)

Il gioco è simile al **palindromo** (vedi voce) ma presenta una differenza sostanziale: nel palindromo la parola letta nei due sensi *non muta*. La parola 'ingegni' rimarrà sempre 'ingegni'; la frase "è romano con amore" rimarrà inalterata.

Nel bifronte, invece, la parola *cambia totalmente* significato. Esempio: *assembli*, letto al contrario, diventa 'ingessa', *Zeus* diventa *Suez*, *raccatta-attaccar*, *esule-eluse*.

Esistono anche bifronti sillabici come *ca-ni-co-la*, che letto al contrario, diventa *la-co-ni-ca*; *fo-sca* diventa *sca-fo*; *go-la* diventa *la-go*

Esistono anche frasi bifronti come *arenare*, letto al contrario, dà *era nera*; *apportare*= *era troppa*.

Esistono del gioco molte varianti tra cui i *bifronti senza capo né coda*, cioè vanno letti al contrario senza tener conto dalla prima lettera o sillaba della parola. Esempio: **CannonE**, **togliendo la C e la E e leggendolo al contrario diventa, nonna**; **MazzinI** senza la M e la I diventa *Nizza*

BINOMIO FANTASTICO

Il **Binomio fantastico** è alla base delle tecniche descritte nella Grammatica della fantasia suggerite da Rodari "per mettere in movimento parole e immagini". ... "Prendete due parole, le prime due che vi vengono in mente. Esempio: pianta e pantofola. Mescolatele, ne uscirà il titolo: "La pianta delle pantofole" (Rodari)

BISENSO o POLISENSO.

Nel gioco vengono utilizzate quelle parole che hanno diversi significati e che richiamano alla mente più concetti. La parola *volta* richiama alla memoria una struttura architettonica, un avverbio, una voce del verbo voltare, l'idea del tempo passato. Nei giochi i bisensi e i polisensi si presentano con schemi che invitano i solutori a scoprire due o più parole ognuna delle quali costituente una parte a sé stante col suo significato preciso.

Sono bisensi ad esempio le parole *vite* che indica la pianta o uno strumento meccanico; *partita* (incontro sportivo o andata via); *mina* (la parte di una matita o un ordigno esplosivo); *fagotto* (involto di indumenti o strumento musicale)...

Sono polisensi: *arco* (arma da lancio, struttura architettonica, asta per il violino, strumento musicale, parte della pistola); *diretto* (immediato, pugno, treno); *iride* (arcobaleno, membrana dell'occhio, cristallo di rocca, pianta erbacea, farfalla, divinità greca)

CAMBIO DIACCENTO

Ponendo l'accento su di una vocale, si può cambiare il significato di una parola. Alcuni esempi: **àncora, ancòra; cìrcuito/circùito; dècade/decàde; rubìno/rubino ; pèrdono/perdòno.**

CAMBIO DI CONSONANTE o VOCALE o di SILLABA

Il cambio avviene quando da una parola se ne ottiene un'altra dopo aver sostituito una lettera o sillaba lettera (es.: **Cuore, Muore, Suore, DEcapitato-REcapitato, PITtura-VETtura).**

CAMBIO DI GENERE

Le due parole da trovare sono una al maschile e l'altra al femminile, ma il loro significato è completamente diverso (es.: **complessO, complessA**, dove per "complesso" si intende un gruppo musicale e "complessa" ha significato di complicata).

CAPPELLO (II)

Consiste nell'anteporre una lettera o sillaba alle parole che fanno parte del gioco per trasformarle in altre di senso compiuto. Queste lettere, prese nel loro ordine, formeranno la soluzione.

CATENA

Sequenza di parole in cui ogni parola comincia con l'ultima parte della parola precedente. Per esempio: **CANE - NEVE - VELA - LATINO - NOSTRA - STRATI - TIFO - FOCA, o anche RIGA - GAS - SPIRA - PIRATESCHI - TESCHIO - ORI.**

CERNIERA

È un gioco formato da due parole chiamate *parti* delle quali la lettera o la sillaba *iniziale* della prima parola è simile alla lettera o alla sillaba con cui *termina* la seconda, ad esempio **REcord-oneRE; COsti-valiCO**; ed è formato da una terza parte chiamata *finale* che si ricava escludendo le parti in comune delle due parole. Se si osservano i due esempi si noterà che tolte le sillabe iniziale e finali simili cioè **RE**, quello che resta è una parola di senso compiuto: cord+ one=cordone; all'altro esempio tolti **CO** iniziali e finali resta sti+vali=stivali.

CIFRARIO

Il cifrario consiste nel mettere dei numeri al posto delle lettere dell'alfabeto. I numeri sono legati all'alfabeto internazionale, composto da 26 lettere. Compito dell'ideatore del gioco è, quindi, quello di offrire al solutore un messaggio di soli numeri corrispondenti alle lettere che formano le parole seguendo una regola fissa: **A NUMERO UGUALE CORRISPONDE SEMPRE LETTERA UGUALE**.

Trattasi di un gioco assai difficile per cui il crittografo usa due accorgimenti per guidare il solutore:

Il primo consiste nel mettere in chiaro alcune parole del testo cifrato.

Il secondo nell'offrire una password che permette al solutore di evidenziare tutte le lettere che corrispondono alla password. È il metodo più semplice perché fornisce la chiave di due o tre vocali (ad esempio: **A 1 ; L 10 ; R 16; T 18; U 19**).

Pertanto, secondo la regola che "A NUMERO UGUALE CORRISPONDE SEMPRE LETTERA UGUALE", tutti i numeri **1 saranno delle A; i numeri 10 saranno delle L; i numeri 16 delle R; i numeri 18 delle T; i numeri 19 delle U**.

CIFRARIO ALFANUMERICICO

È composto dalle 26 lettere dell'alfabeto internazionale. Ad ogni lettera corrisponde un numero (A1, B2, C3 E4..... X24, Y25, Z26) . Per la decifrazione occorre sostituire al numero la lettera corrispondente.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z

COLONNE

Il gioco si presenta con diverse colonne affiancate contenenti lettere (o sillabe) scritte dall'alto in basso. Dette colonne sono proposte in disordine. Per ottenere la frase risolutiva occorre risistemarle in modo giusto.

COPPIE

Ai personaggi sotto elencati abbinare uno di quelli che seguono con cui esso forma una coppia . Le lettere iniziali di questi ultimi daranno il titolo di un libro di

CRITTOGRAFIA o CRITTOGRAMMA

la parola significa "scrivere nascosto" cioè scrivere in modo convenzionale ben noto a chi scrive ma di difficile comprensione per il destinatario. Per intenderci, un crittogramma è simile al *password* usato da un operatore per impedire che qualcuno possa penetrare nel suo programma. Nell'enigmistica è, invece, un invito a trovare la soluzione nascosta abilmente tra le parole o le righe.

Va subito precisato per il neofita che anche i solutori più esperti si trovano sempre in difficoltà davanti ad un crittogramma e non sempre riescono a risolverlo. Non è possibile dare regole anzi non ve ne sono perché ogni costruttore è legato ad una *ratio mentis* che solo lui conosce e per penetrarvi occorre mettersi sulla sua lunghezza d'onda, analizzare attentamente il gioco, la posizione delle lettere, la ragione per cui sono messe in un determinato modo o sono state omesse o il perché della presenza di altre e inoltre trovare eventuali connessioni anfibologiche, sinonimiche o di affinità... e altro ancora.

Della crittografia fanno parte i **MONOVERBI** nei quali la soluzione è composta da una sola parola. Esaminiamone uno:

MAD.ID .OMA PA.IGI

[la soluzione da trovare è composta di 2 parole una di 5 e l'altra di 1 lettera e il risultato è composto da un monoverbo di 6 lettere].

È evidente che il crittografo ha voluto indicare tre capitali delle quali però non ha scritto la lettera **R**. Che cosa in realtà ha fatto? Ha tralasciato la lettera **R** . Ora vi sono altri sinonimi di

tralasciare? C'è dimenticare, togliere, levare, cancellare, elidere.... Inseriamoci nella mente dell'enigmista. Tra le sue idee vi sarà stata pure quella di pensare: "Io debbo elidere le **R**". E una volta eseguita l'operazione poté dire: elisi R= elisir.

Le **CRITTOGRAFIE** si differenziano dal monoverbo per il solo fatto che la soluzione è composta da una frase. Esempio:

T (3, 1, 7)

[per la soluzione il diagramma numerico (vedi voce) è 3,1,7=7,4 e indica che si devono trovare prima tre parole, che poi, unite a mo' di sciarada, danno come risultato altre due parole di 7 e 4 lettere.] Ora, trovandoci di fronte alla sola lettera **T** ci sono una infinità di idee che possono venirci in mente. Passiamo a quella conclusiva: *qua T trovasi* = quattro vasi Molto logico ma è roba da matti!

Altro esempio:

NOVIZIO (10,2,6)

Ragionando sulla parola troveremo la soluzione che è: *Intonacato di fresco*. Frase che si può riferire ad fraticello agli inizi della sua missione così come ad un ambiente rinfrescato da poco.

Stesso ragionamento per la crittografia

EX SUORA (3,5,10)

Soluzione: *Una volta intonacata*

CRITTOGRAFIA SEMPLICE O PURA

E' una crittografia in cui si cerca come soluzione una frase breve descrivendo le lettere e i segni dell'esposto e tenendo conto del diagramma numerico Se la soluzione è una parola sola si tratta di un monoverbo. Esempio:

CRITTOGRAFIA

(1, 1, 2 4 = 6, 2)

D E

Ci troviamo di fronte a due lettere la **D** e la **E**. Quindi possiamo dire che **D E ci sono**.

E pertanto, in base alla seconda lettura del diagramma potremo leggere la soluzione che è **DECISO NO**

CRITTOGRAFIA SINONIMICA

E' un tipo di crittografia in cui la soluzione si ottiene sostituendo le parole dell'esposto con altre parole dello stesso significato; il tutto, spezzato come indicato dalla seconda parte del diagramma numerico, forma la frase risolutiva. Ad esempio:

CRITTOGRAFIA SINONIMICA

(4,6 = 6, 4)

AFRODITE

Di fronte a me "vedo scritto" il nome di una dea che si chiama anche Venere. Quindi in prima lettura posso affermare che io **VEDO VENERE**.

Parole che, divise in base alla seconda lettura del diagramma diventano **VEDOVENERE**

CRIVELLO

Il gioco consiste nell'eliminare una lettera da ognuna delle parole scritte in verticale, così da trasformarla in un'altra.

Le lettere eliminate, riportate nell'ultima riga, daranno il titolo di un romanzo. Tutte le parole presenti da eliminare sono elencate dopo il

CRUCIPUZZLE

Semplice rompicapo in cui diverse parole o nomi, in genere attinenti ad un tema, sono

nascoste in uno schema di lettere disposte in modo apparentemente casuale. Si tratta di trovarle tutte. Le parole nascoste sono scritte in linea retta orizzontale, verticalmente, dal basso in alto, dal basso in alto oppure in diagonale. Le lettere delle caselle possono essere utilizzate per diverse parole.

Tutte le parole utilizzate sono presenti in ordine alfabetico. Dopo averle eliminate tutte dallo schema, le rimanenti, lette nell'ordine, forniranno la soluzione.

Altro nome con cui il gioco è noto è **PAROLE INTRECCIATE**.

CRUCIVERBA CIFRATO



Cruciverba cifrato o crittografico è un'applicazione per giocare alle parole in codice, un gioco di parole popolare simile ai cruciverba (o parole crociate).

Le parole di codice sono simili alle parole crociate, ma invece di indizi, ogni lettera è stata sostituita da un numero da 1 a 26. L'obiettivo è quello di scoprire quale lettera è rappresentata da ogni numero. A numero uguale corrisponde sempre lettera uguale.

DALLA PERIFERIA AL CENTRO

Sistematelo nelle caselle periferiche le risposte (tutte parole bisillabe), che derivano dalle definizioni, scrivendo la prima nella casella numerata del diagramma e la seconda nel riquadro centrale del diagramma esso pure numerato. Le caselle possono essere in comune a più parole. Nella cornice esterna si potrà leggere la soluzione.

DECRIPTAZIONE

Il gioco si presenta con un diagramma formato da due righe formate da caselle numerate. La prima riga, definita **CHIAVE**, è destinata a contenere una definizione che viene inizialmente proposta e le cui lettere vanno scritte nelle caselle.

Nella seconda riga, definita **RESTO**, il solutore dovrà sistemare tutte le altre lettere dell'alfabeto non impiegate nella parola **CHIAVE**. Ogni lettera avrà così il suo numero e applicando la legge che **A NUMERO UGUALE CORRISPONDE SEMPRE LETTERA UGUALE** si potrà decrittare il testo numerico proposto.



DIAGRAMMA

Il *diagramma* è lo schema numerico o alfabetico che individua la lunghezza delle parole da trovare, ed eventualmente le loro relazioni nella frase. Esso è perciò presente in tutti i giochi in versi a combinazione (esclusi quindi gli indovinelli e gli enigmi), in tutte le crittografie, in tutti i rebus. È assente nelle parole crociate ma solo perché, in questo caso, la funzione è svolta dalla stessa griglia del cruciverba.

Quando si trova una doppia lettura (due sequenze di numeri separate da un **uguale =**) la parte a sinistra indica la "prima lettura", quella immediatamente deducibile dall'esposto, mentre quella a destra è la "seconda lettura", ovvero la soluzione finale. Di norma, se viene

indicata una sola lettura, la si deve intendere come seconda.

DITLOIDE

Un ditloide è una sorta di quiz verbale in cui il capo gioco propone da indovinare una frase, contenente un numero, dando solo le iniziali delle parole principali (sostantivi, aggettivi, ecc.). Per esempio "I 4 C dell'A" potrebbe nascondere "I 4 cavalieri dell'Apocalisse" e "5 D in una M" si può risolvere "5 dita in una mano".

Il numero deve essere parte integrante della frase, ed appartenere in modo univoco alla frase stessa; per esempio non andrebbe bene "2 Z di Z" (2 zollette di zucchero) perché il 2 potrebbe essere sostituito con altri numeri; accettabile pur se troppo vago "R 3" (Rambo 3), e pure il trabocchetto "Di C S 6?" (Di che segno sei?) anche se in genere si evita di confondere "uno" articolo con "uno" numero; in ogni caso vale l'aurea regola che il problema deve essere commisurato al solutore, e quindi risolvibile: "9 N A del F" (9 numero atomico del fluoro) può andar bene per studenti di chimica ma non per alunni di scuola elementare.

Come gioco ha raggiunto una certa popolarità per passaparola su internet fino a giungere a riviste e quiz televisivi; si può considerare un nipote del [gioco dell'impiccato](#).

ELEVAZIONE A POTENZA

Una lettera isolata **R. T. L...** può avere il suo valore semplice di lettera o indicare la pronuncia *erre, ti, elle*. Due lettere affiancate possono rimanere unite nella soluzione o intercalate dalla congiunzione **e**. Es. **S T** + tanta= settanta..

Una lettera con elevazione a potenza di un'altra lettera, ad esempio **M^o** avrà la seguente interpretazione: **MaO**. Quindi **M^o+metto= Mao**metto; **P** (con elevazione) **T** si legge **PaT** **PaT+ria = PATria**

Tale interpretazione deriva dal modo di leggere una elevazione a potenza. Ad esempio invece di leggere "M con elevazione a O" si legge più brevemente "M a O" cioè MAO.

ELIMINAZIONI

Eliminate tutte le parole sotto elencate, tenendo presente che nello schema possono essere scritte da sinistra a destra o viceversa; dall'alto in basso o viceversa; in diagonale dall'alto in basso o viceversa. Le lettere rimaste nelle caselle non cancellate vi offriranno la soluzione.

ENIGMA CENTRALE

Consiste nello scrivere gruppi di lettere al posto dei puntini in modo da ottenere una parola. Tali gruppi di lettere inseriti, letti nell'ordine, formeranno il titolo....

EQUAZIONI ENIGMATICHE

Il gioco si basa sull'uso di lettere (**MAIUSCOLE** e **minuscole**) in sostituzioni dei numeri, ad esempio $(A - B) + (C - D) +$

$(E + F) - (G - t) + H + I + (L - s) \dots = X$,

Le definizioni saranno, pertanto, "elencate A, B, C, D.....Esempio: **A** Scende dal monte (valanga) **B** Serve per scavare.

(vanga). Facendo la sottrazione rimane **LA**.

Le lettere **Minuscole** non sono definite perché servono solo per indicare quale lettera (o sillaba) va sottratta dalla parola di cui fanno parte. Es, (C - do) Comodo - do avrà come soluzione **COMO**. Concluse tutte le operazioni le parole rimaste offriranno la soluzione.

FALSI DERIVATI ve di ALTERAZIONE

FRASE POLIDESCRITTA

Si presenta con uno schema formato da riquadri messi l'uno dopo l'altro. in cui vi sono disegnati persone, animali o cose che il solutore deve interpretare. In alcuni riquadri vi possono essere lettere maiuscole in grassetto, sovrapposte, che nella soluzione vanno messe o prima o dopo il vocabolo individuato. Scrivendo le parole di seguito e seguito e seguendo il diagram-

Disegno di tane di animali <i>e lettere</i> CON	Persone anziane <i>e lettere</i> LL	Anelli nuziali <i>e lettera</i> T [<i>con</i> <i>elevazio</i> <i>ne a</i> <i>potenza</i>] A	Gattini <i>e lettera</i> A
---	---	--	---

ma – che è sempre numerico- si otterrà una frase di senso compiuto. Esempio:
Soluzione: CON tane LL avi T a A vere A mici = Conta nella vita avere amici.

FRASE POLILLUSTRATA.

Detta frase si presenta simile alla precedente, solo che, oltre alle lettere maiuscole in grassetto, ne riporta altre in tondo **precedute dal segno meno**, Sono lettere che, una volta individuato il nome del soggetto, vanno sottratte al nome prima di ottenere la frase finale. Se, ad esempio, nel riquadro in cui sono disegnate delle CATENE, sono anche presenti in alto le lettere TE precedute dal segno meno (-), queste andranno tolte, per cui della parola **CATENE**, togliendo **-TE**, rimarrà **CANE**. È ovvio che le lettere maiuscole in grassetto sovrapposte andranno, invece, aggiunte o prima o dopo quelle che rimangono dopo la sottrazione.

Esempio:

GRIGLIA ENIGMISTICA

E' lo schema geometrico a quadretti, rettangolare, triangolare o altre forme geometriche, in cui vanno inserite le parole definite. Ogni parola è divisa dalla seguente da una cella nera o dada un bordo ingrossato. La cella di inizio di ogni parola può essere contrassegnata da un numero. Talvolta sono le righe e le colonne ad essere numerate. In tal caso le parole delle definizioni da inserire sono divise da un trattino. Ad esempio:

Es.: rosa – monte – Parigi.

IMENEO

Il gioco consiste nel prendere due parole che abbiano un numero uguale di sillabe. Unendo le sillabe corrispondenti si formano altrettante parole. Ad esempio se prendo le parole :

CON	TE	STA	RE	MAR	GI	NE
CA	LA	MI	TE	CO	MA	RE
conca	tela	Stame	rete	Marco	Magi	rene,
(oppure		<i>mista</i>				<i>nere</i>

INCASTRO

Il gioco consiste nel trovare una parole detta *cuore o centro* la quale viene incastrata (inse-rita) all'interno di un'altra detta *ali o lati* per trovarne una terza chiamata *totale*. Se ad esempio prendo la parola CALLO e la parola ROSE e scindo la prima in due parti CA LLO e vi inserisco in mezzo la parola ROSE ottengo CA ROSE LLO. Con una similitudine gastronomica l'incastro è simile ad un sandwich formato da un panino tagliato a metà (*le parti o ali*) e da un *cuore*, composto di salame o prosciutto, che viene inserito nel mezzo. **Esempi:** aula+REO= auREOla; pini+ROMA= piROMAni; capo+RICCI= capRICCIo; stelle +CAPPa= sCAPPAtelle.

INDOVINELLO

Gioco antichissimo formato da una domanda o da un breve componimento poetico cui il solutore deve dare una risposta. L'indovinello presenta più concetti che hanno un significato immediato e logico, mentre, in realtà ne hanno anche un altro nascosto, altrettanto logico. Tener presente che il titolo con cui viene presentato l'indovinello tende sempre a trarre in inganno. Ecco un indovinello creato dall'enigmista Cesare Farina:

LA NONNA

**Lavora d'ago fino a mezzanotte
Per aggiustare le mutande rotte.**

È ovvio: non si tratta della NONNA, che pazientemente rammenda l'indumento, altrimenti che indovinello sarebbe! Potrebbe essere *la sarta, la rammendatrice, una mamma...* ma sarebbe troppo facile e scontato. La soluzione vera è tutt'altra ed è concentrata nelle parole "mutande rotte", cioè su "mutande" (sostantivo) e "rotte" (aggettivo). E se, invece, fosse l'inverso? Se "mutande" fosse il gerundio del verbo "mutare" nel senso di 'qualcosa che muta' e "rotte" fosse il plurale della parola "rotta" (direzione seguita da una nave)? C'è subito da chiederci: che cosa serve per mutare una rotta di una nave e che lavora ininterrottamente per tutta la giornata? **La bussola.**

Quindi, di fronte ad un gioco, *leggere sempre anche il titolo* dello stesso che può o dare un aiuto per la soluzione oppure tende a depistare il solutore.

INTARSIO

Il gioco consiste nell'incastare o intrecciare alternandone le lettere secondo lo schema indicato nel diagramma, in modo da formare una nuova parola o frase. Esempio: (xyyyxyxx) PIRA/RIME = PRIMIERA; (xy xxy xxyyy) SARTO/PARIA = SPARATORIA; GRADINI/AUTO = GARA DI NUOTO.-

INTRUSO

Il gioco si basa sulla presenza in un gruppo di parole o disegni di un soggetto che presenta una particolarità che le altre (parole o disegni) non hanno. Ad esempio: se mi trovo davanti ai seguenti nomi: Torino, Genova, Milano, Bologna penserò subito a città capoluogo di provincia (*elemento comune a tutte*), ma solo Genova è a contatto del mare (ecco l'intruso). Chitarra, mandolino, cornetta, ukulele, arpa, sitar sono tutti strumenti musicali a corde tranne la cornetta che è a fiato.

INVERSIONE DI FRASE

Una frase è ordinata secondo determinate regole, armonizzate in sequenze logiche. Noi usiamo generalmente un soggetto, un predicato, un complemento. Se scrivo "Il maestro loda l'alunno" ho messo in evidenza un soggetto che agisce, un verbo che indica l'azione, un oggetto che la subisce. Se inverto i termini (soggetto al posto di oggetto) "L'alunno loda il maestro" mi trovo di fronte ad un significato diverso. L'enigmistica usa l'inversione in diversi giochi. Ecco alcuni esempi di inversione di frase: *Il cantante di vaglia – Il vaglia del cantante; La regina della festa – La festa della regina; L'assassino della donna – La donna dell'assassino.*

LIMERICK

Il limerick è un breve componimento in [poesia](#), tipico della [lingua inglese](#), dalle ferree regole (nonostante le infinite eccezioni), di contenuto 'nonsense', stravagante, umoristico o scapigliato, che ha generalmente il proposito di far ridere o quantomeno sorridere. Un limerick è sempre composto di 5 [versi](#), di cui i primi due e l'ultimo, rimano tra loro, seguendo lo schema AABBA.

LIPGRAMMA

Un lipogramma è costituito da un testo in cui non è stata usata una determinata lettera dell'alfabeto, vocale o consonante. In pratica, si prende un testo normale e lo si riscrive sostituendo ogni parola che contiene la lettera proibita con un suo sinonimo o altre parole che non la contengono, senza alterare il significato del testo. Scopo del gioco è, quindi quello

di individuare le lettere non usate.

LOGOGRIFO

Il logogrifo consiste nel ricavare da una parola data (madre) altre parole formate dalle sue lettere. Si differenzia dall'anagramma per un particolare importante. Mentre nell'anagramma si usano tutte le lettere per formare un'altra parola, nel Logogrifo le parole da formare sono composte da tutte le lettere MENO UNA. (ad es. GROTTA, ROTTE, ERTA, TRE, RE.

LOGOGRIFO A ROVESCIO

Segue la stessa regola del Logogrifo, ma si differenzia da esso in quanto inizia con una sola lettera e prosegue fino alla conclusione cioè alla parola madre.. Esempio: E, RE, TRE, ERTA, ROTTE, GROTTA.

LUCCHETTO

Il gioco segue le stesse regole della *cerniera* (vedi voce) ed è formato da due parole chiamate *parti* e da una parola chiamata *finale*. Si differenzia dalla cerniera dal fatto che la parte terminale della prima parola è simile alla parte iniziale della seconda: esempio: sos**TA**-**Ta**-piro; ca**MERA**-**MERA**viglia. La parola *finale* sarà composta da ciò che resta e cioè tolta **TA** ad entrambe le parole rimarrà sos+piro=sospiro; tolta **MERA** ad entrambe le parole rimane ca+viglia=caviglia.

MESOSTICO (vedi ACROSTICO)

METANAGRAMMA

Consiste nel passaggio da una parola all'altra anagrammandola e aggiungendo o togliendo una lettera. Ad esempio: **LESTO** con l'aggiunta di una V ottengo **SVELTO**

Si possono costruire anche intere sequenze di parole come **LATO, LOTTA, STOLTA, STILATO, SMALTITO ...** Il meccanismo ricorda il **LOGOGRIFO**

METATESI (vedi SCAMBIO)

MODIFICAZIONE (vedi ALTERAZIONE)

MONOVERBO CRITTOGRAFICO (vedi anche CRITTOGRAFIA)

Non è altro che una crittografia (in genere "pura" o "sinonimica", La cui soluzione è formata da una sola parola. Il crittogramma è uno dei giochi più impegnativi dell'enigmistica. La crittografia è la tecnica di riprodurre un messaggio in una forma tale che l'informazione in esso contenuta possa essere compresa solo dal destinatario. Anziché celare il messaggio si sottopone il testo a trasformazioni che lo rendano ai più incomprensibile e quindi, per risolverlo, occorre tentare di mettersi in sintonia con chi lo ha proposto. Date le difficoltà di soluzione che il gioco presenta, talvolta nella presentazione del gioco esso viene preceduto da opportuni suggerimenti, che ne permetteranno la soluzione.

Non di rado il monoverbo fa uso della doppia lettura. . Ed esempio:

MONOVERBO (3,1,1,7 = 12)

G "AHIA!"

Soluzione: Di fronte a me vedo la lettera G in compagnia dell'espressione che ricorda il **LAMENTO** di colui che urta contro un ostacolo e avverte un dolore.

La soluzione sarà quindi **CON G LAMENTO = CONGELAMENTO**

MONOVOCALICO

Si dice di un testo formato da una o più parole che contengono solo una vocale (**STRESS, SPLASH, SKETCH**) o da una frase formata da parole che contengono tutte la stessa vocale (**La mamma sala la salsa**).

PALINDROMO e BIFRONTE

Il palindromo (dal greco antico palin "di nuovo" e dromo "percorso", col significato "che può essere percorso in entrambi i sensi") è una sequenza di caratteri che, letta al contrario, rimane invariata. Per esempio, in italiano: "ossesso", "anilina", "i topi non avevano nipoti". Il concetto è principalmente riferito a parole, frasi e numeri.

Quando, invece, leggendo una parola al contrario se ne ottiene una diversa (ad esempio:

ACETONE/ENOTECA)

il gioco prende il nome di **BIFRONTE**

Esiste anche il palindromo sillabico, in cui si leggono come unità le sillabe invece che le singole lettere. Es. **NERONE, MAREMMA, STRADE A DESTRA, VESTI ESTIVE,**

PARI O DISPARI

Consiste nella presenza di righe di parole o di frasi. Cancellando nelle righe le lettere in posizione pari, oppure quelle in posizione dispari, si otterrà la soluzione.

PAROLA NASCOSTA (La)

In certe frasi si possono essere nascoste parole sotto forma di sciarade.

Ad es. nella frase: "Corse a rompicollo, discendendo verso la valle" è celato il nome di **COLLODI** compreso nelle parole "Corse a rompi**COLLO** **DI**scendendo...");

nella frase "Un libro da ricordare" è presente il nome di **RODARI**: "Un **libRO** **DA** **RI**-cordare"

PAROLE IN NERO

Il gioco si presenta come schema già risolto, comprendente, quindi, tutte le parole richieste dalle definizioni. Ma la solita casella nera o caselle nere che seguono, sono state sostituite da lettere. .

B	L	A	C	V	N	E	V	I	C	A	T	A	O
A	G	L	A	M	O	R	E	V	O	L	E	O	F
C	A	M	P	A	N	I	L	I	N	A	S	I	A
I	N	E	R	E	N	T	I	T	O	D	O	R	I
A	C	C	A	S	A	R	S	I	A	I	R	A	N
T	I	C	T	T	U	E	T	E	R	N	I	T	A
I	T	A	V	A	R	I	A	T	O	O	F	I	A

La soluzione consiste a) nell'individuare le varie parole incrociatesi, b) nello scrivere le lettere che sostituiscono la o le caselle nere. Queste, lette di seguito offriranno la soluzione.

PAROLE INCROCIATE

Le *parole crociate* (o *parole incrociate* o *cruciverba*,) è il nome di un gioco enigmistico che prevede una griglia di caselle bianche e nere, in parte numerate, a cui si riferisce un elenco di definizioni di variabile livello di ambiguità. A ogni sequenza di caselle bianche limitata da caselle nere o dai confini della griglia, in orizzontale o in verticale, corrisponde una parola. Il casellario va completato dal solutore, che deve rispondere correttamente a ogni definizione, individuare la parola che la risolve e trascriverla, lettera per lettera, in una sequenza di caselle bianche dello schema. Una volta completato il cruciverba, in ogni casella si leggerà una lettera che comporrà contemporaneamente una parola in orizzontale e una in verticale.

PAROLE INTRECCiate ve di CRUCIPUZZLE

PASSO DI RE

Nel gioco degli scacchi il Re è libero di muoversi in qualunque direzione (a destra, a sinistra in alto in basso, in diagonale), ma non più di una casella per volta. Stessa regola vale per il gioco enigmistico che si presenta con una griglia in cui tutte le caselle sono occupate da lettere, sillabe o disegni.

Partendo dalla casella contrassegnata con asterisco o altro simbolo, si devono toccare, per una sola volta, quelle che si trovano sopra/sotto, a destra/a sinistra o in diagonale, e di procedere fino ad ottenere il titolo richiesto.

Per i disegni considerare l'intera parola.

POLISENSO (ve di BISENSO)

QUADRATO MAGICO

Disponendo le parole su una matrice quadrata (vedasi figura), si ottiene una struttura che ricorda quella dei quadrati magici di tipo numerico. Le cinque parole si ripetono se vengono lette da sinistra a destra e da destra a sinistra, oppure dall'alto al basso o dal basso in alto. Al centro del quadrato, la parola TENET forma una croce [palindromica](#).

S	A	T	O	R
A	R	E	P	O
T	E	N	E	T
O	P	E	R	A
R	O	T	A	S

QUIZ

Parola di origine incerta. Gioco basato su una domanda culturale, storica, di attualità di sport, posto ai solutori con lo scopo di vagliarne le conoscenze e il grado di cultura.

RADDOPPIAMENTO

Una forma particolare di zeppa (vedi vocabolo) è il raddoppiamento, in cui una lettera si duplica trasformando una parola in un'altra. Es.: CALO/CALLO; MORAMORRA; COLARE/COLLARE.

REBUS

Il gioco si fonda sull'interpretazione delle cose, cioè su uno schema che presenta una o più figure con lettere sovrapposte. Le figure devono essere interpretate attraverso una prima lettura detta *spezzettatura*, per poi giungere alla soluzione costituita da una parola (rebus monoverbo) o da una frase.

La *spezzettatura* consiste nell'interpretare in modo del tutto autonomo una parte di un disegno per ricavarne una lettura. Le parti del disegno da interpretare non sono facoltative ma sono solo quelle contrassegnate da una o più lettere sovrapposte, che entrano pure esse a far parte della soluzione. In caso di mancanza di lettere le parti da interpretare saranno contrassegnate da altro segno grafico, per lo più una piccola stella. È ovvio che le 'parti di contorno', che fanno da scenario entrano nell'interpretazione al fine di suggerire *input* validi per trovare la soluzione.

L'ordine con cui vanno considerate le parti del disegno è da sinistra a destra: si interpreta cioè la persona o l'oggetto su cui sta la prima lettera (o gruppo di lettere o segno), si passa al secondo e così via. Raggruppando poi le diverse letture a se stanti, più le lettere sovrastampate – le quali possono essere messe, a seconda della necessità, o prima o dopo la parola ricavata – si ottiene un monoverbo o una frase risolutiva, la cui composizione viene sempre indicata con diagramma numerico. (vedi **DIAGRAMMA**)

Qualora le lettere sovrapposte siano precedute dal segno meno (-) vanno, ovviamente, sottratte.

Affinché un rebus sia piacevole deve possedere le seguenti caratteristiche:

- tutti i disegni devono essere in armonia tra di loro.
- le chiavi di lettura non devono indurre in errore.

c) la frase risolutiva deve avere senso compiuto

d) le parole da utilizzare dovrebbero essere spezzettate. Regola non sempre seguita.

Ecco il significato di *spezzettatura*. Un rebus in cui l'oggetto da interpretare sia il **picco** di una montagna su cui ci sono le lettere **LO** e un **pino** su cui stanno le lettere **AL**, non utilizza la spezzettatura perché la soluzione è **PICCO LO - AL PINO**, cioè due parole distinte.

Nel rebus con frase (9,11) che presenta un **PIANTA DI MENTA** con sopra le lettere **LI**; poi due **GIOVANI ABBRACCIATI** contrassegnati con le lettere **TS**; un **RAGAZZO** con in mano due **PESI DA UN CHILO** con sopra la lettera **S** e sul **PETTO DEL RAGAZZO** la lettera **T**, ci troviamo di fronte ad un rebus perfetto. La sua interpretazione è: menta **LI T** ama **S** chili **S T** à = mentalità maschilista. [tener sempre presente che l'idea di possesso, rappresentata dal verbo **ha** (voce del verbo avere) in enigmistica si intende come se fosse scritta con la sola lettera **A**.

Altre regole importanti: non sempre le lettere sovrapposte indicano la realtà dell'oggetto. Possono **indicare la posizione** (*sopra, sotto, dentro, qualcosa*). Un pulcino in una cesta tra gusci rotti può significare *nato*.

Lettere poste su un gruppo di palloni possono indicare non l'oggetto ma il *numero* dei palloni.

Le lettere poste su una persona non indicano sempre la persona ma possono indicare **che cosa fa**: *cammina, entra, esce, corre,....*

Se si trova in compagnia di altre persone che le stanno accanto può significare: *alta, bassa, ride, seria, triste, dorme, sogna...*

Se una persona è china a terra vicino ad una aiuola può significare *china, coglie, strappa, recide...*; se tiene un fiore in mano può indicare che ha *colto, troncato, reciso...*

Una lettera isolata **R. T. L...** può avere il suo valore semplice di lettera o indicare la pronuncia *erre, ti, elle*. Due lettere affiancate possono rimanere unite nella soluzione o intercalate dalla congiunzione **e**. Es. **ST** + rada= strada; **ST**+ tanta potrà indicare **S** e **T**+tanta= settanta.

Una lettera con elevazione a potenza di un'altra lettera, es. **M^o** avrà la seguente interpretazione: **MaO**. Quindi **M^o**+metto= **Maometto**; **P** (con elevazione) **T** si legge **PaT PaT+ria = PA-Tria**.

Esistono nei rebus molti disegni ricorrenti che possono essere usati in diversi sinonimi: una persona ammanettata significa quasi sempre *reo*; una persona anziana potrà significare *avo, anziano, vecchio, nonno* (se al suo fianco c'è un bimbo); una persona che prega può essere *pia, devota...*; una ranocchietta può essere interpretata come *rana o ila*; un fiore simile al giglio è solitamente un *aro* e così via.

La famiglia dei rebus è molto ricca: abbiamo ad esempio :

Rebus a sottrazione quando le lettere inserite son preceduta dal segno – [meno];

rebus a domanda e risposta; a scarto; a cambio; a scarto, a incastro, a intarsio, a rovescio, multirebus, graforebus, stereoscopi, a sandwich, transgrafie, tallografie...

Per la loro composizione si rimanda il lettore al mio libro Marino, Cassini, *Giocare con Edipo. L'enigmistica a casa, a scuola e in biblioteca*, Recco, Microart's, Chiavari (GE).

SCAMBIO o SPOSTAMENTO.

Lo *scambio* non deve essere confuso col *cambio*. Si cambia quando *si muta* qualcosa; si scambia quando le lettere di una parola rimangono immutate solo che una lettera o una sillaba *scambia il suo posto* con un'altra. **GeLato-LeGato**; ma**R**cheSa-ma**S**che**Ra**; ma**Ci**Na-ma**Ni**Ca: **CAVOLI-VOCALI**...

SCARTO

Nello scarto si ottiene una parola o frase da un'altra eliminandone una lettera o sillaba. Es. **SCARTO/SARTO**; **MATITA/MATTA**; **RUMORE/UMORE**; **STAFFA/STAFF**

SCIARADA

Quando parliamo non ce ne accorgiamo neppure ma utilizziamo parole che spesso sono delle vere sciarade. Se leggo l'insegna di un negozio di gastronomia non penso certo di essere di fronte ad una sciarada. Basterebbe con leggessi lentamente e mi accorgerei che il nome del

negozio di prelibatezze è in realtà composto di diverse parti unite tra di loro e cioè GAS+TRONO+MIA. Possiamo, quindi, dedurre agevolmente la regola: La sciarada è uno schema enigmistico che presenta due o più **parti** le quali, unite tra di loro e lette di seguito formano un'altra parola di senso compiuto detta **totale**. Prendendo la parola COLLA e aggiungendo la parola BORA [vento di Trieste] e TORI ottengo la parola COLLABORATORI. La sciarada ha molte varianti tra cui la più usata è la

SCIARADA INCATENATA. Il meccanismo è identico alla sciarada semplice. La variante consiste nel fatto che le due parole da unire hanno la lettera o la sillaba finale della prima parola uguale alla lettera o sillaba iniziale della seconda. Esempio: pin**O** e Occhio hanno la prima una **O** finale e la seconda una **O** iniziale e danno l'idea di essere tra di loro incatenate. La soluzione totale sarà, quindi, l'unione delle due parole pin**O**/Occhio, ma dei due anelli della catena che le tiene unite, dovrò tener conto di un solo anello, quindi la soluzione sarà pinOcchio. Altri esempi: inn**O**+**O**vazione=inn**O**vazione; pre**TE**+**TE**sa=pre**TE**sa; nu**BI**+**BI**lle=nu**BI**lle; sa**LA**+**LA**me= sa**LA**me.

La sciarada è, quindi, uno schema che consiste nell'unire due o più parole per formarne un'altra. È dunque sintetizzabile nella formula $X + Y = XY$. Esempio: **tram + busto = trambusto**; **scia + rada = sciarada**; **sci + volare = scivolare**; **gas + trono + mia = gastronomia**; **ala + bar + di + ere = alabardiere**.

Una variante è la sciarada incatenata che è formata da due parole di cui la prima termina con una lettera (o sillaba) che è uguale alla lettera (o sillaba) della parola che segue. Esempio **Pin**O** + Occhio = PinOcchio**; **cal**VI**+**VINO** = Cal**VINO****

Un'altra variante ' la **PS EUDO-SCIARADA**. E' formata dalle lettere finali di una parola che unite alle prime della parola seguente formano parole di senso compiuto. Es. Un no**TO** **PO**rtiere = topo; : Un lib**RO** **DA** **RI**cordare = **RODARI**

SERPENTINA

Il gioco si presenta come uno schema in cui la definizione di ogni parola viene inserita una di seguito all'altra seguendo una serpentina (alto, basso, alto, basso, alto, basso...)

A gioco concluso, in una riga prestabilita dopo il titolo del gioco si potrà leggere la soluzione.

SLITTAMENTO DI RADDOPPIO

Meccanismo enigmistico per cui all'interno di una parola o frase una lettera raddoppia e contemporaneamente un'altra, doppia, diventa scempia. Per esempio **BARATTO/BARRATO** o **COLLOSO/COLOSSO**.

SOSTITUZIONE

Si tratta di sottrarre ad una parola o una lettera o una sillaba, all'inizio o all'interno o alla fine, per formarne un'altra.

SOTTRAZIONE ve di AGGIUNTA

SOTTRAZIONE ARCANA o LETTERALE

La sottrazione è simile a un rebus con la differenza che al posto dei disegni vi è la descrizione in prosa degli stessi. Per trovare la soluzione scrivete di seguito e in ordine le parole trovate (ma dopo aver sottratto da esse le lettere precedute dal segno - (meno). e aggiungete le lettere in maiuscolo. Poi dividetele seguendo lo schema del diagramma numerico che le accompagna.

SPICCHI

Scegli un numero compreso tra 1 e 5. Poi, partendo dallo spicchio (sempre indicato con puntini, linee, asterischi o colori), conta secondo il numero scelto. Poi riparti dallo spicchio d'arrivo e riprendi a ricontare, sempre lo stesso numero, e così via. Troverai il titolo di una fiaba. Se non ci riesci, cambia il numero pensato.

SPOONERISMO

Termine coniato adattando l'inglese "Spoonerism": bizzarro modo di passare alla storia per il reverendo William Archibald Spooner, stravagante rettore di un college di Oxford, noto per i suoi lapsus linguae tipo "Tons of soil" invece di "Sons of toil" (Tonnellate di letame/Figli della fatica). Essenzialmente si tratta di una "papera" piuttosto comune: lo scambio di due pezzi di parole; per esempio "faccia strana" può diventare "straccia fana" e si può dire "tare fardi" invece di "fare tardi". Il gioco di parole comincia quando questo scambio è intenzionale e quando entrambe le versioni hanno un senso: esempi "spostare pesi - pestare sposi" o un'improbabile coppia di amici "Rocco scemo e sciocco Remo".

In francese (dove è chiamato "Contrepèterie") è un bisticcio usato spesso per allusioni oscene sul tipo di o: Mazzo di Carte... mi dà (censurato)

In genere è uno scambio di fonemi o gruppi fonemati, quando lo scambio è di singole lettere o di sillabe si può parlare in modo più prettamente enigmistico di scambio (es. moglie forte - foglie morte).

SPOSTAMENTO **ve di** SCAMBIO o METATESI

SUDOKU

Il **sudoku** giapponese), che in italiano vuol dire "sono consentiti solo numeri solitari") è un gioco di logica nel quale al solutore viene proposta una *griglia* di 9×9 celle, ciascuna delle quali può contenere un numero da 1 a 9, oppure essere vuota; la griglia è suddivisa in 9 righe orizzontali, 9 colonne verticali e in 9 "sottogriglie" di 3×3 celle contigue. Queste sottogriglie sono delimitate da bordi in neretto e chiamate *regioni*. Le griglie proposte al giocatore hanno da 20 a 35 celle contenenti un numero. Lo scopo del gioco è quello di riempire le caselle bianche con numeri da 1 a 9 in modo tale che in ogni riga, in ogni colonna e in ogni regione siano presenti tutte le cifre da 1 a 9, quindi senza ripetizioni.

In tal senso lo schema, una volta riempito correttamente, appare come un quadrato latino.

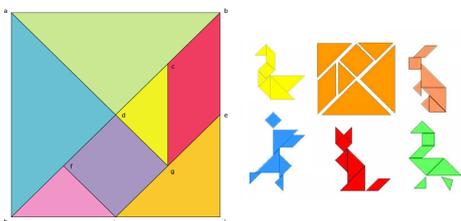
TANGRAM

Il **tangram** (cinese) è un gioco rompicapo fatto di sole figure geometriche. È costituito da sette tavolette (dette *tan*) inizialmente disposte a formare un quadrato. Il tangram è un antico gioco di origine cinese, ottenuto scomponendo un quadrato in sette parti dette *tan*: un quadrato, un romboide, e cinque triangoli rettangoli isosceli, di cui due grandi, uno medio e due piccoli.

E' conosciuto come "**Le sette pietre della saggezza**" perché si diceva che la padronanza di questo gioco fosse la chiave per ottenere saggezza e talento.

Poco o nulla si sa circa le origini del gioco; persino l'etimologia del nome non è chiara.

Combinando opportunamente i pezzi del Tangram, è possibile ottenere un numero pressoché infinito di figure, alcune geometriche, altre che ricordano oggetti d'uso comune, ecc. Qualsiasi figura realizzata con il Tangram deve essere costituita impiegando tutti i sette pezzi.



TAUTOGRAMMA

Un **tautogramma** è un componimento nel quale tutte le parole hanno la stessa lettera iniziale.

« Cioè: composizione costruita con componenti che cominciano, categoricamente, con caratteri coincidenti. » (definizione del tautogramma, in tautogramma, a cura di Walter Lazzarin)

TELESTICO (**ve di** ACROSTICO) Il telestico è un componimento in cui le lettere o le sillabe finali di una parola se lette dall'alto in basso formano un nome o una frase.

TELLOGRAFIA

Gioco enigmistico che prende il nome dal suo ideatore, l'enigmista *Tello* (Fausto Greco). Si tratta di una crittografia (in genere a frase) in cui l'esposto è sostituito da un verso, un endecasillabo.

TESTACODA

Meccanismo enigmistico raro in cui ad una parola si toglie la lettera o sillaba iniziale aggiungendone una alla fine. Per esempio **SMESSI/MESSIA, PROSE/ROSEE, ASPIDE/SPIDER, DIATRIBA/TRIBALE, SOLITI/LITIGI e PREDICADI CAPO.**

TRASPOSIZIONE vedi **METATESI**

VERBIS

Se il rebus si fa "con le cose", il verbis si fa "con le parole". In pratica si tratta di un gioco affine al rebus in cui però si sfruttano le possibilità delle parole di illustrare cose e situazioni non fattibili con una figura: sensazioni, verbi in prima persona, concetti astratti, ecc. Gioco nato nei forum di internet intorno al 2003 e dal rapido successo (fino ad approdare alle riviste di "classica" e persino alla *Settimana Enigmistica*), non è ancora chiaro se ha raggiunto una propria identità o se rimane un "rebus descritto".

VERO O FALSO

Proposta di un quiz con due risposte. Cancellate le risposte sbagliate, le lettere o le sillabe iniziali delle parole rimaste formeranno una parola o una frase.

ZEPPA

Si tratta di una variante del gioco dell'*aggiunta* (vedi voce) e consiste nell'introdurre nella parola una lettera o una sillaba per trovarne un'altra. Si chiama così ricorda il tassello, o il pezzettino di legno o di sughero o di cartone che si mette sotto il piede di un tavolino che zoppica o di qualsiasi altro mobile. Es. scarpa-sca**R**arpa; cabina-ca**R**abina; allenare-allen**T**are; mastro ma**E**stro

SOLUZIONI DEI GIOCHI

LE MILLE E UNA NOTTE

- 1 Alibaba e i 40 ladroni (Ali, babà, E I quaranta (in latino) LA droni)
- 2 Il principe Ahmed e la Fata Peribanu.
- 3 Sherazade. (asino, maghi, delta, Zorro, Bacco, gazza, marzo, lardo, Renzo)
- 4 Sindbad il marinaio (SI N B [elevato] a D IL mari Saio [- S + N])
- 5 Storia di mele e di amore.
- 6 Il pescatore e il segreto delle colline nere. (Il pesca T ore E IL se greto delle colli NE nere)
- 7 L'acquaiolo e la moglie dell'orefice. Il maestro di scuola analfabeta. La favola delle tre sorelle. Storia del gobbo e dei tre condannati.
- 8 Il principe e il re de geni Il mercante e il genio. (le sillabe in corsivo fanno parte di una sola fiaba. Quelle in neretto dell'altra.
- 9 La porta proibita (Lavagna, PORsenna, TAVolo, PROIetti, Bibite, Talete)
- 10 Il mercante e il genio. (BraILle, SomMERso, BacCANti, ConTEsa, TriEste, TroILO, AnGElo, corNIOlo)
- 11 Il cavallo volante (emaIL, casacCA, festiVAL, cefaLO, arriVO, ratap LAN, pataTE)
- 12 Aladino e la lampada magica. (Ala, Dino E la lampada Magi CA)
- 13 Il pescatore Kalifa e le scimmie (IL pesca T ore, Kalì (divinità indiana) ELE scimmie)
- 14 Alì il mercante di Bagdad (Ali, il, mer, C, ante, di Bg[G elevazione A potenza] Bd (idem).
- 15 Un immenso tesoro. dune (-D -E), lima (-L A) mensola (-LA) botte (-BOT) naso (-NA) toro (-TO)
- 16 Bassora
- 17 Il libro degli incantesimi
- 18 Il gigante in bottiglia (IL giglio [- LIO] IN botti ciglia [-CI])
- 19 Il figlio del re dell'orca. Il tappeto volante .
- 20 La consonante B
- 21 La fanciulla e le due cagne (lamina, fanfara, caucciù, modella, elnco, duello, lisca, Agnese)
- 23 *Storia del I fratello* con le orecchie mozzate e *Storia del V fratello* con le labbra spaccate, (conte, lepre, ore, Recco, chiesa, mozzo, zana, tesa, Eco, conte, lesa, labbra, brado, spacca, capre, teco.
- 24) La donna e i suoi cinque corteggiatori.) (Alani, idolo, manna, paese, isola, fuoco, picco, moina, Quito, greco, porto, stelo, raggi, Riace atomo, aride)
- 25 Il mercante straniero.. (FILM - f) , (CERCA - c) , (PIANTE - PIA) , CRI , STIA , NO).
- 26 La vecchia e la cerva. Il piccolo gobbo. Il marito e il pappagallo
- 27 Storia dell'uomo addormentato e svegliato (Sto, Riad, el, L,uomo, AD, dorme, tato, E, svegliato)
- 28) Il tappeto volante.
- 29 La porta proibita. (Definizioni A: a, la, ola, Pola, Paola, parola, LA PORTA
(Definizioni B: a, Ra, ria, arto, prati, tapiro, probità, PROIBITA)
- 30 Storia della città di rame (castoro, feriale, fardello, costola, buriaNA, MODELLE, celata, Cinecittà, partita, sudicio, garage, commedia, bandito, bandito, varano, Armenia)
- 31 La vecchia giardiniera e i quattro mercanti
- 32 Anatra, colombo, cane, maiale, gatto, giraffa, lupo, corvo, serpente, scimmia, tordo, pavone
- 33 L'incantatore di serpenti e i suoi familiari (L, incanta, T, ore. DI, serpenti, EI [su] OI, F ami LI ari.
- 34 Macellaio
- 35 Il ladro e il negoziante. Aneddoto della schiava guercia. L'acquaiolo e la moglie dell'orefice.
Il re e la donna virtuosa. L'innamorato pazzo ricoverato nel monastero
- 36 Storia del cavallo d'ebano (Basalto, Storia, Scodella, Ricavo, Pallone, Morde, Labaro,

Ignoto.

37 I pesci nello stagno (Definizioni A: Imola, perito, scivola, anelli, malore, rimasta, signore.

Definizioni B: mola, rito, vola, ali, mare, rima, sire)

ALEKSANDR NIKOLAEVICH AFANAS'EV

- 1 La foresta incantata (Definizioni A: A, AT, Ati, nati, cinta, antica, Catania, cantanti CANTATINA.
Definizioni: B A, NA, INA, cani, canti, antica, cantina, *anticata* [termine usato dai restauratori di mobile: significa dare ad un oggetto un aspetto di usato) INCANTATA
- 2 Maria Morevna (si ottiene anagrammando le parole “AMMIRAVANO RE”)
- 3 La vecchia avida (la, vecchia, avi, dà [cioè: offre] .
- 4 La Baba Jaga (Nota musicale LA. Un matematico invece di dire “B con elevazione a ba” direbbe semplicemente “B a ba” e “J a ga”
- 5 Le mele della giovinezza e l’acqua della vita.
- 6 La principessa triste (Calata, Partinico, Vipere, Assisi, Palestra, Misteri)
- 7 Vassilissa la bella. L’uccello di fuoco. (vanga, Assam, vista, Okasa, clava, Abele, Ellas , Malta, alici, aceto, alala, podio, riffa, icona)
- 8 Nonno gelo.
- 9 Il soldato e lo zar nel bosco. La principessa stregata. La scarpetta d’oro.
- 10 La favola del principe Ivan, dell’uccello di fuoco e del lupo grigio
- 11 Zar Saltan, Zarina, steppa, tundra, taiga (...baZAR SALTANdo...); (...danZAR IN Attesa...); (...one-STEP PArticolarmente ...); (... aspetTA I GAMberi...)
- 12 L’anatra bianca (lana, tram -M, BI, panca - P)
- 13 La penna di Finist fulgido falco. (spaghetti, cammello, semaforo, passero, sfamarsi, piccioni, cornicione, parmigiano).
- 14 Briciolina (Bo, Rom, Ira, Cri, Inri, Orso, Luna, Isba, Nodo, Ande)
- 15 La rana zarina. (Alare, Morale, Monaca, Mazzata, Carità, Fanale.
- 16 CAPRETTI (criptate) E IL LUPO (e lo puli’)
- 17 Il contadino l’orso e la volpe. Koscei, l’immortale. (Illeso, convento, talento, discorso, novena, lordare, somari, eletto, lacera, Volterra, perenne, koala, scenata, isola, limare, morsetto, taleggio, legare.
- 18 L’indovina Mignolino, L’avaro.
- 19 Il lavorante. La gru e l’airone. (l, ia, lg, lr, Saul, bove, skol, dura, osai, cgnr, Astor, Gen., E)
- 20 Sauro, anatra, lupo, capra, orso, cane, picchio, gambero, gatto, gallo. (Gli animali sono presenti nei titoli: Il sauro fatato. La principessa anatra grigia. Il lupo la capra. Il cane e il picchio. La volpe e il gambero. Il gatto, il gallo, la volpe. L’orso, il cane e il micio.)
- 21 Lo specchio magico. La capra. Il sale. Le oche selvatiche. Nerella. Il vascello volante. (Orizz. : Specchio, Era, au, uva, La capra, ar, OLP, unsi, AP, EE, Eco, ballare, Il sale, Eli, Ca’, anello, vincolo, ariosa. Vert.: Selvatiche, Pra, la, Eaco, BS, va , al, AA, ir, cappellano, Hur, elenco, AU, Eos, ou, Nerella. Vascello, Dario, , Io.
- 22 BUFFO - BUFFONE
- 23 Il soldato e la strega. La principessa serpente. La gallina prodigiosa. La principessa che non piangeva.
- 24 I due Ivan (Icaro, dodo, uva, Eolo, incas, vaso, arca, nodi.
- 25 Il porcellino setole d’oro, l’oca piume d’oro, il cervo corna d’oro e il cavallo criniera d’oro.
- 26 Il soldato e lo zar nel bosco.
- 27 I tre reami di rame d’argento e d’oro . (I tre re ami DI [numero e simbolo atomico del] rame, D’ [numero e simbolo atomico dell’] argento E D’ [numero e simbolo atomico dell’ oro].
- 28 Il corriere veloce (Hermes o Mercurio era il messaggero/corriere degli dei)

- 29 Prodigio (i, io, Dio, Rodi, grido, rigido, prodigo, prodigio)
- 30 La guzla magica. La pelle di porco. Lo zar orso (lama, gusto, slalom, mago, Gina, gara, lana, pelle, lesto, dito, porta, como, loto , zarro, orto, sole)
- 31 Mai lavato.
- 32 I sette Simeoni - (I Noè mi Sette SI)
- 33 Il figlio fortunato. Il principe stregato. Il caprone moccioso. Il pesciolino d'oro. La vecchia brontolona. Il monte di cristallo. I due della bisaccia.
- 34 La camicia fatata. Le corna (cera- lacera; vallo- cavallo; cani – camini; conti – concitati; ceto – faceto; testa – testata; sala – salata: game-legame; vetta – corvette; corta – cornata.
- 35 La moglie saggia. Senza paura. (definizioni A: salame, foglia, chiesa, raggi, chiasso, lenza, caparra, curato. Definizioni B: Lampo, sogliola, diesis, viaggi, fiasco, scienza, apaches, sicura.

GRIMM JACOB LUDWIG & WILHELM KARL

- 1) Tremotino (tre MO T in O)
- 2) **I sette corvi** (l'intruso è il n° 7 perché il solo numero ad essere composto da cinque lettere mentre gli altri sono composti tutti da tre lettere)
- 3) Gentaglia, Cenerentola, Il compare, Rosaspina, Tremotino, Dognipelo, Ondina, donnette, La luna, Tamburino.
- 4) Lo gnomo, (...delLO GNOMOne... ; La rapa (... alL ARA Paride...); L'osso che canta (moLOSSO CHE CANTAvA...); L'asinello (le note LA SI NELLO spartito ...)
- 5) Il tavolino magico, l'asino d'oro e il randello castigamatti. La pagliuzza, il carbone e il fagiolo.
- 6) Il viaggio di Pollicino piccolo sarto. Il contadinello.
- 7) La signora volpe. L'uccello strano. (Lilì, duna, soci, irco, Gneo, Nilo, olio, noir, ossa, voto, erto, Paal, pini, rose.
- 8) I dodici fratelli. Gianni testa fina. Il buon affare. Le tre filatrici.
- 9) Il principe ranocchio. Il fedele Giovanni. Il forno. L'uccello d'oro.
- 10) Fratellino e sorellina (frate LLI Noè S ore LL Ina)
- 11) I musicanti di Brema (I musici cantanti DI B rema.)
- 12) Biancaneve.
- 13) Pollicino (pollici in O)
- 14) **La volpe.** I primi tre scrissero la favola *La volpe e l'uva*.
Il lupo: Pierino è il personaggio della fiaba musicale "*Pierino e il lupo*" e Mowgli fu allevato da un lupo
La pioggia di stelle. L'astronomo studia le stelle. Il 10 agosto, dedicato a San Lorenzo, è noto per la pioggia di stelle causata dalla pioggia al passaggio dello sciame meteorico della costellazione delle Perseidi (le figlie di Perseo).
- 15) Api della regina - Regina delle api.
- 16) Le scarpe logorate dal ballo. (L esca R pelo G orate DAL ballo)
- 17) Il vecchio sultano. Il pescatore e sua moglie. La figlia furba del contadino. La sposa del leproso. I dodici cacciatori
- 18) Il corvo. I sei fratelli. Gli scarti. Il gufo. La spiga. Il tumulo. La rosa. Le cornacchie. Il giramondo
- 19) La trave del gallo (L, atra, vede, L gallo). La favola del paese di Cuccagna (La, favo, + L + paese + di + CU + C + cagna). Mastro Punteruolo (M, astro, P, unte, ruolo
- 20) **La chiave d'oro** che Pinocchio tiene in mano, corrisponde al titolo di una fiaba.
- 21) Il ladro e il suo maestro. Il ricco e il povero. (ilota, iella, ladro, canoe, igloo, super, pompa, reati, Pirro, ilari, sordi, picco, Erode, mille, poeta, avere, Corea).

- 22 Federico e Caterinella.
- 23 I sei che si fanno strada per il mondo.
- 24 L'acqua della vita. Il dottor Satutto. La pappa dolce. Storie della serpe. La luce azzurra.
- 25 Il re bazza di tordo. La saggia Ghita. Il buon tempone. Il gioca tutto.
- 26 IL bambino capriccioso (il Bambi N oca P riccio Naso – NA).
- 27 Lo zaino, il cappellino, e la cornetta. (colori, zarina, padrino, grilli, recapito, pompelmo, felice, cenone, dieta, Zelanda, ricordo, cenetta, crotalo).
- 28 Indovinello. (La riga dove dovrebbe essere occupata dalla la nota musicale Do. E', invece, occupata da un "Vino leggero". Quindi IN DO Vinello]
- 29 Il cane e il passero. Il cacciatore provetto.
- 30 I figli d'oro. L'allodola che canta e saltella. Il vecchio Ildebrando. Lo spirito nella bottiglia. Il fuliginoso fratello del diavolo. La giubba verde del diavolo. I sette svevi.
- 31 Il povero garzone e la gattina. Il centesimo rubato. (Illuso, potere, verone, rovere, garbato, zotico, Nerone, Ebridi, Lacerò, gattino, timone, navata, illeso, censire, tenere, sirena, mogano, rudere, badante, tovaglia)
- 32 Lo gnomo (è l'anagramma di mongolo)
- 33 L'ondina della pescaia. (L'mondina (-M) padella (-PA) pesca IA)
- 34 Il principe senza paura
- 35 Mancano le consonanti **F G H M**.
- 36 La fortuna di Gianni (lacrime, forfora, tucano, nababbo, Giannutri, Nicosia.
- 37 La vergine Malvina (scalata, inverno, ruggine, arnese, Grimaldi, divina, Manama)
- 38 Il pigro Rico (soleil, bradipi, integro, tutori, gotico)
- 39 Il povero ragazzo nella fossa. (IL [nove] pove R ora [razzo] gazzo [sella] nella fossa)
- 40 I quattro fratelli ingegnosi. Il fuoco che ringiovanisce. La vecchia mendicante. Il bicchierino della Madonna.
- 41 La vecchia nel bosco (**A** lamento, vecchina, chiamare, fornelli, carbone, Ascoli. **B** mento, china, rema, Forlì, carne, ali)
- 42 Il termine della vita. (Ilio, terme, mitra, negus, Delfi, lama di, Tabor)
- 43 I messaggeri della morte. (ime S sagge RI del L + amo R tè)
- 44 I tre ramoscelli verdi (flit-**FL** re ramo scellino-**NO** Verdi)
- 45 San Giuseppe nel bosco. Come dividere gioie e dolori. Le bestie del Signore e quelle del diavolo. (Medicina, campanello, autostrada, cammello, principe, Atlantide, miliardario, capanna, Penelope, edicola, parafulmini).
- 46 La verga di nocciolo. L'uccello grifone. Il gigante e il sarto. (lapidi, conversa, garage, arcadi, nocchiero, carciofo, zufolo, L'urlo, ucciso, procella, doloso, zigrino, buffone tifone, illustre, margine, organza, Tevere, Eretteo illeso, sardina, Pilato)
- 47 Il monte Simeto. La bara di vetro.
- 48 Il re del monte d'oro. I tre cerusici. L'uomo selvaggio.
- 49 Il vecchio nonno e il nipotino. I tre garzoni. . (1 spillo, 2 fave, 3 Pinocchio, 4 pino. 5 Nonno. 6 Dei, 7 mele, 8 limoni, 9 topo, 10 catino, 11 anitre, 12 garzoni, calzoni).
- 50 Il giovane gigante. La sogliola. (Illica, fagioli, valigia, moneta, egida, vagante, orate, celata, visone, tagliola, parlata.)
- 51 Il re di macchia e l'orso
- 52 Il contadinello in paradiso ((Il conta DI nell'O IN Paradiso [anagramma di Rapsodia])
- 53 Il passero e i suoi quattro figli. I figli di Eva uno diverso dall'altro.

PERRAULT CHARLES

- 1) Fiabe di mia madre l'oca (FI, AB, ED, IMI, AMA, D, RE, LOCA.
- 2) Il marchese di Carabas (*oriz.* Il marchese di Carabas , indaco, regi, Kaa, BBC, età, Trasimeno.
- 3) Il gatto con gli stivali. (spillo/calice. bagatto/dettaglio. Ettore/dottore. secondo/conocchia. scogliere/pilgrim (inglese) . pasta/ tsetse. rivale/cavia. collina/birillo.
- 4) Barbablu (bar B à B L U . [la lettura del rebus è così composta: la ragazza seduta è contrassegnata dalla lettera B e **ha** con sé - cioè possiede - i pacchi L U. La voce verbale **ha** può essere sostituita da una **à** accentata, quindi la lettura del rebus è: bar B à B L U].
- 5) Enrichetto dal ciuffo. Le fate (**Orizzontali:** so, [*titolo*], presaga, LU, Ois, Potter, **Verticali:** Arles, sciapo, [*titolo*], stole.OO, Edpo [la lettera I posta a metà manca], ics, Hugo, TF, Ur
- 6) Le calzature: Il gatto con gli stivali. Cenerentola (le scarpette di vetro), Pollicino (gli stivali dalle sette leghe).
- 7) La cenere. (Cenere di sigaretta, L'Araba Fenice che risorge dalla sua cenere, Cenere del focolare, Portacenere, Grazia Deledda scrisse il romanzo "Cenere"). Tutte le immagini sono legate alla cenere.
- 8) Cavallo, asino, elefante, pecora.
- 9) POLLICINO – CIPOLLINO Pollicino (polli C in o) di Perrault) - Cipollino (C polli in o) di Gianni Rodari..
- 10) MONTA IN CARROZZA (la fata trasformò una zucca raccolta nell'orto in una stupenda carrozza regale)
- 11) Il topo in sei lacché. Il sorcio nel cocchiere, la salamandra in sei cavalli.
- 12) La bella addormentata nel bosco. (LA bella AD dorme NTA tane L bosco.
- 13) La consonante B
- 14) Saluzzo
- 15) Fata Smemorina, Anastasia, Giac, Gas Gas, Lucifero . (**Orizz.** Fata Smemorina, Anastasia, Iris, Giac. arsenale, ambone, Eaco, età, Sab., Tarragona, grata, separare, aedo, Lucifero, STO, Tobia, Apice. **Verticali:** Fa. Gasgas, Ta, Abbado, ascolto, Tantalo, marea, sub, essere, ci, mie, arpia, anca, afa, ria, ogre, ir, leo, ari, niet, Roc, asta, aere
- 16) Arcolaiò (...inghirlandato ARCO, LA IOlanda....)
- 17) Il colore rosso (Cappuccetto ROSSO)
- 18) Pollicino
- 19) Anastasia Genoveffa
- 20) La lettera D.
- 21) Pollicino
- 22) Barbablu Uomo d'affari
Pelle d'asino Figlia del re
Enrichetto dal ciuffo Figlio del re
Griselda Pastorella
Desideri inutili Boscaiolo
La bella addormentata Figlia del re
Pollicino Figlio di boscaiolo
Le fate Casalinga
Il Gatto con gli stivali Compagno di un mugnaio
Cappuccetto rosso Figlia di casalinga
La bella e la bestia Figlia di mercante
- 23) I desideri inutili (le sillabe da aggiungere sono: I DE SI DE RI I NU TI LI)
- 24) La Marchesa di Saluzzo. (calamari, CAI, chiesa, comodi, Como, salute, tè, u palazzo, pala).
- 25) Confronto fra antichi e moderni.
- 26) Racconti e storie del tempo passato con morale.

D'AULNOIS MARIE CATERINE

- 1) Fortunata.
- 2) La principessa fiore di Primavera (la principessa FI O re di prima vera)
- 3) L'arancio e l'ape. La gatta bianca.
- 4) La principessa Rosetta. (L [elevato] a PR in C pessa rosetta)
- 5) Il MONTONE che è l'anagramma di MENTONO
- 6) L'uccello turchino. (Turco-Turchino)
- 7) La bella con i capelli d'oro (LA bella con, CA pelli D oro)
- 8) Il topolino buono (Topo+lino = topolino)
- 9) Babiole. (BB,Gap, erbe, baio, spot, cala, sten).
- 10) Il nano giallo. La cervia nel bosco. Il piccione e la colomba.
- 11) Il serpente verde. Il delfino.
- 12) La rana benefica (Labrador, Ramadam, nababbo, Benelux, nefasto, Figaro, carica.
- 13) Graziosa e Persinet (Degrado, lezioni, casata, poeta, superba, susina, spinetta.
- 14) Il ramo d'oro (Email, Madera, eremo, comando, tesoro)
- 15) Finetta Cenerentola. Il principe folletto. Bella Bella e il cavaliere Fortunato.
Il principe Marcassin.
- 16) L'isola della felicità (isolamento – mento [isola]; mortadella – morta [della];
feretro-retro [fe]; LI'; CITA').

LA CONTESSA DI SEGUR

- 1) Il cane e la colomba.
- 2) La foresta dei lillà. (pala [-PA] F ore stadio [-O] balilla [-BA])
- 3) PERFETTO (Prefetto-perfetto)
- 4)... incontra un corvo, un gallo, un ranocchio. Lo aiuteranno a scalare un'alta montagna.
- 5) Benevola (Brevi, Emiro, Nuoto, Erore, Vuoto, Ostie, Lotto, Asilo.)
- 6) Lupo, gatto, gigante, genio (Pluto, spola, Agata, setto, sogno, vigna, zanna, stelo,
pregi, ebano, icona).
- 7) Cacciare, vendemmiare, mietere (*Orizz.:* cacciare, SPI, Maotse, fior, vendemmiare,
Enna, baiocco, mietere, mais. *Verticali:* cave, ameni, Canne coda, it, Ebe, as ma,
re, mie, FIOM, sia, ca, porci, ireos)
- 8) La pianta della vita. (L, api, anta, del, la, V, ita)
- 9) La storia della principessa Rosetta.
- 10) Orangine – Roussette (Torre, Pireo, Unità, detto - boero, Duran, asino, esige, Gea).
- 11) Il piccolo topo grigio (IL picco loto Po grigio)
- 12) Rosalia
- 13) Le lettere U Q Z
- 14) Fée Detestable. Prudent (il padre). Gracieux (il principe) Souris (il topo).
(*Orizzont.:* (Fée Detestable, Ardiles, urto, or, Prudent, latine, Eaco, Gracieux,
iraniani, caì, oe, reato, souris.
Verticali: fa, Peio, errare, educar, Didone, elegia, ten., rat, est, ano, Sulcis, traino,
Atte, Simbolo del rame, Boi, Uar, Lon, XII, Erebus).
- 15) Passerose: (posta, aroma, salsa, stola, Elena, ressa, odore, stiva, ebano.)
- 16) Violetta (Pavia, grida, prono, vello, speme, vetta, gatta. diana)
- 17) Agnella, (palla, gulag, lapin bende, grill, motel, borsa.
- 18) Rospo, Allodola (... muRO SPOrgente... e ...cavALLO DOLA ...)
- 19) Cinghiale. (Il numero è 3)
- 20) I due babbei (I due [radice quadrata di 4] , B [elevata] a b , B [elevata] a ei.
- 21) François il gobbo (franco, is, il, gobbo)
- 22) Memorie di un asino. Il buon diavoletto. (Emil, Delo, amba, four, eroe, vino, fede,

- odio, Fiat, Juve, onor, sala Iseo, dito, unto, zoom)
- 23 Generale . (Il generale Dourakine)
 - 24 IL POVERO BIAGIO (PILA – pa; POTARE – TARE; VERO SIMILE – VERO;
BIASCIA – SCIA; MALVAGIO – MALVA).
 - 25 Giovannin che piange e Giovannin che ride.
 - 26 La piccole fanciulle modello (Il) cattivo genio. (lega, picca, Como, leva, Fanta, ciulla,
LEGA, mola, delta, Lola, Cat gut, timo, vota, temo, genio, Niobe)
 - 27 L' albergo dell' angelo custode. Le disgrazie di Sophie.
 - 28 Dopo la pioggia il bel tempo

