Marino Cassini

RICORDI DI UN BIBLIOTECARIO

TRA FIABE E ENIGMI

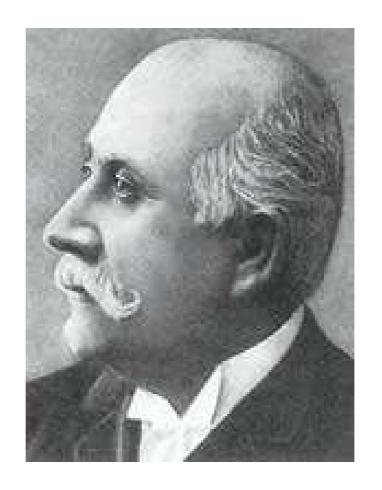
YOLUME SECONDO

i

Albisola Superiore Anno 2020

LUIGI CAPUANA

FIABE ITALIANE



Ricordi di Guerra (1943/1945)

Passeggiavo in giardino e mi soffermai ò a guardare la casetta degli attrezzi in passato adibita a stalla per la capra, Cirò, l'amica più cara della mia infanzia. Cirò è il personaggio di uno dei miei romanzi, quello a cui tengo di più perché è la depositaria e l'io narrante delle mie memorie di ragazzo. E il ricordo mi richiamò alla mente un episodio legato alla mia fanciullezza.

Gli anni dal 1943 al 1945 hanno lasciato in me tristi ricordi. L'otto settembre del '43 Badoglio, nonostante l'Italia fosse alleata della Germania, aveva unilateralmente firmato l'armistizio con la coalizione franco, anglo, americana.

La ritorsione da parte degli ormai ex-alleati tedeschi non si era fatta attendere. Fu immediatamente messa in atto l' "Operazione Achse", ovvero l'occupazione militare di buona parte della penisola italiana.

E anche Isolabona, la mia Itaca, era stata occupata dalle truppe tedesche.

In ogni paese della Val Nervia erano stati instaurati dei distaccamenti militari e per i soldati della Wermacht erano stati requisiti dei locali presso molte famiglie per ospitare le truppe.

Io avevo dovuto abbandonare la mia stanza in cui si erano sistemati tre soldati.

Una situazione poco piacevole perché tra gli inquilini e i soldati non vi era alcun rapporto, in quanto quasi nessuno in paese conosceva la lingua tedesca. E a questo si aggiungeva un altro problema dovuto al fatto che i soldati tedeschi che avevano il compito di snidare e catturare tutti quei giovani che l'otto settembre avevano preferito scegliere la via dei monti per non sottostare al regime fascista, erano figli della famiglia che li ospitava

Allora frequentavo la seconda media e ogni giorno, assieme ad alcuni compagni inforcavo la bicicletta per recarmi a Ventimiglia presso la Scuola Media Regina Margherita.

Una faticaccia percorrere i dodici kilometri che mi separavano da Ventimiglia.

Mi capitò una volta di trovarmi solo sulla via del ritorno casa. I miei compagni, impegnati in una corsa " a chi arriva primo" mi avevano lasciato indietro.

Pedalavo con fatica e, a parte i camion e le auto militari tedesche che incrociavo, il traffico era minimo. Ciò nonostante lungo la strada mi imbattevo spesso in uomini anziani o giovani i quali portavano un vistoso bracciale al braccio destro su cui campeggiava la scritta UNPA (Unione Nazionale Protezione Antiaerea).

Gli iscritti all'UNPA, tutti uomini già attempati o giovani che ancora non avevano raggiunto l'età per svolgere il servizio militare, avevano il compito di vigilare sull' arrivo di aerei anglo-americani che quasi quotidianamente facevano dei raid a bassa quota per mitragliare ogni automezzo in transito sulla strada provinciale. Gli UNPA avevano l'autorità e il compito di fermare chiunque, ordinandogli di mettersi al sicuro lontano dalla strada.

Quel giorno il lungo, penetrante sibilo di un fischietto mi avvertì del pericolo in arrivo. Abbandonata la bicicletta sul ciglio della strada ero corso dietro una catasta di tronchi d'albero ed ero rimasto in attesa. Poco dopo un rombo proveniente dall'alto della valle mi avvertì che due aerei da caccia "De Haviland Mosquito", stavano sorvolando a bassa quota la stradale mitragliando gli obiettivi. Li vidi passare sopra la mia testa e perdersi in direzione del mare.

Rannicchiato dietro i tronchi, avevo atteso il fischio dell'uomo dell'UNPA che dava il via libera. Ero corso verso la bicicletta, l'avevo inforcata ed ero partito pedalando veloce alla volta del paese.

Solo all'arrivo mi accorsi che dalla cartella rimasta aperta sul portabagagli, mancavano alcuni quaderni e il grosso "Vocabolario di Italiano-Latino Georges Calonghi".

Avevo subito fatto la strada a ritroso, avevo cercato nella cunetta e nei dintorni dove aveva abbandonato la bicicletta, ma non avevo trovato nulla.

Tornato casa per la seconda volta, mi era seduto su una panca di legno e fianco della porta ingresso e mi era messo a piangere dalla rabbia. Come avrei fatto a tradurre dal latino? Trovare un dizionario in un paese di cinquecento persone dove non esisteva neppure una cartoleria era una cosa impensabile.

Non vidi la porta di casa che si apriva ma udii una voce che mi chiese:

-Perché piangi, ragazzo?

Mi ero voltato e avevo visto davanti a me un soldato. Era uno dei tre che aveva occupato la mia stanza.

- Ho perso il vocabolario di latino risposi. .
- E dove?

Glielo spiegai.

- E piangi per averlo perso?
- Sì. Come faccio adesso a tradurre i compiti di latino.
- Che cos a stai studiando?
- Il "De bello gallico" di Cesare. E temo che domani la professoressa mi interrogherà. Come faccio? E le lacrime avevano ripreso a scorrere.
- Entriamo in casa. Vieni.

Entrammo in cucina dove mia madre stava rammendando la biancheria. Il soldato la salutò e mia madre, dopo avere risposto con un cenno di capo, era rimasta in silenzio a guardarci.

- Ce l'hai il "De Bello gallico".
- Sì, quello non l'ho perso.
- Indicami il passo che devi tradurre. Poi lo commenteremo.

Glielo porsi. Mia madre era sempre silenziosa e, forse, era come me curiosa del fatto che quel soldato parlasse la nostra lingua usando un italiano impeccabile e che fosse a conoscenza del latino.

Sotto la sua dettatura il brano fu subito tradotto e il soldato mi spiegò alcune parole, alcune forme verbali e alcune regole.

Nel frattempo mio padre era rientrato dalla campagna. Si era fermato sull'uscio della cucina a guardare quell'insolito quadretto e a chiedere con gesti alla moglie che cosa stava succedendo.

Si sedette su una seggiola e attese che il colloquio tra me e il soldato fosse concluso.

Quando vide che il soldato si era alzato per andarsene, gli chiese:

- Gradisce un bicchiere di vino. L'ho fatto io.

Il soldato fece cenno di sì, si sedette e cominciò a parlare.

Disse di chiamarsi Kurt, di essere nato a Berlino, di aver concluso il liceo in Germania e di essere poi venuto in Italia per seguire un corso di laurea presso l'università di Firenze. Voleva insegnare nelle scuole. Firenze era la città a cui era più affezionato. Vi andava quando poteva perché aveva una fidanzata che lo aspettava.

Da quel giorno Kurt venne saltuariamente a trovarci. Veniva, per lo più di sera quando nella penombra della cucina illuminata solo da ceppi di legno che bruciavano nel focolare rimaneva ad ascoltare Radio Londra.

Ai civili era vietato di sintonizzarsi su Radio Londra. Le pene erano severe per chi trasgrediva.

Main quel caso era il soldato Kurt che voleva così e nessuno di noi si opponeva.

Anche lui come tutti aspettava che la guerra finisse. Rimase in paese sino alla fine della guerra.

Negli anni che seguirono venne ancora una volta a Isolabona. Lo vidi in compagnia di una donna e di una bambina bionda.

Il ricordo di quelle sere, con l'intero paese immerso nel buio a causa del coprifuoco e delle luci spente che lasciavano i caruggi e le case totalmente fasciati dal buio più intenso, mi vennero in mente alcune descrizioni lette nei racconti *C'era una volta, Il racconta fiabe, Stretta la foglia e larga la via* di Luigi Capuana.

Profilo dell'autore

1839 -Luigi Capuana, nasce Mineo il 28 maggio. E' stato uno scrittore, critico letterario, giornalista italiano, teorico tra i più importanti del Verismo.

Figlio di Gaetano Capuana e Dorotea Ragusa, nacque in una famiglia di agiati proprietari terrieri.

1851 - Frequenta le scuole comunali a Mineo e si iscrive al Reale Collegio di Bronte che lascia dopo solo due anni per motivi di salute, proseguendo comunque lo studio da autodidatta.

1857 - Conseguita la licenza, si iscrive alla Facoltà di Giurisprudenza di Catania.

1860 Abbandona gli studi universitari per prendere parte all'impresa garibaldina in funzione di segretario del comitato clandestino insurrezionale di Mineo e in seguito come cancelliere nel nascente consiglio civico.

1861 - Pubblica a Catania dall'editore Galatola la leggenda drammatica in tre canti *Garibaldi*.

1864 -Si stabilisce a Firenze per tentare "l'avventura letteraria", e vi rimane fino al 1868. A Firenze frequenta gli scrittori più noti dell'epoca, tra i quali Aleardo Aleardi, C. Capponi, C. Levi.

1865 – Pubblica i suoi primi saggi critici sulla "Rivista italica". Tra le opere narrative migliori di Capuana sono da annoverare le novelle ispirate alla vita siciliana, ai personaggi e ai fatti grotteschi e tragici della propria provincia. Numerosi sono i ritratti dei canonici, dei prevosti, dei frati cercatori con la passione della caccia, del gioco e della buona tavola, tipici di tanti personaggi della narrativa del secondo Ottocento. Le fiabe, scritte in una prosa svelta, ricche di ritornelli e cantilene, rimangono le opere più felici del Capuana. Esse non nascono da un interesse per il patrimonio folcloristico siciliano e non vengono raccolte come documenti della psicologia popolare, ma nascono dall'invenzione. Sono reperibili nel libro *Si conta e si racconta* (Muglia Editore, 1913; Pellicanolibri, 1985).

<u>1868</u> - Ritorna in Sicilia pensando di rimanervi per poco tempo ma la morte del padre e i problemi economici lo costringono a rimanere nell'isola. Diventa dapprima ispettore scolastico, poi consigliere comunale di Mineo e infine viene eletto sindaco del paese.

1875 - Capuana si reca per un breve soggiorno a Roma e nello stesso anno, su consiglio dell'amico Giovanni Verga, si trasferisce a Milano dove inizia a collaborare al *Corriere della Sera* come critico letterario e teatrale.

1875 - Ha inizio una relazione amorosa tra lui e una ragazza analfabeta, Giuseppina Sansone, che era stata assunta dalla sua famiglia come domestica. Da questa relazione nacquero parecchi figli, che finirono però tutti all'ospizio dei trovatelli di Caltagirone. Non era infatti pensabile a quell'epoca che un rispettabile borghese riconoscesse come suoi i figli nati dalla relazione con una donna di bassa estrazione sociale. La "Beppa di Don Lisi" rimane con lui fino al 1892, quando, proprio per volontà dello scrittore, sposò un altro uomo. In quegli anni inizia a scrivere il romanzo che lo renderà celebre vent'anni dopo, dal titolo *Il Marchese di Roccaverdina* (originariamente *Il Marchese di Santaverdina*). 1882/1883 lo scrittore risiede a Roma e dirige il "Fanfulla della domenica".

1882 - pubblica la raccolta di fiabe *C'era una volta*, dai molti motivi folcloristici; in seguito dà alle stampe le raccolte di novelle *Homo* (**1883**), *Le appassionate* (1893), *Le paesane* (**1894**). Sempre di questo periodo sono i suoi romanzi più noti, tra i quali *Profumo* e *Il Marchese di Roccaverdina*.

1888 - Nel maggio di quell'anno va in scena, al teatro Sannazaro di Napoli, una commedia in cinque attitratta dal romanzo *Giacinta* con buon successo di critica e di pubblico.

<u>1900</u> - Ottiene la cattedra di letteratura italiana presso l'Istituto Femminile di Magistero a Roma; approfondisce la sua amicizia con D'Annunzio e conosce Pirandello che è suo collega al Magistero. Lavora inoltre al romanzo *Rassegnazione* che esce in cinque puntate su "Flegrea".

1902 - Capuana ritorna a Catania, per insegnare lessicografia e stilistica alla locale università. In questi anni si dedica alla stesura del romanzo *Rassegnazione* e scrive le sue ultime opere: *Coscienze* (1905), *Nel paese di Zagara* (1910), *Gli Americani di Rabbato* (1912).

Contribuisce al genere fantascientifico con alcuni dei suoi racconti fantastici, tra i quali *Nell'isola degli automi* (1906), *Nel regno delle scimmie*, *Volando* e *La città sotterranea* del 1908, *L'acciaio vivente* (1913, ne *Il Giornale d'Italia*).

1915 - Muore il 29 novembre a Catania, poco dopo l'entrata in guerra dell'Italia.

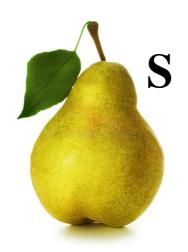


(da riv. Arcobaleno)

Le soluzioni dei giochi sono poste in appendice dopo il Glossario.

1 REBUS (5,2,4)

(**Vedi Glossario**) Titolo della prima fiaba





2 STRANE SILLABE

Le soluzioni ai quesiti vanno scritte in verticale. Si noterà che le sillabe finali delle cinque parole formano, nella riga in basso uno strano vocabolo (apparentemente senza significato). E' il titolo di una fiaba.

Definizioni:

1) Sono noti quelli lateranensi. 2 E' abominevole nel Nepal. 3) animali dormiglioni. 4) La madre di Achille. 5) Lo sono ostro, etesio e simun e zeffiro.

1 2 3 4 5

3

LOGOGRIFO A ROVESCIO

(Vedi Glossario)

Nella riga 6 il titolo di una fiaba

1

2

3

4

5

6

Definizioni: 1) Cento romani. 2) A Venezia c'è quella d'oro. 3) Gruppo associativo religioso italiano. 4) Marco Polo la chiamava Catai. 5) Liquore per caffè di color giallo. 6 Titolo della fiaba

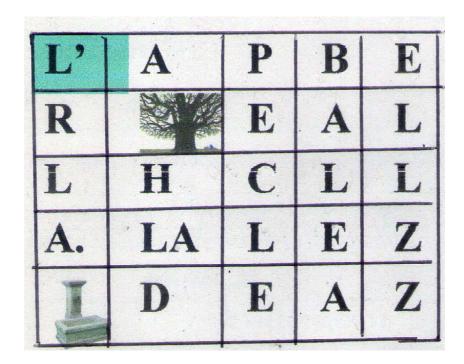
4 PASSO DI RE CON REBUS.

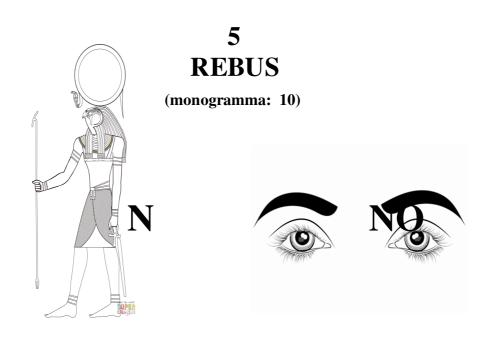
(Vedi Glossario)

Iniziare dalla prima casella e proseguire di un passo alla volta il qualunque direzione.

Si otterrà il titolo di due fiabe.

Per risol verlo occorre riunire con una linea tutte le lettere o sillabe o nomi delle immagini.





6 IL SETACCIO

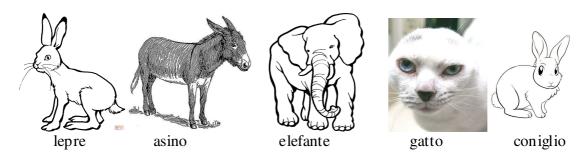
Eliminate una lettera da ognuna delle otto parole scritte nelle colonne, in modo da trasformarle

in altre. Le lettere eliminate, riportate nella riga gialla, formeranno il titolo di una fiaba.

| T | 0 | S | 0 | P | M | M | 0 |
|----|---|---|---|----|---|---|---|
| R | C | P | T | L | E | E | S |
| A | A | E | O | A | N | N | T |
| N. | R | C | R | N | T | D | R |
| C | I | C | I | C | I | I | E |
| I | N | Н | N | Ι. | R | C | G |
| 0 | A | I | 0 | A | E | 0 | A |

7 L'INTRUSO (2, 5, 5, 8, 9) (Vedi Glossario)

Osservate questi animali. Da uno solo di essi è possibile ricavare il titolo di una fiaba.



8 PAROLE INCROCIATE.

Nella caselle colorate si potranno leggere i titoli di due fiabe.

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

Definizioni orizzontali: 1 Pungono ...la sarta. 2 Uccello notturno. 3 L'animale cocciuto.

- 4 Nella Bibbia scese dal cielo nel deserto... ma non lo bagnò. 5 Arnese per misurare.
- 6 Nuotano negli stagni. 7 Il cibo principe. 8 Bandiere.

9

EQUAZIONE ALGEBRICO LETTERALE

(Vedi Glossario)

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

Le parentesi racchiudono l'operazione da eseguire ad es: (A - f) + (B - c) + (C - D) + E + F + G = X.

Ad ogni lettera corrisponde una definizione.

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

Definizioni:

A = Il contrario di fantastico - B = Donna colpevole C = Occulti, misteriosi - D = Lo sono i cirnechi E = Ha per capitale Luanda - F = Sta sotto il mento

G = I resti di un falò - H = Lo sono le messe demoniache I =Un dolce di Natale - L = Il dio greco dei boschi)

10 ANAGRAMMI

(ve di Glossario)

In ogni frase sono presenti parole in neretto che, anagrammate, formano il titolo di una fiaba.

|) "CHE VINCA la migliore!" disse l'allenatore alle | | |
|--|-----|--|
| sue allieve. | "La | |

| 2) Ricordi di un gallo: "ERO NUOVO" in quel pollaio e non ne avevo mai visto uno simile". | "L' | , |
|---|-------|---|
| 3) "Sì, madrina: ATTINGERO ' acqua solo dalla fontana magica – disse la fanciulla alla fata. | "La | |
| 4) "Prima UNGIAMO bene le ruote e poi mettiamo in moto le macine" – disse il padrone. | "II | |
| 5) Lasciò il criceto nella stalla assieme ad altri animali e pensò:"Speriamo che LO TRATTINO bene". | " | , |

11 ENIGMA CENTRALE

COL..NA CONTRO...URA SFOG...TELLA PA...LINO
FO..STA CON...VA RE...TINO CA..NO TON..RA
STR..LONE CON...LE SU..RE CAM..SA CAS..TA
POR..NE PRO..STA CRO...TA SAR..NA MA..SI

RI...STA

Sistemate i 20 gruppi di lettere sotto elencati al posto dei puntini in modo tale da completare le venti parole. I gruppi di lettere così inseriti formeranno i titoli di quattro fiabe.

bu ca del di do fig il la lia na pen re ro ser sol spo sta te ti to.

12) TITOLI NASCOSTI TRA LE RIGHE

(Vedi Glossario Voce Parola nascosta)

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

1) Il leone afferrò la zebra alla gola e strinse forte le mascelle. (1, 3)

- 2) L'arbitro disse: "Vi lascerò ampio spazio di manovra, ma non tollero i falli. E ripeté, puntualizzando le parole Far falli no!! Non li tollero". (10)
- 3) L'onore tuo non de ve mai venire meno. (2, 5)

13 SOMMA ARCANA

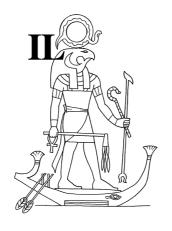
(ve di Glossario)

Risolte le somme e troverete tre titoli di cinque fiabe.

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. Poi dividetele seguendo lo schema del diagramma numerico che le accompagna.

- 1) Articolo maschile + Luogo a cielo aperto dove si ricavano lastre di marmo + L + Diede i natali al condottiero Fanfulla + Lega di rame e stagno = 2, 7, 2, 6.
- 2) Articolo femminile + Sichiede a teatro,... ma non a Toscanini + AC + Non insiste, rinuncia e posa le armi + L + Il ladro Arséne di Leblanc + Istitutore ed educatore di bimbi = 2, 8, 3, 8.
- 3) E' sesta per Beethoven, Verdi Mozart e altri + Lo è di Iorio + DEL + A Babilonia vi erano quelli pensili + Epoche preistoriche = 2, 6, 3, 11.
- 4) M + Brilla in cielo di luce propria + Mette in buon ordine i capelli + E + Andata a male = 6, 8, 2, 6
- 5) L + Lo sono tara busi, svassi, gruccioni, ballerine e allocchi. + N + Così son definite le ragazze di intelligenza scarsa e vuota + Negazione + NC + Una parte dell'arma dio = 1, 7, 3, 3, 5.

14
REBUS
(2, 8, 5)
(Vedi Glossario)
Titolo di una fiaba





Biancaneve Cenerentola Pollicino Barbablu Il Gatto con gli Stivali.

15 LE QUATERNE ENIGMATICHE

Riordinate in gruppi di tre le 21 quaterne di lettere sotto indicate in ordine alfabetico, in modo da formare sette titoli di fiabe.

I fiaba: 2,5,5. - II fiaba: 5,7. - III fiaba: 12. IV fiaba: 2, 10. - V fiaba: 1,3,8. VI fiaba: 2,5,3,2.

VII fiaba: 2,4,6.

ABAD ACAV ALLA ARUG CCOL DAFA ELRE ENTI ETTO HINO IDUE LACO LAMA LAFI LOZO MMAD PORT RAGA SALT TART TATA

16 INDOVINELLO DIMINUTIVO

(2, 6)

Individuato il soggetto, trovatene il diminutivo. Otterrete il titolo di una fiaba.

Son piccin, cornuto e bruno; me ne sto fra l'erbe e i fior: sotto un giunco o sotto un pruno la mia casa è da signor. (di G. Prati) Se mi cerchi io sto lì. Ti saluto e ti fo' cri.

17 INDOVINELLO DIMINUTIVO Monoverbo(10)

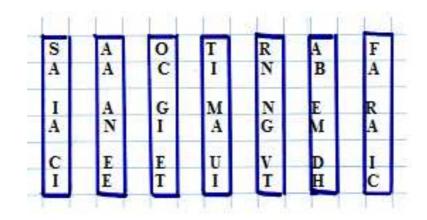
Individuato il soggetto, trovatene il diminutivo. Otterrete il titolo di una fiaba.

Finché giro mai non cado, se mi fermo, non sto in piedi. Vuoi sapere chi son io? Non son grande. Son piccina E mi chiaman * * * * * * * * * * *

18 LE COLONNE

(Vedi Glossario)

Cambiate l'ordine di queste sette colonne così che, leggendo orizzontalmente le lettere, iniziando dalla prima in alto a sinistra, vi risulti il titolo di tre fiabe.



REBUS CON CRITTOGRAMMA

(2, 8)

(Vedi Glossario)

Titolo di una fiaba

Rebus

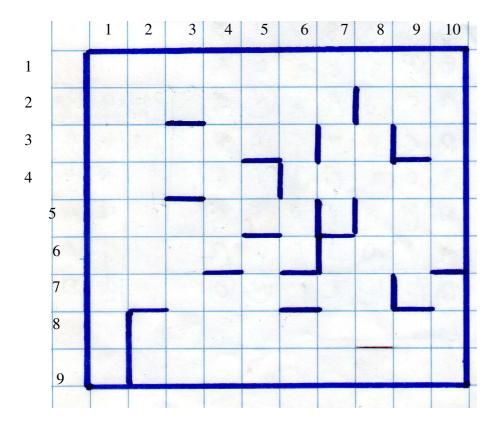
Crittogramma



20 PAROLE INCROCIATE

A gioco risolto, nelle righe 1, 7, 8, 9, e nella colonna 8 si leggeranno i titoli di 5 fiabe.

19



Orizzontali: 1) (titolo). 2) Parte di cibo assegnata a ciascuno - Il Cohen di Nero Wolfe. 3) Quello di Beethoven èal chiaro di luna - Duemila romani - Due romani. 4) Nell'antica Roma fu avversario di Mario - Di voce non limpida, alterata da raucedine. 5) I tecnici del suono - Era il titolo di Cadorna (abbrev.) 6) Scrisse Le opere e giorni - Periodi di tempo. 7) (Titolo) - Ancona. 8) (Titolo) 9) (Titolo).

Verticali: 1) Incontro di ciascuna squadra sul campo di gioco avversario. 2) Luminosa e raggianti di bellezza - Porto Franco sui pacchi. 3) Il celebra mago della fiaba - Precede il gangster Capone - Città celebre per un famoso concilio ecumenico. 4) Pianta medicinale per infusi contro tossi e bronchiti - Numero indicante i singoli appartamenti di un palazzo (abbrev) . 5) Sono pari negli ottoni - Scolpì Amore e Psiche (iniz.) + Movimento inventato dal poeta Tristan Tsara. 6) Il nome dell'imperatore romano d'occidente e di quattro papi - il 'di' inglese. 7) Un noto circuito automobilistico francese ... privo di coda - Patronato cattolico che si occupa di previdenza e diritti dei lavoratori (sigla). 8) (Titolo). 9) Pronome plurale - Pasto serale - Numero. 10) Ione dotato di carica negativa - Famoso capitano di uno zoo galleggiante.

21 COLONNATO

Trovate le 19 parole qui sotto definite aiutandovi con l'elenco alfabetico delle sillabe che le compongono. A gioco completato nelle delle tre colonne a sfondo colorato, lette dall'alto in basso, si troveranno i titoli di quattro fiabe

| 1 | | | 2 | | | | 3 | |
|----|--------|--|---|----|----|---------|----|--------|
| | 4 | | | | | 5 | | 100 49 |
| | 6 | | | 7 | | | 8 | |
| | 9 | | | 10 | | 11 | | |
| | 12 | | | 13 | | TAX ST | 14 | |
| | 15 | The state of the s | | • | 16 | O DUBAN | | |
| 17 | - inge | 18 | | | 19 | | | |

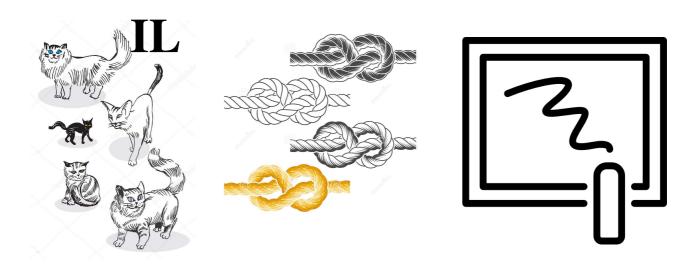
bam, ber, bo, bo, ca, ca, che, ci, co, co, com, del, del, di, di, do, fi, ge, la, la, la, la, li, li, li, ma, mac, mar, mel, na, na, ni, ni, no, no, no, pa, pa, pa, pe, pen, pian, piu, quo, ra, re, ri, ri, ro, ro, ta, ta, ta, ta, ta, to, to, to, to, tri, vi, via.

Definizioni: 1) Lavoro portato a termine. 2) Uccello giallo canterino. 3) Versar lacrime. 4) Si dice di un ladro recidivo. 5) Orto con molte piante diverse. 6) Lo erano gli apostoli. 7) Sfilata di truppe. 8) Salvò Arione caduto in mare. 9) Il nome di Benigni. 10) La quarta lettera dell'alfabeto greco . 11) Sostenitore o difensore valoroso, leale e disinteressato. 12) La casa di Ibsen. 13) Rum, gin, vodka e anice. 14) tranquilla, calma e in pace. 15 Donna che vive a La Paz. 16) Un tipo di pasta...che i belgi e i francesi usano per definire gli italiani. 17) I soldati che rifuggono dal pericolo e dalle responsabilità del loro agire. 18) Bolle sui fornelli. 19 Si fa con pesche, prugne e ciliegie.

22 REBUS (2, 7, 2, 5)

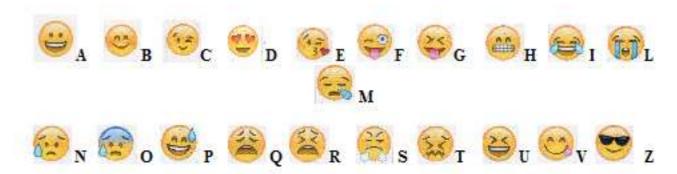
(Ve di Glossario)

Titolo di una fiaba

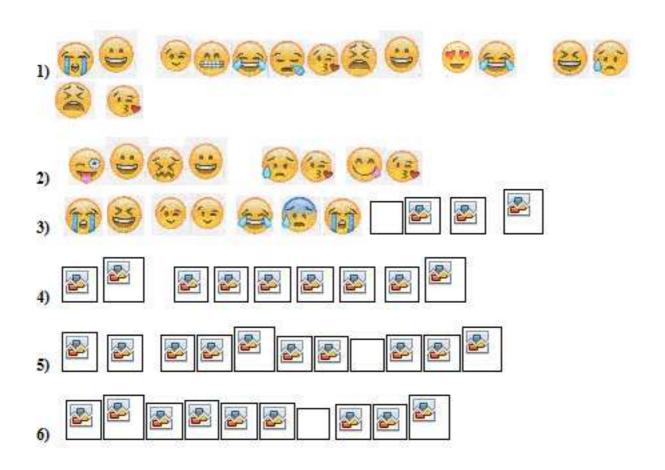


23 GIOCO DI PAZIENZA

L'enigmista Casimiro Sanni, stufo di usare l'alfabeto letterale (che ha il difetto di non divertire chi scrive)se n'è creato uno personale che, invece, ha il pregio di suscitar emozioni. Si è creato un PEA (Personal Emoticon Alphabet). Eccolo:



Tenendo presente che emoticon uguale corrisponde sempre lettera uguale, ricostruite i titoli delle seguenti sei fiabe



24 SOMMA ARCANA

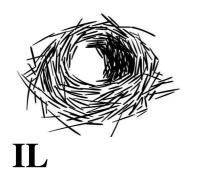
(ve di Glossario)

Risolvete le somme e troverete tre titoli di quattro fiabe.

- 1) Una nota ... da scacchi + P + Persona dura, aspra di carattere, forte di modi sgarbati + N + II fratello di papa. = 2, 9
- 2) L'isola dei Faraglioni + C C + Un de cimo di chilo. = 11
- 3) Arti colo maschile + Figlio di re + Quelli di pollo son buoni al forno + R + Lo è il femore. = 2, 8, 10
- 4) L + divinità nordiche + N + Ascolta + L + Sigla del capoluogo ligure + S + Veste del frate. = 1, 5, 3, 7

25 REBUS (2, 4, 3, 6)

Titolo di una fiaba





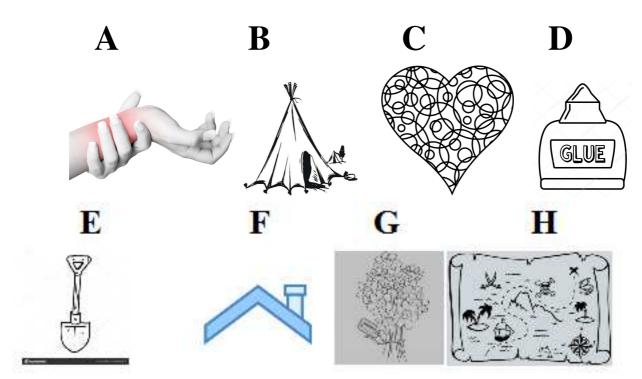


26 DALL'IMMAGINE ALLA PAROLA

Trovate i nomi delle 8 illustrazioni ognuna di 5 lettere. Numerate dall'uno al cinque le lettere che li compongono e sistemate tali lettere nelle rispetti ve celle.

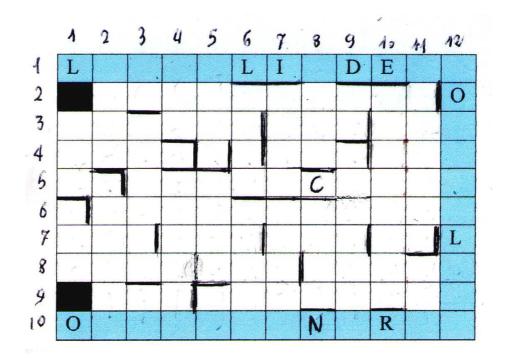
Nelle due righe contrassegnate da un asterisco si potranno leggere i titoli di due fiabe

| | | | | | | | | | D | | |
|----|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| * | 1 | 3 | 2 | 3 | 4 | 3 | 4 | 5 | 3 | 5 | 1 |
| 4 | | | | | | | | | | | |
| | | _ | | | _ | | | | | _ | |
| | | | | | | | | | H | | |
| *, | 4 | 3 | 2 | 3 | 4 | 2 | 3 | 5 | 4 | 3 | 2 |
| 2 | | | | | | | | | | | |



27 PAROLE CROCIATE

A gioco risolto, le lettere risultanti nelle celle colorate, lette di seguito, formeranno il titolo di due fiabe. Mentre nelle righe 2, 5, 6 si troveranno altri tre titoli.

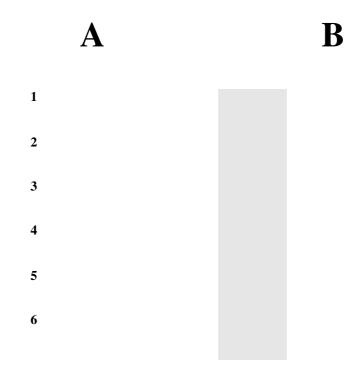


Orizzontali: 1) (Due titoli). 2) (Titolo). 3) Mis ura terriera - Spazio temporale - Un rumore privo di vocali. 4) Il fiume che bagna Ventimiglia - Il mercato dell'Europa - La prima cosa che si studia alle elementari. 5) Sillaba che, se raddoppiata, indica un damerino vanesio che ostenta eleganza. - (titolo). 6) (titolo) 7) Un lago a Parigi - Queste abbreviate - Un liquore - Articolo plurale. 8) Era un suddito di Priamo - Scrisse "Senza famiglia" 9) Fa coppia con labor. - Perdita del rispetto generale, infamia.

Verticali: 1) Unità di misura dell'energia e del lavoro – Stop. 2) Appendice mobile connessa al corpo umano - La montagna dell'arca. 3) Nota musicale - Caratteristico, proprio di un luogo, di una cosa, di una persona - Iniziali di Raffaello. 4) Per i Greci era un monte sacro - Seduto. 5) Movimento circolare o rotatorio - Venuta alla luce - La fondò De Gasperi (sigla). 6) In che modo - Il nome di Diderot . 7) La casa inglese - Donna incline all'ira. 8) L'aria poetica - A Londra è un colore variante fra il grigio cenere e il grigio. 9) La bevanda del pomeriggio - Rettile appartenente alla famiglia degli Alligatoridi. 10) Grave dissesto finanziario con bancarotta e fallimento. 11) Sfiorare con la lingua, leccare lievemente - Metallo prezioso.

28 CRUCIVERBA

Scrivete nelle caselle 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 e daranno il titolo di una fiaba.



Definizioni A 1) Chi trova un tesoro, trova anche un * * * * * 2) Il giorno che segue. 3) Piccola rete a sacco per non perdere il pesce. 4) Sollievo, consolazione. 5) Principe e governatore arabo. 6) Ortaggio comune di color giallo.

Definizioni B 1) Insidie per pesci. 2) Regali. 3) Contenitore per fermentare le uve. 4) Lo si chiede al cameriere. 5) La sacerdotessa greca amata da Leandro. 6) Per il tribunale ordinario della Santa Sede è Sacra.

29 DISTRIBUZIONE

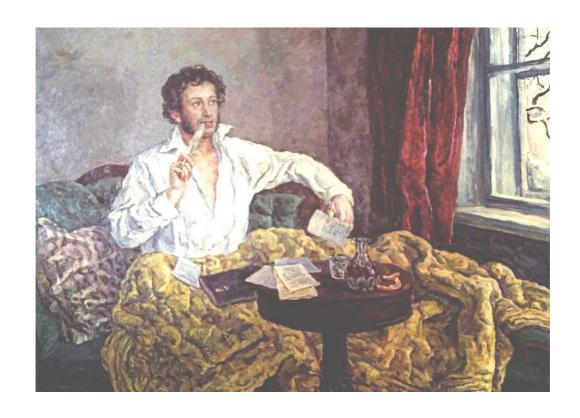
Sistemate nelle caselle vuote le sillabe sotto elencate in modo da formare con quelle già risultanti i titoli di 4 fiabe.

| L E | | ZE | | PRIM | |
|--------|------|----|-----|------|----|
| LI | | IL | | CO | |
| | L'AC | | PAP | | FI |
| | MAN | | A | | FO |

BU CHI DI GIA NEL NO NOZ PA PEL QUA U

ALEXANDR SERGEEVIC' PUSKIN

FIABE RUSSE



I cassetti della memoria

Una teoria legat a alla memoria sostiene che nella mente di ogni individuo esiste un mobile dotato di una infinità di cassettini contenenti i nostri ricordi. Per volerne riportare uno alla luce, basta pensarvi e il cassetto si apre.

Quel giorno, chissà perché pensavo alla rivista di letteratura giovanile "LG Argomenti" che per anni avevo diretto quando mi occupavo della Biblioteca "De Amicis". E dalle "neige d'antan" riemersero tutti i collaboratori che contribuirono" a vivacizzare la rivista con i loro articoli tutti legati al mondo della letteratura per i giovani.

E soprattutto ritornarono alla memoria i miei articoli, anche quelli che avevo scritto senza poi pubblicarli..

Ne ricordai uno in particolare. Verteva su un raffronto fra le fiabe russe di Puskin, il narratore del popolo russo, e quelle danesi di Andersen. L'articolo doveva essere preceduto da una premessa che aveva il compito di calare subito il lettore nel mondo della fantasia.

Se i due narratori vengono messi a confronto la differenza diventa palese. Nel danese manca la penetrazione dell'animo popolare che contraddistingue, invece, l'opera del russo.

Basta pensare alla fiaba *Il pope e il suo servo Baldan* per notare come il servitore assommi tutte le caratteristiche di chi per secoli è stato costretto a ubbidire e servire umilmente, ma senza perdere la propria umanità e dignità.

Quella premessa l'avevo dimenticata. Per ritrovarla aprii semplicemente il cassetto giusto.

E' notte a Mosca.

Il cielo è greve di nubi pregne di neve che cade lentamente sulla città. Dalla finestra di un palazzo



trapela una debole luce. Un bimbo con gli occhi spalancati scruta negli angoli bui di una stanza con la mente immersa in mondi magici, diversi da quello in cui era vissuto fino a qualche istante prima. Poi arriva la njanja che lo mette a letto e lo copre con soffici coperte che lo riscaldano più di quanto non facesse il fuoco acceso nel caminetto dove si consumavano gli ultimi ceppi.

II bimbo se ne sta in attes a perché sa che, prima di allontanarsi, la njanja, com'era solita far ogni sera, gli avrebbe raccontato una fiaba, una magnifica fiaba.

Per il piccolo Alessandro quello era il momento magico che concludeva tutte le sue giornate. Un momento indimenticabile, che si fissava nella sua mente e nel quale poteva vedere mondi nuovi, mondi

magici in cui la realtà diventava sogno. Mondi che in seguito avrebbe ricordato e a sua volta raccontato ad altri. Per questo Alessandro tiene spalancati gli occhi più che può perché non vorrebbe abbandonare quei mondi magici popolati di maghi, di baba jaga, di prodi cavalieri, di bionde principesse sempre in pericolo, di animali magici... Vorrebbe che non svanissero mai e non pensa che l'Uomo della Sabbia, sempre presente quando i bimbi non dormono, è lì, in agguato, pronto a buttargli negli occhi la 'sabbia dell'oblio'.

Poi, in punta di piedi, la njania, l'amata balia Irina Radionovna, si allontana lasciando il piccolo Alexander immerso nel sonno.

Una sera simile a tante altre che Puskin, anche da adulto non ha mai dimenticato e che ricreerà nelle sue opere future.

Profilo dell'autore

1799 - Aleksandr Sergeevič Puškin nasce a Mosca il 6 giugno da Sergei L'vovic Puskin e Nadezda Osipovna Ganibalova. Fu un <u>poeta</u>, <u>saggista</u>, <u>scrittore</u> e <u>drammaturgo</u> <u>russo</u>.

Nascere in una famiglia di antichissima nobiltà (la madre si dilettava a scrivere poesie, il padre a comporre musica, lo zio Vassili era un poeta) e non essere compreso, anzi fatto segno al disinteresse familiare comune, rende l'infanzia del giovane Puskin assai infelice. Nessuno si preoccupa della sua 'precocità letteraria'. Scrive poesie in russo e in frances e che leggeva solo alla sorella Olga e alla nutrice Irina Rodiònovna, la sua *njania*, l'amata narratrice, che alimentò la sua fervida fantasia con i racconti di antiche fiabe popolari.

Agli amici scriveva "Ascolto la sera le fiabe della mia nutrice", "Irina è la sola compagna con cui non provo noia". "Dopo pranzo vado a cavallo ma di sera ascolto le fiabe di Irina".

1811 – Comincia a frequentare il Liceo imperiale di Zarskoie Selo fondato dallo zar Alessandro I con l'obiettivo di educare i giovani delle migliori famiglie, che avrebbero nel futuro occupato importanti posti al servizio imperiale. Entra dodicenne nel liceo di Zarskoie Selò, il villaggio imperiale

presso Pietroburgo. L'amato liceo diviene l'ambiente sostitutivo della famiglia.. In que gli anni scrive le sue prime poesie e incontra persone portatrici di nuove idee riformatrici. Terminato il liceo, entra nella burocrazia ed ha un impiego al ministero degli affari esteri.

- **1814** Alcune sue poesie compaiono sul "<u>Vestnik Evropy</u>" (Messaggero d'Europa), e prima ancora di lasciare il liceo egli viene invitato a far parte della celebre società letteraria dell'*Arzamas*.
- 1917 Diventa funzionario del Ministero degli Esteri, anche se di fatto non risulta che abbia mai svolto alcun lavoro ministeriale..
- **1822 -** Ottiene il suo primo successo col poema *Rùslan e Liudmilla*, di argomento frivolo, sensuale e licenzioso, il quale agì come manifesto delle nuove tendenze romantiche e irritò, invece, i classicisti. L'aggiunta poi di alcuni componimenti 'rivoluzionari' gli valsero il confine a Ekaterinislav, nella Russia Meridionale, dove fu ospitato dalla famiglia Raevskij.
- **1820/23** Viaggia in Crimea, nel Caucaso e nel 1820 raggiunge la nuova sede di Kisinev in Moldavia, dove rimane per tre anni, fino a quando gli viene concesso il trasferimento ad Odessa dove può godere di una tenore di vita più libero e spensierato, segnato da due amori: quello per la dalmata Amalia Riznic e quello per la moglie del governatore locale.
- 1923 Intercettata una sua lettera in cui esprimeva idee favorevoli all'ateismo, viene definitivamente licenziato dalla burocrazia imperiale e costretto ad un isolamento nella tenuta familiare di Pskov. Ciò valse a tenerlo lontano dalla rivolta decabrista del 1825.

Salito al trono lo zar Nicola II, è da questi chiamato a Mosca dove ottiene il perdono, ma dove trova anche una realtà che lo paralizza e lo emargina in quanto il suo compromesso col potere allontana da lui i giovani.

- **1830** Sposa Natalia Gonciarova, donna bella ma frivola. Nascono quattro figli...e una serie di dispiaceri per la condotta della moglie, alimentati dai pettegolezzi di corte.
- 1833 Escono i volumi Evgenij Onegin e La dama di Picche
- 1835 Pubblica l'antologia *Poemi e racconti*
- 1837 A seguito di una lettera anonima che insinuava l'infedeltà della moglie è costretto a sfidare in duello il barone francese Georges D'Anthés, che lo ferisce a morte.
- 1837 Muore due giorni dopo, il 27 gennaio.

Opere:

Ruslan e Liudmila, - Poemi meridionali. Comprendono: Il prigioniero del Caucaso (1820-1821), La fontana di Bachcisaraj (1822), I fratelli masnadieri (1821), Evgenij Onegin (1833), Il cavaliere di bronzo (1833, pubblicato nel 1841)

Saggi: Storia della rivolta di Pugacëv (1834), - Viaggio a Arzrum durante la rivolta del 1829 (1836)

Teatro: - Boris Godunov (1825, pubblicato nel 1831), <u>Mozart</u> e Salieri (1830, microdramma in versi) - Il festino durante la peste (1830, microdramma in versi) - Il cavaliere avaro (1830, microdramma in versi) - Il convitato di pietra (1830, microdramma in versi)

Racconti in versi: Il conte Nulin (1825) - La casetta a Kolomna (1830) - Gli zingari (1824) - Poltava (1828)

Fiabe in versi: Zar Nikita e le sue quaranta figlie (1822) - Fiaba del pope e del suo bracciante (1830) - Fiaba dello zar Saltan (1831) - Fiaba del pescatore e del pesciolino (1833) - Fiaba della zarevna morta e dei sette cavalieri.

LE FIABE

Il gallo d'oro. Lo zar Dadone, ormai vecchio, non riusciva più a difendere col suo esercito i confini del regno dalle scorribande dei suoi nemici perché questi attaccavano imprevedibilmente da ogni parte. Chiesto ad un mago come potesse difendersi, questi gli consegnò un gallo d'oro che avrebbe cantato quando qualcuno avesse osato varcare le frontiere. In cambio il mago chiese di essere esaudito in un suo desiderio, ma lo avrebbe espresso solo quando più gli faceva comodo. Lo zar accettò e il gallo funzionò a dovere tanto che i nemici non osarono più sferrare attacchi di sorpresa senza es-

sere preceduti dal canto del gallo. Passarono anni di pace. Un giorno il gallo riprese a cantare e si voltò a guardare dalla parte dove il nemico sarebbe giunto. Lo zar inviò uno dei figli con una parte dell'esercito. I giorni passarono ma nessuna notizia pervenne dal fronte. Il gallo continuò a cantare e lo zar inviò il secondo figlio. Neppure questi diede più notizie. Allora l'anziano zar partì con tutte le sue truppe ma non trovò nulla, tranne una tenda abbandonata in cui vide i corpi trafitti dei figli. Mentre, impietrito, li guardava, giunse una bellissima fanciulla che disse di essere la regina di Samachan. Lo zar se ne invaghì e decise di sposarla. Ritornò alla capitale e tra il tripudio del popolo vide venirgli incontro il mago che gli chiese di onorare la promessa fatta e gli chiese la mano della regina. Lo zar rifiutò. Ne scaturì un diverbio durante il quale lo zar colpì a morte con lo scettro il mago. Il gallo che aveva assistito alla scena, volò sul capo dell'uccisore e lo colpì ripetutamente alla nuca fino ad ucciderlo. Poi volò via. Morto lo zar, la regina sparì improvvisamente.

Il pescatore e il pesce d'oro Un povero pescatore trova nella rete un pesciolino d'oro il quale lo prega di lasciarlo libero dietro una ricompensa. Il pescatore, assai generoso, non pretende nulla e lo lascia libero. La moglie, venuta a conoscenza del fatto, va su tutte le furie e ordina al marito di tornare in riva al mare e di chiedere al pesce un mastello nuovo in cambio di quello che si è rotto. Viene esaudita. Allora rimanda il marito dal pesce per chiedere un'isba. Non contenta e sempre più avida, vuole un palazzo, poi una reggia, poi diventare zarina e, infine, regina del mare per avere il pesciolino sotto il suo controllo. A questo punto il pesciolino ritira tutti i doni e il pescatore e la moglie si ritrovano poveri come prima.

La fiaba è pure riportata dai F.lli Grimm, solo che la moglie chiede di diventare... Dio.

Il pope e il suo servo Baldàn. Un anziano pope si recò al bazar per cercare un servo che lo servisse, lavorasse molto e chiedesse un salario basso. Gli si presentò Baldàn. "Eseguirò – disse il servotutti i lavori in casa e nei campi. Mi darai da mangiare e da dormire. In compenso chiedo come paga di poterti dare a fine anno tre pacche in testa. Se non ti accontenterò potrai mandarmi via". Il pope accettò e non se ne pentì perché il servo era un vero lavoratore fido e onesto. A fine anno, avvicinandosi il momento della paga e non volendo prendere pacche in testa, il vecchio pope parlò con la moglie. Costei gli disse: "Affidagli un'impresa impossibile e se non la porta a termine, licenzialo!". Il pope disse allora a Baldàn di andare da alcuni diavoli i quali non gli pagavano da anni un tributo. "Fatti restituire tutto il denaro che mi devono e portamelo!" Baldàn andò in riva al mare, chiamò i diavoli i quali, restii a pagare, gli imposero a loro volta tre prove. Se le avesse superate gli avrebbero pagato il tributo, se no quello sarebbe rimasto nelle loro mani. Il furbo Baldà accettò, superò le prove, ritornò col sacco pieno di monete e pretese la paga. Il povero pope non poté tirarsi indietro e porse il capo. La prima pacca lo mandò a sbattere contro il soffitto; la seconda gli fece perdere la parola e la terza gli staccò il cervello. "Così impari a voler spendere poco" concluse Baldàn soddisfatto.

La principessa e i sette cavalieri. Rimasto vedovo con una bambina ancora in fasce, lo zar Saltan si sposa con una bellissima giovane. Costei possiede uno specchio parlante che le ripete continuamente di essere la donna più bella. Passano gli anni. La figliastra cresce e un bel giorno lo specchio dice alla zarina che la più bella è la figliastra che sta per sposare il principe Elisej.

Rosa dall'invidia la zarina ordina ad una sua serva di portare la figliastra nel bosco, di legarla e di lasciarla in pasto ai lupi. La serva, presa da pietà, si limit a a liberarla e la fanciulla comincia a vagare nel bosco, finché non trova una capanna abitata da sette guerrieri che la prendono a benvolere e la rispettano come una sorella. Passa il tempo e un giorno la zarina, interrogando lo specchio, apprende che la figliastra è ancora viva. Infuriata ordina alla serva, pena la morte, di trovare il mezzo di ucciderla. La serva ci riesce consegnando alla fanciulla una mela avvelenata e ai sette guerrieri non rimane che seppellirla in una bara di cristallo in fondo ad una caverna. Il promesso sposo, intanto continua a vagare per il mondo alla ricerca della sua amata. Chiede a chiunque incontri se l'hanno vista, ma neppure il Sole e la Luna a cui si rivolge sono in grado di dirgli dove si trova. Solo il Vento, che si intrufola dappertutto, glielo svela. Elisej raggiunge così la caverna e trova la bara sospesa a mezz'aria. Al principe basta infrangere il cristallo per ridare la vita alla fidanzata. La malvagia zarina nel vederli ritornare felici muore di rabbia. (La fiaba è la variante russa di Biancaneve)

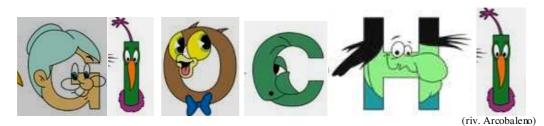
Lo zar Saltan e il cigno. Tre sorelle, parlando tra di loro dicevano che se avessero avuto la possibilità di diventar zarina avrebbero la prima imbandito un pranzo per tutti i poveri del mondo, la seconda tessuto un manto per ricoprire la terra e la terza dato un figlio maschio allo zar. Lo zar che aveva ascoltato, sposò quest'ultima ma invitò a vivere a corte anche le sorelle. Mentre era lontano nacque un figlio ma le sorelle fecero sapere allo zar che era nato un piccolo mostro, poi fecero chiudere la madre e il figlio in una botte e la fecero gettare in mare. La botte approdò in un'isola lontana dove madre e figlio vissero. Passarono gli anni. Un giorno il bimbo riuscì a liberare un cigno dagli artigli di un avvoltoio. Il cigno, che in realtà era una principessa trasformata in un uccello, era fatato. Per ricompensa il cigno fece sorgere sull'isola una città e nominò re il giovane salvatore, che si chiamava Guidone. Poi il cigno si trasformò in una fanciulla e lo sposò. Lo zar Saltan, sentito nominare il regno di Guidone, volle visitarlo. Ritrovò così la moglie e il figlio. Le due sorelle furono perdonate.

Mascia e Orso. La fiaba di Puskin fa ancora oggi parte del repertorio gradito ai bambini.

ai suoi nonni. Si nasconde nel cestino e riesce così a tornare a casa.

I due protagonisti vivono vicino al bosco. Uno nella casa dei nonni e l'altro nella sua casa al centro della foresta. Un giorno la piccola Mascia si reca nel bosco a raccogliere bacche e funghi; qui scopre la casa di Orso che, vedendola davanti la sua porta, la prende in casa dicendole che sarebbe rimasta con lui per sempre ad occuparsi delle faccende domestiche, altrimenti l'avrebbe mangiata. Mascia si rattristò, si disperò, ma non c'era niente da fare. Prese a vivere nella casa dell'orso. L'orso se ne andava per tutta la giornata nel bosco e a Masha ordinava di non uscire di casa. "Anche se provi ad andartene – le disse – ti acchiappo comunque e, in tal caso, ti mangio!"La piccola, però, dopo giorni trascorsi in prigionia, escogita un piano per fuggire. Convince Orso a portare dei dolcetti

Nessuna traccia di amicizia tra i due protagonisti, anzi. Ma la fiaba di Puškin è stata in seguito rivisitata e riadattata, facendo nascere tra la bambina e l'animale un profondo legame.



Le soluzioni dei giochi sono poste in appendice dopo il Glossario

SOTTRAZIONE

Scrivete su gli asteri schi le parole definite. Togliete una lettera dalla pri ma parola (fila A) dando così origine ad un'altra parola di senso compiuto (fila B). Scrivete la lettera sottratta sulla lineetta centrale. Tali lettere, lette dall'alto in basso forniranno il titolo di una fiaba.

 \mathbf{A} \mathbf{B}

_

| 1 Pende dai rami nella giungla - Si fila | * * * * * | * * * * |
|--|-------------|---|
| 2 Errore da rigore - Si accende di notte | * * * * * | * |
| 3 Un ottimo formaggio - Batrace | **** | * * * * |
| 4 Re di Troia - Sta in testa | * * * * * * | * * * * * |
| 5 Non stretto - Il cane di Ulisse | **** | **** |
| 6 Si usa nel tennis -Serve per scavare | * * * * * | * * * * |
| 7 Muscolo primario – Sono mediche o di belle | zza ***** | * * * * |
| 8 Grande lago italiano - Competizione | * * * * * | **** |
| 9 Profeta inghiottito da pesce - Nome di donno | a ***** | * * * * |
| 10 In testa ai monarchi e ai camosci | ***** | * * * * * * |
| 11 Lo è Aida - Un frutto piramidale | **** | * * * * |

2 PASSO DI RE

(Vedi glossario)

Partendo dalla casella colorata, e procedendo di una casella per volta, in ogni direzione,

33

| | P | I | R | V | 0 |
|---|---|---|---|---|---|
| | L | 0 | E | S | В |
| , | E | P | L | A | L |
| | E | I | N | A | D |

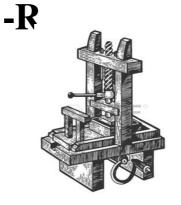
3

MISCELLANEA (REBUS + CRITTOGRAFIA)+ SOTTRAZIONE) (2, 11, 1, 1, 5, 9) (Vedi Glossario)

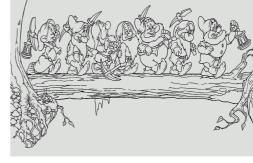
(Vedi Glossano)
La soluzione è il titolo di una fiaba

Rebus-Crittogramma Sottrazione rebus









rebus

rebus



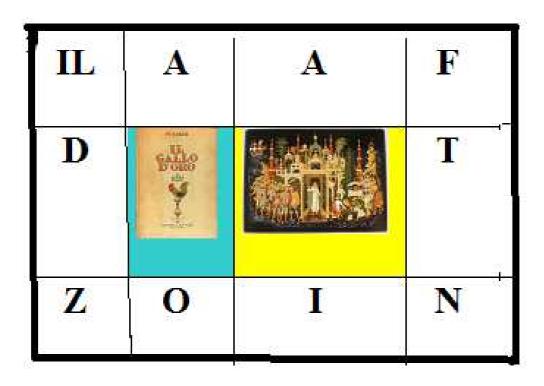
I QUADRIOLI (2, 8, 7, 1, 2, 11, 5)

Riordinate i quadrioli sotto elencati in ordine alfabetico in modo tale da ottenere il titolo di una fiaba.

CIPE EELA IDON IGNO ILPR INCI PEGU PRIN SSAC

IL QUADRATO MAGICO

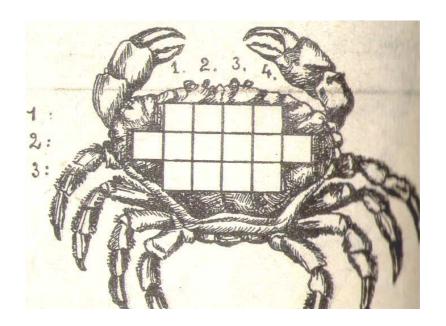
Prima di risolvere il gioco pensa ad un numero compreso tra 1 e 5. Inizia dalla casella con l'articolo e prosegui contando il numero pensato. Scrivi la lettera trovata. Poi, partendo dalla stessa casella di arrivo, riconta lo stesso numero e scrivi la nuova lettera. E prosegui con lo stesso sistema fino ad aver trovato il titolo del racconto.



6

PAROLE INCROCIATE

A gioco risolto nelle righe 2 e 3 si leggeranno i nomi di due personaggi della fiaba (***** e * * * *)



Orizzontali:

- 1) Delatore.
- 2) (Personaggio). 3) (Personaggio)

Verticali:

- 1) Precede ... Tomé & Principe (stato africano),
- 2) Pesaro senza vocali,
- 3) Indica una incognita,
- 4) Precettore.

7 CRUCIVERBA VERTICALE

Risolto il cruciverba, nella seconda e terza riga, si potranno leggere i protagonisti di una fiaba.

| _ |
|---|

Verticali: 1) Si dice di una cosa che non ha bisogno di dimostrazione.

- 2) Inchinato verso terra.
- 3) Un gigante biblico.
- 4) Un prodotto del papavero.
- 5) Si manifesta all'inizio della primavera.
- 6) Giovinetto al servizio di un principe.
- 7) Grosso cane.
- 8) Fa coppia con gli uni.
- 9) Gioco legale d'azzardo.
- 10) Immagine sacra dipinta su legno,

8 GRIGLIA STELLATA

Dopo aver completato la griglia, nelle caselle con stelletta, le lettere lette di seguito, forniranno il titolo di in romanzo di Puskin.

| | | | - | | - | |
|-----|---|---|---|---|---|--|
| 1 | * | | | * | | |
| 2 | * | | * | | | |
| 3 * | | | * | * | | |
| 4 | * | * | | | | |
| 5 | * | * | | | | |
| 6 | | * | * | | | |
| 7 | * | * | | | | |
| 8 | | | | * | * | |
| 9* | * | | | | | |

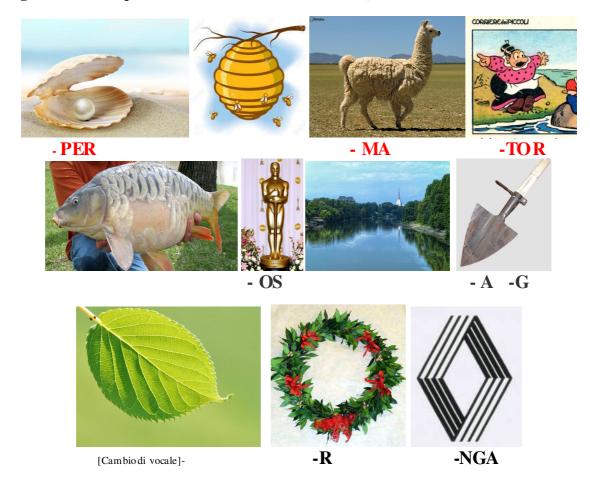
- 1) Lo sono gli Stati legati da patti reciproci
- 2) Simile, analogo
- 3) Fiore simbolo della Francia
- 4) C'è quella libera e quella da cavallo
- 5) Colpevole di tradimento, sleale
- 6) Nei Tarocchi, tra maggiori e minori, sono 21
- 7) Popeye Braccio di Ferro ne è ghiotto.
- 8) V'è quella bancaria e quella delle bianche
- 9) Altro nome della civetta.

9 FRASE POLIDESCRITTA con SOTTRAZIONI E CAMBI

(2, 6, 5, 5, 8, 6, 8)

(Vedi glossario)

Dopo aver dato un nome ad ogni figura e sottratto tutte le lettere precedute dal segno – (meno) e provve duto ad un cambio di vocale, otterrete la soluzione richiesta.



10 RICOSTRUZIONE

Dai tre titoli di fiabe che seguono sono state tolte le vocali. Cercate di inserirle al loro posto, occupato da un puntino, per rico struire i titoli.

L. Z.R S.LT.N .L L.P. L. C.PR.

L. PR. NC. P.SS. C. GN.

11 LIPOGRAMMA

(vedi Glossario)

La lettera proibita

Un maestro era solito dare ai suoi alunni dei compiti strani. Tra questi vi era il riassunto di fiabe lette in classe. Dopo averne letta una, invitò gli alunni a fare il riassunto ma senza mai usare una lettera da loro scelta.

Quale lettera non usò mai Pierino nel suo riassunto?

LA VOLPE E LA GRU

La volpe e la gru, erano molto amiche. Un giorno, la volpe invitò a cena la gru. «Vieni, comare, vieni mia cara! Ti preparerò un bel pranzetto.

La gru accettò e si presentò il giorno fissato. La volpe aveva cucinato una pappa con semolino e zucchero. La servì in un largo piatto. «Mangia. Ho cucinato io stessa» e iniziò a leccare il semolino e a gustarlo con sommo piacere. Ogni tanto sbirciava la sua amica per notare se anche a lei piaceva. Purtroppo la gru picchiettava col lungo becco nel piatto largo e, toc, toc, toc, picchiettava e picchiettava ma non riusciva a mangiar niente!

La volpe, intanto, si mangiò tutto, leccò e lasciò il piatto pulito. «Scusami, cara comare! - commentò – Non ti posso offrir altro perché il mio ripostiglio è vuoto".

«Pazienza, comare. Non importa . Sarà per un'altra volta. Nel frattempo ti invito a pranzo per sabato a mezzogiorno"

Il sabato arrivò e la volpe si presentò puntuale sicura che avrebbe trovato qualche ottimo manicaretto. Sapeva che la sua amica era una cuoca esperta. La gru aveva, infatti, preparato una minestra prelibata, con tutte le primizie che sapeva grate all'amica, e l'aveva messa in un'anfora la quale aveva il collo molto stretto.

«Mangia, comare! Parola mia, non ho altro nel ripostiglio. Anche il mio è vuoto».

La volpe cominciò a girare intorno all'anfora, si accostò a un lato, poi all'altro, tentò una leccatina, annusò il profumo che usciva. Purtroppo il suo muso non riusciva a intrufolarsi nell'anfora. Nel frattempo la gru continuò a mangiare a quattro palmenti. E in quattro e quattr' otto sbaffò tutto.

La volpe infuriata se ne tornò a casa a pancia vuota.

Conclusione: "Chi la fa, l'aspetti recita il proverbio". Ovviamente l'amicizia tra gru e volpe finì.

12 LA GRIGLIA

Sistemate nelle caselle orizzontali le parole ottenute dalle definizioni. Nelle caselle colorate si otterrà il titolo di un'opera di Puskin molto nota.

Dal libro un noto compositore russo trasse il libretto, da lui stesso scritto, e compose un'opera in tre atti.

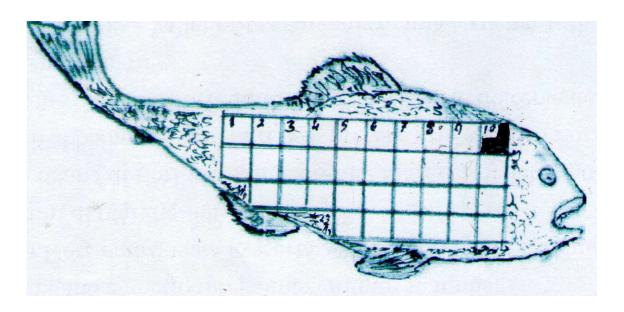
L'opera, composta negli anni 1877/8, fu rappresentata a Mosca il 17 marzo 1879. Di che opera si tratta e chi ne fu il compositore ?

| Definizioni | 1 | | | | orizzontali: |
|-------------|---|--|--|--|-----------------------|
| 1) | 2 | | | | Prigioniero, isolato. |
| 2) | 3 | | | | Documento |
| scolastico. | 4 | | | | |
| 3) Quello | 5 | | | | delle creature è |
| magnifico. | 6 | | | | |
| 4) Un fungo | | | | | mangereccio. |

- 5) Rivolgersi a Dio.
- 6) Gli abitanti del Myanmar.

DALL'ALTO IN BASSO

A gio co risolto, nelle prime due righe si leggerà il titolo di una novella.



Definizioni verticali:

- 1) Imperia.
- 2) Ammiratore, tifoso.
- 3) La Rappresentazione Sindacale delle Aziende.
- 4) L'asino francese.
- 5) Fiume spagnolo.
- 6) Lo rimpiansero Adamo e Eva.
- 7) L'uccello ...che paga.
- 8) Nei quadri ha spesso per compagno un cigno.
- 9) Giaggiolo.
- 10) Nell'Iliade è famosa quella di Achille.

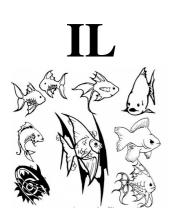
REBUS (2, 7, 9, 1, 2, 10, 1, 3) (Vedi Glossario)

Titolo di una fiaba

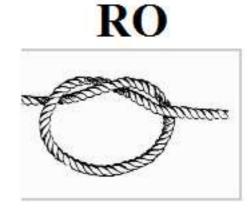












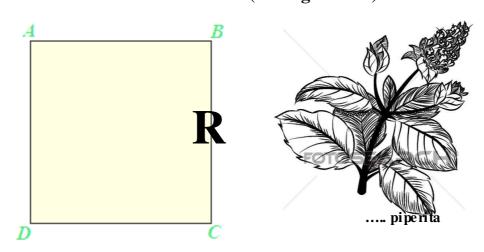
15 SOMMA ARCANA (3, 6, 1, 2, 8, 6) (Vedi glossario)

Titolo di un racconto

Antichi sovrani dell'Impero Russo + Il nome di Kruscev successore di Stalin + Articolo spagnolo + Giusta, ponderata + R + Parte di una finestra + Firenze in automobile + Articolo maschile plurale + E = 3, 6, 1, 2, 8, 6.

16) REBUS (2, 8)

Titolo di un romanzo di Puskin (Vedo glossario)



17 TITOLI CIFRATI

(Vedi Glossario)

Titolo di due fiabe

Il cifrario consiste nel mettere dei numeri al posto delle lettere dell'alfabeto. 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. Guida per la soluzione. La password che agevola la soluzione del presente gioco e che permette di scoprire i titoli è la seguente: Al n°3 corrisponde la lettera A; al n°5 la lettera E; al n°7 la lettera L; al n°9 la lettera I; al n°16 la lettera R.

279 - 3194379 - 15773 - 6810103 -

78 - 1011 5 16 1 3 16 5 - 15 5 2 7 9 - 3 1 9 4 3 7 9

18) ENIGMA INIZIALE

Premettete ad ogni parola una delle sillabe sotto elencate in modo da trasformarla in un'altra, Le sillabe aggiunte, prese nell'ordine, daranno il titolo di due opere

| (| CINE |
|---|---------------|
| | GARA |
| | VETTA |
| | BELLE |
| | TINO |
| | ZIO |
| | NINA |
| | MORA |
| | CONI |
| | RUBINO |

CHE DA DI GA GLI LA MA PIC RI ZIN

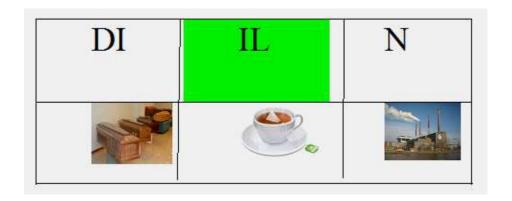
19 PASSO DI RE CON REBUS

(2, 11, 2, 4)

(Vedi Glossario)

Titolo di un racconto

Per trovare il titolo del racconto iniziare dalla seconda casella.



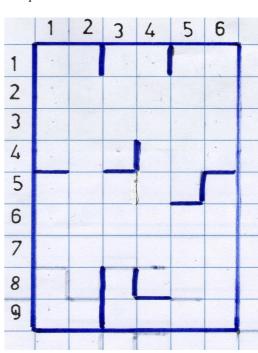
20 CRUCIVERBA

I trattini sostituiscono le caselle nere. A cruciverba risolto, nella riga 3 orizz. e nella colonna 2 vert. si leggerà il nome di due personaggi di un po ema.

Definizioni:

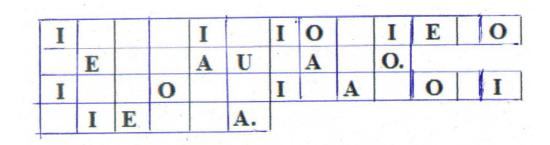
Orizzontali: 1) In Nilo senza sorgente e foce. – Quattrocento romani - Quelle statali usano rotaie (sigla) 2) Si concludeva con alalà. 3) (titolo) 4) Monte sacro agli dei greci. – Raganella. 5) Voler bene. 6) Zingari. 7) Vi finiscono tutti i salmi. 8) Il primo articolo. – Oriente. 9) Un lungo serpente senza testa. - Persona di eccezionale coraggio.

Verticali: 1) Il giorno prima - Differenza tra valore intrinseco e valore estrinseco di una moneta metallica nel barattarla con altra. 2) (*Titolo*), 3) Abitazione – Prive di voce. 4) Farneticare, sragionare. 5) Contengono sieri. - L'amico di Eurialo. 6) In buona condizione. - Volte, circostanze.

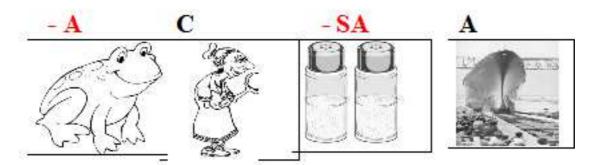


21 MISCELLANEA

Collocate nelle caselle vuote delle quattro righe le consonanti sotto elencate. Si otterranno i titolo di due opere di Puskin.



22
REBUS a SOTTRAZIONE
(2, 9, 5)
(vedi Glossario)
Titolo di un'opera teatrale



GIANBATTISTA BASILE

FIABE

SCRITTE IN DIALETTO NAPOLETANO



"IL CLUB DI EDIPO"

Me ne stavo seduto nell'ampia sala riunioni della biblioteca in attesa dell'arrivo degli iscritti al club enigmistico che avevo organizzato e al quale avevano subito aderito parecchi frequentatori, tutti ragazzi e ragazze dagli otto anni in poi, alunni del secondo ciclo delle elementari e studenti delle scuole medie. Stavo pensando al passato, a quando avevo iniziato a lavorare in una biblioteca per ragazzi, a un lavoro pieno di incognite in quanto non vi erano esperienze precedenti cui ricorrere.

Un conto è iniziare un lavoro in una biblioteca "per adulti" in cui già esistono regole fisse a cui attenersi;

altro è trovarsi di fronte ad una pagina bianca e nell'impossibilità di chiedere consigli.

Come comportarsi di fronte a ragazzi di diverse età dai cinque ai quindici anni i cui gusti in fatto di libri sono molto diversi e in continua evoluzione?

Compresi subito che dovevo assumere ruoli diversi: quello di guida, di animatore e di organizzatore di attività diverse.

I frequentatori abituali iniziarono a prendere confidenza con me tanto che gli aficionados mi diedero l'appellativo di "Bib", e ad instaurare un rapporto confidenziale. Vedevano in me non tanto il bibliotecario quanto, l'"amico adulto" con cui confidarsi; la persona giusta che durante la giornata sapeva come animare o movimentare la lettura silenziosa che è d'obbligo nelle sale dove il silenzio dovrebbe regnare sovrano.

Infatti, il mio intento era quello di offrire ai giovani frequentatori momenti di relax attraverso giochi che mantene vano sempre un aggancio con la pagina scritta.

Così era nato 'Il club di Edipo" le cui sedute erano animate da giochi enigmistici alternati a letture di brani di libri in cui l'autore si era divertito a creare enigmi o indovinelli.

Ricordai la prima riunione, il primo incontro con una diecina di ragazzi e il momento in cui avevo acceso una lavagna luminosa e avevo fatto apparire sullo schermo posto alle mie spalle la parola

ANFIBOLOGIA.

Quella lavagna luminosa era spesso in funzione. La consideravo un ottimo strumento perché ti permetteva di scrivere, disegnare, allegare immagini, visualizzare testi, guardando il pubblico che ti stava di fronte. Potevi così dialogare con chi poneva una domanda o dava una risposta.

La prima parola che aveva scritto era quel vocabolo strano di provenienza greca che, per la sua stranezza catturava subito l'attenzione di chi lo leggeva.

E in quel momento mi sentiva simile al Daniele biblico che spiegava al Balthasar le tre parole che all'improvviso erano apparse su una parete: MANE TECEL PHARES.

Avevo scelto quell'esordio e in particolar modo quella parola perché ero sicuro che avrebbe avuto il potere di attirare e stuzzicare le mente dei presenti per il suo significato recondito. Un significato che serviva per poter capire appieno le potenze bifide ed esplosive che hanno certe parole.

Una parola, infatti, non sempre significa una cosa sola. Può contenere significati diversi.

E l'anfibologia, è, infatti, un discorso o un'espressione contenente un'ambiguità sintattica o semantica e dunque interpretabile in modi diversi a seconda del modo di leggerla.

Se, ad esempio, leggo la parola "cuore" penso subito al muscolo cardiaco che si contrae e che pompa sangue nell'apparato circolatorio. Ma la parola cuore contiene in sé altri significati e concetti come quello sentimentale (cuore nobile, cuore semplice), quello geografico (cuore di una città, di un territorio), quello amoroso (affari di cuore), un seme delle carte da gioco, un mollusco marino (Cuore di mare), un fiore (Cuore di Maria).

Una frase come "Posso sollevare un uomo con una mano sola" potrebbe significare sia che si può sollevare un uomo con l'uso della propria mano, sia che si può sollevare un uomo che possiede una sola mano, avendo perso l'altra a seguito di un incidente sul lavoro.

Il cigolìo di una porta che si apriva mi riportò alla realtà. Gli iscritti al club stavano arrivando.

Accesi la lavagna luminosa.

L'argomento che volevo trattare qual giorno era la fiaba. O più precisamente le fiabe che contenevano enigmi o messaggi nascosti. E avevo deciso di parlare di uno dei più antichi narratori italiani di fiabe, forse il primo: Giovan Battista Basile e della traduzione delle sue fiabe dall'antico dialetto napoletano in italiano, fatta da Benedetto Croce.

Profilo dell'autore

1566 Giambattista Basile o Giovan Battista Basile. (*pseudonimo anagrammato*: Gian Alesio Abbattutis) nacque a *Giugliano, in Campania*, il *15 febbraio*. E' fratello di *Adriana*, celebre cantante che raggiunse il primato del canto nella *penisola*, ai tempi in cui si impose la figura della *virtuosa*. Letterato e scrittore *italiano* di *epo ca baroc ca*, Basile è il primo a utilizzare la *fiaba* come forma di espressione popolare.

1566 – Viene battezzato nella parrocchia di San Nicola, dove è riportata la sua data di nascita. Dei suoi primi anni di vita non si hanno notizie; raggiunta la giovinezza, si sposta dal suo paese natale e vaga per l'Italia per un numero imprecisato di anni. Si arruola come soldato mercenario al servizio della Repubblica di Venezia, spostandosi tra Venezia e Candia (l'odierna Creta). In questo periodo, l'ambiente della colonia veneta dell'isola gli permette di frequentare una società letteraria, l'Accademia degli Stravaganti, fondata da Andrea Cornaro.

1604 – Scrive, come prefazione alla *Vaiasseide*, alcune lettere all'amico e letterato napoletano Giulio Cesare Cortese.

1605 – Viene messa in musica la sua villanella *Smorza crudel amore*.

1608 - Rientra a Napoli dove pubblica il poemetto "*Il pianto della Vergine*" e il dramma in cinque atti *La Venere addolorata*.

1615 – E eletto per tre anni (sino al 1617) signore di Montemarano.

1611 - Prende servizio alla corte di Luigi Carafa, principe di Stigliano, al quale dedica un testo teatrale, *Le avventurose disavventure* e, successivamente, segue la sorella Adriana, celebre cantante dell'epoca, alla corte di Vincenzo Gonzaga a Mantova, entrando a far parte della Accademia degli Oziosi. Cura la prima edizione delle rime di Galeazzo di Tarsia. Nella città lombarda stampa madrigali dedicati alla sorella, odi, le *Egloghe amorose e lugubri*.

1615 – Per tre anni (sino al 1617) ricopre la carica di signore di Montemarano.

1618 – Vengono stampati i madrigali dedicati alla sorella, odi, le *Egloghe amorose e lugubri*, la seconda edizione riveduta e ampliata de *Il pianto della Vergine* e il dramma in cinque atti *La Venere addolorata*. Tornato a Napoli, è nominato governatore di vari feudi per conto di alcuni signori meridionali, tra cui Avellino, Montemarano e Lagolibero. In quell'anno esce *L'Aretusa*, un idillio dedicato al principe Caracciolo di Avellino

1619 - Per tre anni (sino al 1621) ricopre la carica di signore di Avellino. In quell'anno viene pubblicato il testo teatrale *Il guerriero amante* .

1621 – Per due anni (sino al 1922) è Governatore di Lagolibero.

1632 – Muore a Giugliano in Campania il 23 febbraio 1632, dopo aver compiuto 66 anni. Fu sepolto nella chies a di Santa Sofia.

1634-1636 – Esce postumo il libro per il quale Basile è noto tra i narratori di fiabe. A lui, infatti, su deve l'ideazione di un modello narrativo e del genere fiaba nell'opera *Lo cunto de li cunti, overo lo trattenemiento de peccerille* (La fiaba delle fiabe, o l'intrattenimento per i più piccoli), conosciuto anche col nome di *Pentamerone*, è scritto in lingua napoletana e fu pubblicato postumo per interessamento della sorella Adriana.

Lo *Cunto*, opera preparata per il divertimento delle corti, mette in scena alcuni caratteristici *standard* dei racconti: la fuga dei giovani dai vincoli della famiglia patriarcale, il viaggio e i pericoli che esso comporta, il trasformis mo della forma corporea, la presenza di elementi capricciosi tra cui il Caso e la Fortuna, e i *topos* tipici del mondo fiabesco come castelli, corti principesche, re, regine principi, principesse, fate, maghe, streghe, orchi.

Il titolo *Pentamerone* fa riferimento alla struttura dell'opera, composta da 50 fiabe distribuite in 5 giornate e narrate da 10 novellatrici. La sua struttura ricorda il *Decamerone* di Boccaccio: la divisione interna, l'appello iniziale alle "femene" (le donne, cui è affidato il compito del raccontare) la presenza di una brigata di narratori, il ritiro in un luogo appartato, i giochi, gli intrattenimenti piacevoli del gruppo, la presenza di componimenti in versi alla fine delle quattro giornate.

Ogni racconto presenta la stessa struttura e la stessa logica: come un *incipit* e una chiusura con un proverbio che ha il compito di smorzare il tono fortemente espressivo ed audace del racconto stesso.

Le novellatrici del *Cunto* sono grottescamente deformate, secondo un gusto tipicamente barocco, come del resto dicono già a chiare note i loro nomi e gli appellativi che li accompagnano: Zesa scioffata

(sciancata), Cecca storta, Meneca vozzolosa (gozzuta), Tolla nasuta, Popa scartellata (gobba), Antonella vavosa (bavosa), Ciulla mossuta (labbrona), Paola sgargiata (strabica), Ciomettella zellosa (tignosa) e Iacova squacquarata (merdosa).

I loro "intrattenimenti" sono i giochi popolari e le egloghe che chiudono le giornate

La cornice è costituita dalla storia di Zoza (la Sherazade delle *Mille e una notte*).

E' la principessa Zoza a dare occasione alle cinque giornate ed alle cinquanta novelle dell'opera. Caduta in una terribile malinconia, Zosa non ride mai, neppure alle più buffonesche imprese. Un giorno però l'atto stizzoso ed inverecondo di una vecchia contro un ragazzo la fa prorompere in una grande risata. Infuriata la vecchia le scaglia una maledizione: non avrà più pace fino a quando non avrà sposato il principe di Caporotondo, il quale, per l'imprecazione di una fata, giace in catalessi in una tomba sulla quale vi è un'anfora: la donna che in tre giorni riempirà quest'ultima di lacrime lo farà risuscitare e sarà da lui fatta sposa. Per sette anni la principessa viaggia senza sosta fino a quando trova la tomba: in meno di due giorni riempie di lacrime l'anfora, ma vinta dalla stanchezza si addormenta. Ne approfitta una schiava, la quale avendo osservato ogni cosa, strappa dal grembo di Zoza l'anfora, e in "quattro strizzate d'occhi la riempie a ribocco". Il principe risuscitato la conduce a palazzo e la fa sua sposa. Svegliatasi e vista la tomba vuota, Zoza "stette sul punto di sballare i fagotti dell'anima sua alla dogana della Morte". Ma riavutasi si avvia alla città, protetta dalle fate che le hanno donato una noce, una castagna ed una nocciola fatata: una volta aperte, dalla noce esce un nanetto che canta meravigliosamente, dalla castagna una chioccia con dodici pulcini d'oro, dalla nocciola una bambola che fila oro.

Zoza regala ogni cosa alla schiava divenuta regina, ma la bambola infonde in lei un tale desiderio di sentire raccontare fiabe che il re, per accontentarla, chiama dieci vecchie raccontatrici, le quali narrano cias cuna una favola al giorno. All'ultimo giorno Zoza si sostituisce ad una di esse, narra la propria storia, smaschera la schiava e sposa il principe.

Lo Cunto de li Cunti, tra tutte le opere della nostra letteratura, è forse quella che riproduce più direttamente le strutture della fiaba, temi e motivi di quello che nell'Ottocento sarà chiamato folclore, delineando situazioni più ingenue e ricorrenti, i comportamenti più elementari, presentando numerosi motivi magici, attribuendo agli animali un'ampia possibilità di azione. Basile non si limita a registrare i racconti popolari, né va considerato un narratore per bambini: il suo libro mira a costruire un mondo fantastico e variopinto, dove alla gioia di seguire vicende stupefacenti si accompagna una loro sottile coloritura comica, una loro sottintesa parodia; e il riso, ostacolato dal proliferare di elementi magici, finisce poi per espandersi irresistibile, senza confini, con prorompente libertà.

(Liberamente tratto e rielaborato da Wikipedia)



(riv.Arcobaleno)

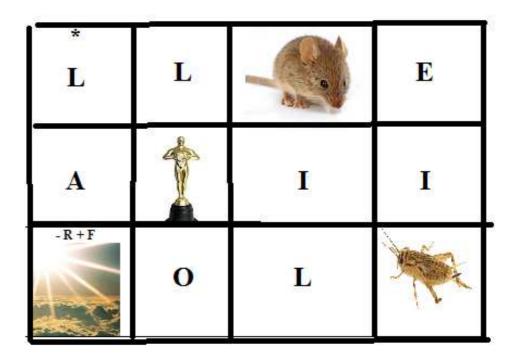
La soluzione dei giochi è in appendice.

1 PASSO DI RE CON REBUS E CAMBIO DI INIZIALE.

(Vedi Glossario)

A gioco ultimato si otterrà il titolo di un racconto della III giornata.

Iniziare dalla prima casella con asterisco e spostarsi di una casella per volta. Tener presenti le illustrazioni e la casella con cambio di iniziale.



ANAGRAMMI

(Vedi Glossario)

TITOLI

I quattro anagrammi della pagina A corrispondono ai seguenti titoli di fiabe della I e II giornata. "LA"; "IL";"; "IL"; "IL"; "IL"; "IL"; "IL"; "IL"; "IL"; "IL"; "IL"; "IL"; "IL"; "IL"; "IL"; "IL"; "IL"; "IL"; "IL"; "IL"; "IL"; "IL"; "IL"; "IL"; "IL"; "IL"; "IL"; "IL"; "IL"; "IL"; "IL"; "IL"; "IL"; "IL"; "IL"; "IL"



LIMERICK con anagramma

(Vedi Glossario)

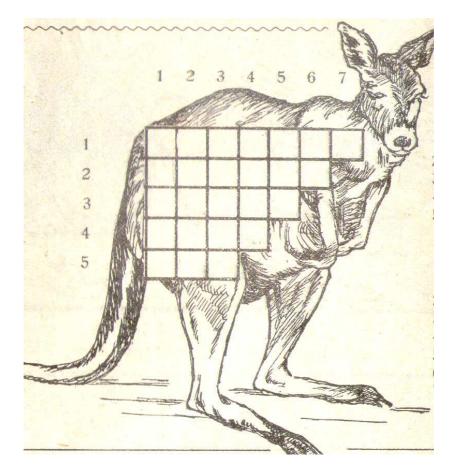
Nella soluzione è presente il titolo di una fiaba raccontata nella II giornata.

SEGUACE DI ORFEO E DI PANTAGRUEL
Un musicista strambo di Vignola
suonava un po' la cetra e un po' la XXXXX.
Mangiava solo pizze notte e giorno
con una sola XXXXX di contorno.
Ma che strano musicista c'è a Vignola !!

4 CRUCIVERBA

A cruciverba risolto, nella prima riga

orizzontale si potrà leggere il titolo di una fiaba raccontata nella terza giornata.



Orizzontali: 1) (*Titolo di fiaba*). 2) Uccello rapace, altro nome del falcone 3), Botanica: nei fiori delle angiosperme costituiscono l'androceo. 4) Insieme di pagine **web** correlate.

5) Tre nullità.)

Verticali: 1) Stanco, fiacco, abbattuto. 2) Sordo rancore, malanimo. 3) Ente dotato di potestà territoriale. 4) Parte di un'opera letteraria più grande (per esempio) un'antologia. 5) Creature di sesso femminile; accompagnano gli eroi nel paradiso islamico. 6) Ferrara. 7) La prima.

5 LIPOGRAMMI

(Vedi Glossario)

I seguenti abstract si riferiscono alle fiabe: La cerva fatata (I giornata), Gagliuso (II giornata) Il ceppo d'oro (V giornata). In essi **non** sono state usate tre lettere **una vocale e due consonanti**. Quali?

**

Fonzo, figlio della regina, e Canneloro, figlio di serva, sono nati per opera di magia.

Canneloro è invidiato dalla regina, madre di Fonzo. Lo odia tanto da colpirlo con violenza alla testa con l'intenzione di sopprimerlo. Ma Canneloro, ferito, riesce a scappare. Diventato re, viene a trovarsi in grave pericolo. Fonzo, per le facoltà legate alla Fontana magica e al potere della pianta di Mortella donatagli dall'amico, viene a conoscenza delle calamità e riesce a salvarlo.

**

Parmetella, figlia di contadini, scopre per caso l'occasione di ottenere denaro; ma per eccessivo interesse, se la fa scappar di mano. Dopo aver sofferto mille travagli, capita nella casa dove viveva l'orca col figlio e Parmetella se se innamora. Osteggiati falla madre i giovani devono affrontare molte prove e far fronte a grandi pericoli prima di potersi sposare e di vivere a felici e contenti.

**

Il padre, povero e pezzente, senza arte né parte, prima di morire lasciò in eredità al figlio primogenito Oraziello il setaccio della moglie e a Pippo, il secondogenito, la gatta di casa. Grazie alla'scaltrezza e all'intraprendenza della gatta lasciatagli dal padre, Pippo diventa ricco; ma poi, le dimostra poca riconoscenza e la gatta glielo rinfaccia.

6 BIFRONTE

(Vedi Glossario)

Titolo di una fiaba

Il gioco consiste nella lettura a ritroso di una parola o di una frase che dà luogo ad una parola o ad una frase completamente diversa dall' originale,.

ATTESA

Getta il contadin nel solco X XXXX e paziente ne attende la schiusura. Cade la neve. Passano X XXXX, finché di primavera giunge la calura. E il gran comincia a verdeggiare per poi d'estate biondeggiare.

7 **REBUS A SOTTRAZIONE**(2, 6, 3, 5)

(Vedi Glossario)









8 CRITTOGRAMMA

(1, 3, 8) (Vedi Glossario)

Titolo di una fiaba raccontata nella IV giornata.

CASTORE E POLLUCE

9 ANAGRAMMI (Vedi Glossario)

| MARTELLO | "La" | (raccontata nella I giornata) |
|------------------|------|--------------------------------|
| PRESENTE | "II" | (raccontata nella II giomata) |
| ARGENTINO | "L'" | (raccontata nella III giomata) |
| GRADONE | "IL" | (raccontata nella IV giornata) |

10 ACROSTICO GEOGRAFICO

(Vedi Glossario)

Dopo aver inserito le definizioni nella griglia, nella fila colorata si leggerà il nome del protagonista di una fiaba narrata nella I giornata..

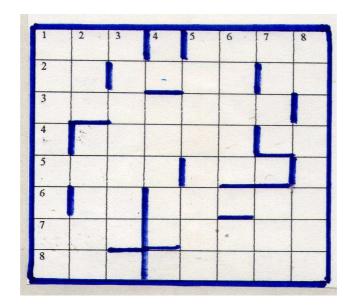
Definizioni:

1) Città della provincia lombarda sul lago omonimo. 2) Città marinara in provincia di Salerno. 3) Comune italiano capoluogo della provincia omonima nel Veneto. 4) Città in provincia di Firenze nota per produzione di ceramiche artistiche. 5) Isola del Golfo di Napoli. 6) Città

della Toscana che diede i natali al pittore Pontormo e allo scrittore Renato Fucini. 7) Al momento della sua fondazione la città fu chiamata Littoria. Oggi ha cambiato nome. 8) Comune in provincia di La Spezia, luogo preferito da Lord Byron, Mary e Percy Bysshe Shelley. 9) Città del Piemonte che diede i natali a Gianni Rodari.

11 CRUCIVERBA

A cruciverba risolto nelle righe 2 oriz., 4 oriz., e nelle colonne 1 vert., 3 vert. 8 vert. si potranno leggere i titoli di cinque fiabe.



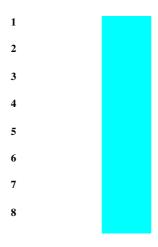
ORIZZONTALI:

- 1) L'assemblea permanente dei vescovi. Società calcistica ferrarese.
- 2) Antica lingua provenzale. -(Titolo) Congiunzione avversativa.
- 3) Piccola costruzione adibita all'attività della caccia.
- 4) (*Titolo*) Il dio egizio del sole.
- 5) Moneta europea. Zona architettonica romana.
- 6) La televisione abbreviata. Non dice la verità
- 7) Prefisso che indica 'divinità' Un premio molto ambito.
- 8) Antica lingua romanza. Terza lettera dell'alfabeto greco VERTICALI:
- 1) *(titolo)*
- 2) La ninfa delle voci. Gialli ci colore.
- **3)** (*titolo*)
- 4) Antico ut. Metallo duro di colore blu-biancastro
- 5) Dirupata, erta, ripida.
- 6) Stato insulare nell'oceano Pacifico con capitale Ngerulmud. 900 romani
- 7) Fa rima con cuor. Richiamo nella giungla.
- **8**) (*titolo*)

MESOSTICO

(Vedi Glossario)

A gioco risolto, nella colonna centrale si potrà leggere il titolo di una fiaba raccontata nella I giornata.

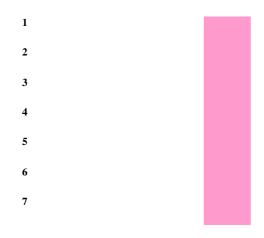


- 1) Pezzo di legno per rincalzare un mobile.
- 2) Lo sono l'Iliade, l'Odissea e L'Eneide
- 3) La maga incontrata da Ulisse.
- 4) Dio greco della ricchezza e ... amico di Topolino
- 5) Giovani nobili di Itaca nemici di Ulisse.
- 6) La madre di Perseo.
- 7) Robusta colonnetta, posta sulle calate dei porti per attracco navi. 8) Oggetti volanti radiocomandati

13 TELESTICO

(Vedi Glossario)

A gioco risolto nella colonna finale si potrà leggere il titolo di una fiaba raccontata nella I giornata.



- 1) Componente di molte bevande.
- 2) Sinonimo di fantesca.
- 3) Colpo giornalistico.
- 4) Forma associativa costituita da un gruppo etnico.
- 5) Albergo.
- 6) Bambagia ricavata da piante tropicali usata per imbottiture.
- 7) L'amò Venere.

FIABE INTARSIATE

(Vedi Glossario voce Intarsio)

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

+++++++++++

1) VA .. N .. 2) BA ... GLIA 3) A .. TO .. 4) A ... A .. 5) COL ..

- 1) Rotola giù dalla montagna. 2 Scontro armato tra formazioni militari nemiche.
- 3) Solvente per smalto da unghie. 4) Incagliato su fondo arenoso. 5) Mastice adesivo.

+++++++++++

- 1) A..RE 2) S.... H. N. RE 3) MO.. STA 4) ER.
- 1) Arnese di metallo, simile a un piccolo cavalletto, usato nei camini. 2) Lavorare come un facchino. 3) Operatrice nel commercio dell'abbigliamento. 4) L'isola di Garibaldi.

++++++++++

- 1) C...E 2) S...... 3) TESE 4) OR...A 5 P...TA
- 1) Le prime armi di legno. 2) Fu rubata quella del Tassoni.
- 3) Maleducato e villano. 4) L'erba che punge e irrita. 5) Tubero.

+++++++++

- 1) FIEN .. E 2) SCO ... RE 3) VI ... TORE
- 4) CA.L.EN.E 5) CA.TTO 6) COM....RE
- 1) Locale destinato alla conservazione dei foraggi secchi. 2) Smascherare, svelare. 3) Trionfatore. 4) Pianta delle Ninfe, felce dedicata alla dea dell'Amore. 5) Figlio maschio non primogenito di una famiglia aristocratica. 6) Acquirente.

.

SOMMA LETTERALE

(Vedi Glossario)

A gioco concluso si otterranno i titoli di due fiabe raccontate nella I e III giornata.

Nota musicale + Firenze in auto + Le prime due di ventuno + L'inferno dei greci + LL + Un truce personaggio delle fiabe = 2, 5, 4', 4.

Articolo femminile + L'aggettivo che accompagna sempre la Otero + Il gesto di chi offre + LL + Si dice che i ladri le abbiano lunghe + Troncate, recise, tagliate = 2, 5, 5, 4, 5.

16 LIPOGRAMMI

I riassunti si riferiscono alle fiabe: La colomba (II giornata), e I tre cedri (V giornata) In essi non sono state usate due lettere: una vocale e una consonante. Quali?

Per via di una fattura che una vecchia gli fece, un principe ebbe a patire parecchie sventure, cui si aggiunse anche l'anatema di una maga; tuttavia alla fine della fiaba, in virtù dell'acume della figlia della maga, il principe riesce a salvarsi e a vivere per sempre assieme a lei.

++++++++

Un principe è insensibile all'idea di maritarsi. Ma un bel dì, mentre impastava della panna si ferì all'indice. Alla vista del sangue sulla panna, gli venne una idea: decise che avrebbe scelta una fanciulla, di pelle bianca e purpurea simile alla panna e al sangue. Per cercarla se ne va alla ventura. Giunge sulla Terra delle Fate; una vecchia gli regala tre cedri fatati. in cui eran celate tre fate bellissime, e gli dice: "Rammentati che alla prima acqua in cui ti imbatterai ti sarà utile tagliarli tutti e tre. Usciran le fate e tu devi esser celere nel dare a ciascuna di esse acqua da bere. Altrimenti patirai guai inattesi. Fu quel che avvenne... Ma la fiaba ha il finale di tutte le fiabe. Il principe assieme all'ultima fata rimasta riuscirà a vivere una lunga e felice vita.

17 CRUCIVERBA

Scrivete nelle righe le definizioni di quattro lettere. Nelle due file colorate si leggerà il nome di due protagonisti di una fiaba raccontata nella V giornata.

- 1) Città considerata l'ombelico della Sicilia.
- 2) Precede il "... ne va plus!.
- 3) Il popolo di Attila.
- 4) La Marsigliese.
- 5) Rifiuto categorico russo.
- 6) Rischio, azzardo.
- 7) Coccio, vaso.
- 8) Palla in rete.

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

18 PASSO DI RE

(Ve di Glossario)

Iniziare dalla prima ca sella e proseguire con un passo per volta in ogni direzione. A gioco ultimato si otterrà il titolo di tre racconti narrati nella II, III e V giornata.

| PE | LA | LU | LE |
|-----|-----|----|------|
| TEL | TRO | SO | NA |
| NE | CAN | SI | E |
| LA. | NEL | TA | PIA. |

19 FIABE CIFRATE

(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 sette fiabe.

(Per facilitare il gioco ten er presente che la password che agevola la soluzione e che e permette di scoprire i titoli è la seguente:

Password: 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 2 - 5 4 9 6 2 10 11 14 13 8 8 2.

8 2 - 5 15 16 13 3 17 6 2 - 16 15 7 6 14 2.

8 13 - 14 3 13 - 18 2 14 13.

8 13 - 14 3 13 - 4 11 3 11 7 13.

6 - 14 3 13 - 2 7 6 1 2 8 6.

8 13 - 19 15 13 - 16 6 20 20 13 8 8 13.

6 - 4 6 7 21 15 13 - 18 6 22 8 6.

20 DECRITTAZIONE

(Vedi Glossario)

Scrivete nelle prime nove caselle la parola "chiave", che definisce UN FOGLIO PUBBLICITARIO ATTACCATO AL MURO e disponete nell'ordine nelle dodici caselle del "resto" le altre lettere dell'alfabeto non impiegate nella parola chiave. Potrete così decifrare (a numero uguale corrisponde lettera uguale) il testo cifrato dove appariranno il titolo di una fiaba raccontata nella prima giornata e l'ultima fiaba che conclude il Pentamerone.

| AVE | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | | | |
|-----|----|----|-------|--------|----|----|----|----|----|----|----|----|
| CH | | | | | 1- | | | | | | | |
| | | | green | | | | | 1 | | | | |
| 570 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 |
| RE | | | | - ST-4 | | | | | | | | |

4 - 12 19 6 - 5 4 13 15 4 - 12 6 15 - 1 6 18 11 2 3 8 6

5 19 3 6 - 12 6 15 15 2 - 5 4 2 10 2 - 12 6 15 15 6 - 5 4 2 10 6 - 12 6 4 - 8 18 2 8 8 6 3 4 1 6 3 8 4

21 EQUAZIONE ALGEBRICO LETTERALE

(Vedi Glossario)

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

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. X.

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

Definizioni

A = Malattia infettiva causata dall'anofile.

B = Nome femminile molto usato.

C = Persona rozza e grossolana.

D = Competizioni.

E = Tubero mangereccio.

F = Voce fanciullesca per indicare la donna che cura un bambino.

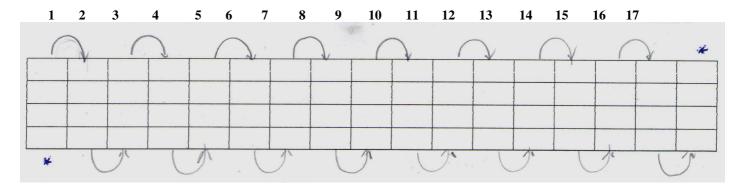
G = Fucile leggero da guerra per tiro al bersaglio.

H = Al mare si affitta d'estate

22 LA SERPENTINA

(Vedi Glossario)

Scrivete soluzioni delle 17 parole definite – tutte composte di quattro lettere –partendo dall'asterisco posto in fondo alla prima colonna. Procedete inserendole parole in serpentina (basso, alto, basso, alto...). A gioco concluso, nella seconda riga si leggerà il titolo di una fiaba.



Definizioni:

1) Rivoltella a rotazione, 2) Frutti che fan coppia con le mele. 3) C'è quello sacro e quello iliaco. 4) Molto tirate. 5) Parte del chilo. 6) Gabbia per polli. 7) Fiume che scorre nel Tirolo, Austria e Baviera, Germania. 8) Color giallo-rosso. 9) Cupìdo in greco. 10) Parte di un'opera lirica. 11) Conclude le preghiere. 12) Guerrieri nomadi che invasero l'Europa nel medioevo. 13) Fiume toscano. 14) L'animale che bubola. 15) Cereale coltivato fin dalla preistoria per ricavare farina e succedaneo del caffè. 16) Nome d'uomo 17) Altro nome del monte Sinai.

23 PARI O DISPARI

(Vedi Glossario)

Per ciascuna riga cancellate le lettere in posizione pari, oppure quelle in posizione dispari. Se l'avrete risolto correttamente, otterrete il titolo di due fiabe

| B | I | \mathbf{E} | L | \mathbf{L} | В | L |
|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|
| T | \mathbf{U} | R | C | H | C | M |
| \mathbf{V} | I | I | A. | R | I | N |
| L | A | B | Q | I | \mathbf{S} | A |
| N | E | C | \mathbf{S} | O | N | \mathbf{V} |
| Z | I | P | \mathbf{S} | F | O | В |

HANS CHRISTIAN ANDERSEN

FIABE DANESI



La baia delle favole

C'era una volta nella città di Odense, fondata dal dio Odino, un povero anatroccolo sognatore, incapace di volare ma desideroso di diventare un maestoso cigno. Purtroppo i genitori, alquanto bizzarri, poco si curavano di lui. Mamma anatra, dall'aspetto trasandato e volgare, se ne andava ogni giorno a lavare i panni in un fiume dove alleviava la fatica sostenendosi con qualche bevuta (non certo di acqua). Suo marito sedeva tutto il giorno accanto al deschetto da ciabattino, lavorando poco e sognando molto, in particolar modo quando guardava, appeso alla parete di fronte, il ritratto di un famoso condottiero di eserciti, il quale in quei giorni collezionava vittorie su vittorie. Se solo avesse potuto seguirlo! Nel frattempo si limitava a sognare. Il nonno del piccolo anatroccolo era tipo assai bizzarro. Invece di lavorare preferiva aggirarsi per la città, vendendo buffe statuine di legno e raccontando storie...

Così potrebbe iniziare una fiaba con Andersen protagonista.

Erano quelli i pensieri che si rincorrevano nella mia mente mentre, appoggiato ad un muricciolo, in riva al lungomare di Sestri Levante, davanti alla Baia delle favole, pensavo a quel lontano 1883 quando Hans Christian Andersen, allora ventottenne era venuto per la prima volta in Italia.

Tentai di immaginare le impressioni che il giovane scrittore poteva aver avuto quando, non appena attraversate le Alpi, con le nevi del Sempione alle spalle, si era aperto davanti a lui uno scenario inconsueto: boschi e vallate, minuscoli laghetti con piccole isole, il tutto immerso in profumi di erba e di fiori, in visioni di campi dove dominava la vite e in terrazze in cui il verde degli ulivi ricopriva le fasce digradanti verso il fondo valle. E poi campi di fiori, siepi di fiori, pergolati di fiori e su ogni balcone vasi con fiori amorevolmente curati.

E, infine, in prossimità di Genova, il mare era apparso all'orizzonte, il mare che per i danesi è vita, è amore.

Dopo un soggiorno a Genova il suo viaggio lo aveva portato a contatto con la gente di Liguria, con i pescatori con i loro berretti vermigli, con il mare che accompagna continuamente ogni visitatore e che continua ad affascinarlo, con la vista degli uliveti, degli aranci, dei melograni e dei limoni

succosi. E poi, andando verso Levante, doveva essere rimasto affascinato dalla costa e dalle sue ville e dalle vele bianche che solcavano il mare

Me lo immaginavo nel suo lungo soggiorno a Sestri Levante, in una locanda davanti alla quale si vedeva la Baia delle Favole.

Visioni che dovettero incidersi nella sua memoria e che rivivranno anni dopo nei suoi capolavori "*I fiori della Piccola Ida*" (1835) e in particolar modo nella "*La sirenetta*" (1837).

Il rombo di una motocicletta mi riportò alla realtà.

Dopo essermi guardato attorno, trassi di tasca una scatoletta che alcune ore prima avevo ricevuto dalle mani dello scrittore Vittorio G.Rossi. L'aprii e guardai con soddisfazione la lucente medaglia

d'oro che avevo ricevuto in premio nel concorso "Premio Hans Christian Andersen . Baia delle favole. Sestri Levante. Anno 1969".

La guardai a lungo. Poi guardai le calme acque della Baia delle Favole dove un veliero dondolava pigramente. Mi parve di vedere la testa bionda di una bagnante emergere a poppa.

Non vidi altro. Ma nulla mi vietò di pensare che non avesse le gambe ma l'argentea coda di una sirena.

E mi allontanai contento.

Profilo dell'autore

1805 - Hans Christian Andersen nasce a Odense il 2 aprile del 1805, figlio di Hans, di professione calzolaio, e di Anne Marie Andersdatter, lavandaia. Fu uno dei grandi autori di fiabe dell'Ottocento. Riutilizzò in modo originale il grande patrimonio delle fiabe nordiche, infondendo in esso un caratteristico spirito ottimista.

Un profondo sentimento idillico-religioso e un'amara conoscenza della vita si fondono, nelle migliori fiabe. Figlio di un povero calzolaio, trascorse l'infanzia nel suo chiuso mondo di sensitivo e fantasioso perdigiorno.

1819 – Lascia la sua città e va, in cerca di fortuna, a Copenaghen dove si cimenta nei mestieri più disparati di falegname, beccaio, mozzo e viene sempre licenziato. Hans, pur essendo descritto come un giovane spilungone sgraziato, ignorante, esaltato, strabico con un naso camuso. Dopo un ennesimo licenziamento viene preso a benvolere da Giuseppe Siboni, direttore del Conservatorio, e da Soren Guldberg, scrittore di fama i quali, mossi da compassione pensano di fare di lui un cantante, ma la sua voce è debole; un ballerino, ma la sua figura è troppo sbilenca; uno scrittore, ma il giovane non conosce la grammatica tedesca. Comunque non demordono. Vogliono fare di quel "brutto anatroccolo" un cigno. E lo costringono a studiare.

1822 – Il consigliere del teatro reale, Collin, legge una commedia di Andersen e, seppure piena di errori di ortografia intravede il talento del giovane e gli ottiene una borsa di studio. Hans si innamora della figlia di Collin. In quel periodo inizia a viaggiare attraverso la Germania, la Francia, la Svizzera, l'Italia dove visita Roma, Firenze e Napoli.

I suoi primi tentativi letterarî, nello stile romantico-ironico di Hoffmann, di Heine e di Waiblinger. sono cose molto modeste, superficiali e sconnesse, ma non prive di colore. Più corposi sono invece i romanzi *Improvisatoren* ("L'improvvisatore" e *Kun en spillemand* ("Un semplice violinista", "*Le due baronesse*", (*Den ny barselstue*, "La nuova camera della puerpera",

1935 Comincia a scrivere le prime *Eventyr portalte for børn* ("Fiabe narrate ai bambini"), cimentandosi in quel "genere minore" che, per semplicità di struttura e duttilità di materia, meglio s'adattava al suo estro fantastico. Tra il 1835 e il 1872 ne uscirono, in fascicoli quasi circa centocinquanta.

1840 – Viene pubblicato *Billedbog uden billeder* ("Libro figurato senza figure", 1840) e singole parti dei molti libri di viaggio scritti tra il 1840 e 1857 in Italia e in Grecia, in Turchia, in Svezia e in Spagna. Importante per la ricostruzione biografica, ma di scarso valore artistico la prolissa autobiografia *Levnedsbogen* ("Il libro della vita", scritto nel 1832-33) dall'infanzia alla prima affermazione letteraria intorno del 1830;). In seguito la rielaborò e la condusse fino al 1855 in *Mit livs eventyr* ("La fiaba della mia vita"); una continuazione che giunge fino agli ultimi anni. Fu pubblicata nel 1877.

1870 - Scrive il suo ultimo romanzo *Peer fortunato* (*Lykke-Peer*), ritornando a uno dei temi a lui cari ossia il giovane povero e geniale destinato al successo, ma piegando il finale a un momento eroico: il protagonista è stroncato da un infarto, mentre canta in un'opera da lui composta.

1872 - Nella primavera del 1872, Andersen cadde dal letto facendosi molto male. Non si riprese mai del tutto

1874 Posa per una scultura che gli viene eretta, fra molte polemiche, ancora in vita. Per il suo settantesimo compleanno gli vengono tributati onori da tutto il mondo da parte dei suoi lettori. Poco

prima di morire, pare che chiese bizzarramente alla signora Melchior, presso cui alloggiava, di tagliargli un'arteria dopo morto e di far incidere sulla sua lapide l'epigrafe: "Non sono morto davvero".

1875 - Muore il 4 agosto Copenaghen., in una casa chiamata *Rolighed* (letteralmente: quiete), di proprietà della famiglia Melchior, agiati commercianti suoi amici. Il suo corpo viene deposto nel cimitero retrostante la chiesa dell'Assistenza nell'area della capitale danese nota come Nørrebro.

Nei racconti di Andersen non troviamo quasi più gli elementi della fiaba classica. Maghi, fate, streghe sono praticamente scomparsi così come rivisitata è la lotta tra il bene e il male che di quella tipologia di racconto costituisce l'ossatura e l'essenza. Numerosi sono, invece, gli esempi di narrazione costruiti su un impianto d'ispirazione "favolistica". Se non si può parlare di un legame diretto con la tradizione di *Esopo*, *Fedro* o *La Fontaine* (l'impianto generale è pur sempre quello della fiaba piuttosto che della favola) è altrettanto innegabile che l'uso di animali, vegetali, oggetti parlanti affonda le sue radici ispirative, con ampia rivisitazione, proprio in quella tradizione.

La fortuna dell'opera di Andersen è quasi del tutto legata alla produzione fiabesca che ha messo profonde radici che spaziano in diversi settori. Si consideri che, alla data del 2005, le fiabe di Andersen erano tradotte in ben 153 lingue.

Importante è pure il settore della filatelia cui hanno contribuito i seguenti Stati.

ALDERNEY 2005, ANTIGUA 2005 (3665/67+BF 610), -2006, ASCENSION 2005 BAHAMAS 2005 (1224/7), BELGIO 2005 (3434/8), BRASILE 2005 (2937), BIELORUSSIA 2005, BOSNIA ERZEGOVINA 2005, BULGARIA 1955 (841), 1968 (1591), 2000 (3869), 2005 BURUNDI 1977 (741/4), CECOSLOVACCHIA 1955 (831), CENTROAFRICA REPUBBLICA 1979 (395/9), CINA 2005 (4267/71), 2012, COREA DEL NORD 1987 (1924), CUBA 2000 (3879), DANIMARCA 1935 (229/34), 1974 (576), 1975 (601/3), 1975 (Aerogramma), 1989 (947), 1996 (1122), 1997 (1165/6), 2005 (1399/1402), Anno 2012, DDR 1972 . 1975 (1776), Anno 2013 (giu) (set), 2014 (set) DOMINICA 1991 (1279/82; 1337/40+BF196), FALKLAND 2005 (922/5), GAMBIA 2005, GERMANIA 2005 (2277), GRENADA 1987 (1521/32+BF 187 e 189), 2005 (4723/5+BF 690), GRENADINES 1987 (801/12+BF139 e 141), 1997 (2154), GRENADINES DI SAINT VINCENT 1992 (794/802+BF 91/92), GUINEA Anno 2011 (6585/7), GUYANA 1999 (4764/69), 2005 (5830/32+BF489), HONGKONG 2005, ISRAELE 2000 (1483/5), JERSEY 2005 (1206), KAZAKISTAN 2005 (448), 2006 (1v), LESOTHO 2005 (1850/2+BF 198), LIBERIA 1998 (1764), 2006, MACEDONIA 2005 (355), 2006, MALDIVE 2005 (3700/2), MALTA 2005 (1342/5), MANAMA 1972 (893/899), MARSHALL ISOLE 2005, MICRONESIA 2005 (1435/37), MONACO 1980 (1235/40), MONTS ERRAT 2005 (1184/6), NEVIS 2005 (1846/49+BF 258), NORVEGIA 1981 (792), PALAU 2005 (2114/6+BF 183), POLONIA 1987 (2931/6), 2005 (3923/4), REDONDA 1986, ROMANIA 1955 (1424), 2005 (4969), SAN CRISTOFORO 2005 (1226/8+BF 79), SAINT VINCENT 2005 (4879/81+BF 604), SALOMONE 2005 (1155/60), SAN MARINO 2005 (2035) SERBIA MONTENEGRO 2005 (3100/1), SIERRA LEONE 1977 (BF), 2005, SINGAPORE 2005 (1024A/30A) (1288/91), TUVALU 2005 (1078/89), UCRAINA Anno 2011, UNGHERIA 1976 (2508), 1979 (2697), 1987 (3144/5).

(Per le immagini di tutti i francobolli si rimanda al sito Marino Cassini.it voce NARPOEDRA.



Le soluzioni dei giochi sono poste in appendice.

1 CRITTOGRAMMA ANAGRAMMATO

(9) monoverbo

(Vedi Glossario)

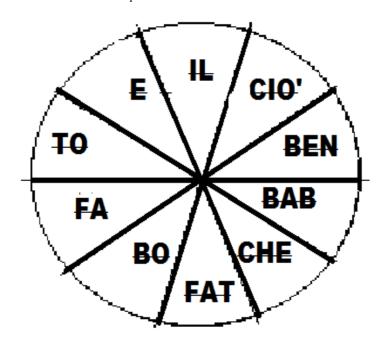
Dopo aver risolto il **crittogramma**, trovare il suo **anagramma**. Il risultato è il titolo della fiaba "LA *******".

Suggerimento_per la soluzione: Di fronte a quale numero vi trovate? Vi basterà farne l'anagramma.



2 GLI SPICCHI

Scegli un numero compreso tra 1 e 5. Partendo dallo spicchio **CIO**' 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 un racconto.



3 ANAGRAMMI FIGURATI

(Vedi Glossario)

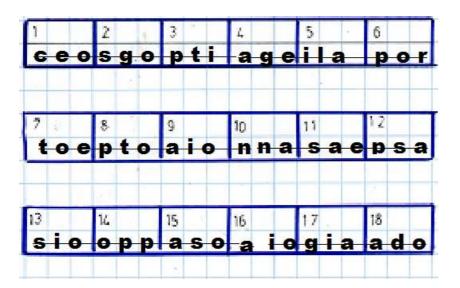
Dare un nome ai tre disegni. I nomi, anagrammati, forniranno il titolo di tre racconti: Lo *******; La ******; L' *****.



4 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 caselle vuote.

Le lettere così scritte, prese di seguito, formeranno i titoli di tre racconti.



1) Può essere nuvoloso o sereno. 2) Cordicella sottile. 3) In primavera si ricoprono di fiori. 4) Fiume dell'Italia del nord che sfocia nell'Adriatico. 5) Un'oasi in mezzo al mare. 6) In un appartamento ve ne sono molte. 7) Quella di Pisa pende. 8) Tipico condimento genovese. 9) Ingresso. 10) Canto monotono. 11) Saluto. 12) Un frutto ...che ricorda uno sport. 13) Comune in provincia di Vicenza. 14) Stupefacente ricavato dal papavero. 15) la porta dei bottoni. 16) Vasto, esteso. 17) Sentimento di allegria e felicità. 18) Giovane di grande bellezza.

5 PARI O DISPARI?

(Vedi Glossario)

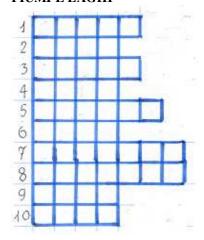
Per ciascuna riga cancellate le lettere in posizione pari, oppure quelle in posizione dispari. Se avrete risolto il gioco correttamente, otterrete i titoli di due fiabe.

| ${\bf L}$ | D | A | P | P | V | R | ${f L}$ | I | S | N | A | \mathbf{C} |
|-----------|--------------|-----------|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|---------|--------------|
| I | ${f E}$ | P | I | ${f E}$ | O | \mathbf{S} | U | S | ${f F}$ | A | Z | S |
| Q | \mathbf{U} | R | \mathbf{L} | T | P | \mathbf{U} | I | P | S | \mathbf{C} | ${f E}$ | V |
| L | B | ${\bf L}$ | \mathbf{C} | O | D | \mathbf{L} | \mathbf{E} | \mathbf{A} | \mathbf{F} | ${\bf L}$ | K | U |
| M | A | A | H | \mathbf{C} | \mathbf{L} | A | \mathbf{M} | ${f E}$ | N | I | O | \mathbf{L} |
| P | R | O | O | ${f E}$ | S | \mathbf{T} | A | ${f F}$ | I | \mathbf{L} | O | O |

6 ACROSTICO (Vedi Glossario)

Scrivete nella griglia i nomi dei fiumi e dei laghi. A gioco risolto, nella prima colonna si scoprirà il nome di un giovane campagnolo... che divenne re.

FIUMI E LAGHI



Definizioni: 1) Fiume che attraversa l'India e il Bangladesh. 2) Fiume del Pakistan. 3) Fiume trentino che sfocia nell'Adriatico. 4) Fiume russo che nasce dal Lago Ladoga. 5) Fiume che nasce dai laghi di Caldonazzo e di Levico in Trentino-Alto Adige. 6) Fiume della Toscana. 7) Lago laziale al confine con Umbria e Toscana. 8) Lago della Savoia. Il più grande e profondo lago francese. 9) Il più grande fiume spagnolo. 10) Fiume del nord della Francia. Nasce in Belgio si getta nella Senna.

ANAGRAMMI TRA LE FRASI

(Vedi Glossario)

In ogni frase è presente una parola scritta in neretto che, anagrammata, fornirà il titolo di una fiaba di Andersen.

- 1) Filastrocca: "Tra le gocce e le GOCCINE/ preferisco le seconde/ perché son le più carine". Le ******)
- 2) Durante l'inverno mi si GELANO le mani per il freddo. (L'******)
- 3) Le due gemelle, serene e BEATE, sorridevano nel sonno. (L'****)
- 4) E' così ricco che a Carnevale invece di lanciare stelle filanti TIRA MARENGHI. (La**********)
- 5) Ogni volta che mi addormento SOGNO LUI (L'********)
- 6) I giudici furono così LONGANIMI che gli diedero il minimo della pena. (********)
- 7) Il maglione fu RIPOSTO nel guardaroba. (Lo******)

8 LE SILLABE UGUALI

Dopo aver dato una risposta alle definizioni delle due righe (superiore e inferiore) noterete che le parole trovate hanno una sillaba in comune. Segnatela sulle lineette intermedie. Tali sillabe, lette di seguito formeranno il titolo di una fiaba.

I riga : Famoso, celebre Posizione gerarchica Intreccio di fili

II riga: Indenne, senza ferite Fa parte di una scala Segno musicale

* * * * *

*

I riga: Andatura rapida Famelico, avido di cibo Cervide con palpi

II riga: Serve per condire Prodotto lirico Pasto serale

* * * *

Una forma per il gelato

Vi si cuoce il pane

9 QUIZ ARMIDA FUOCO

L'illustrazione rappresenta la parte più importante dei primi fucili, quella che conteneva la pietra focaia. Come si chiama? Il suo nome è anche il titolo di una fiaba.



10

INCONTRI FORTUITI

Molti incontri di persone o associazioni di idee possono richiamare alla memoria titoli di fiabe. Ad esempio : "Se Cupido e Robin Hood si incontrassero quale potrebbe essere un argomento di discussione"? "Archi e frecce".

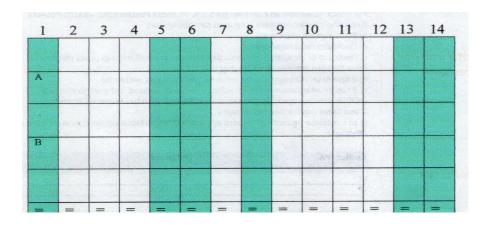
- 1) Se si incontrassero i Fratelli Grimm e Andersen di quali animali pennuti potrebbero parlare ?
- 2) E se ad incontrarsi fossero Twiggy, Claudia Schiffer, Christian Dior e Giorgio Armani?
- 3) E se ad incontrarsi fossero la maga Circe e Ulisse di quali animali quale potrebbero parlare?
- 4) Che cosa hanno in comune un sarto e un fienile?

11 CRUCIVERBA

(Vedi Glossario)

... IN ASCENSORE

Le parole corrispondenti alle definizioni vanno scritte solo in verticale, tenendo presente che quelle corrispondenti alle colonne di colorate vanno scritte dall'alto verso in basso e le altre dal basso verso l'alto. Nelle righe A e B si troveranno i titoli di due fiabe.



Definizioni.

- 1) Piccolo cilindro inserito nella navetta.
- 2) Nel mare sale o scende ad ore fisse.
- 3) Pesce di acqua dolce.
- 4) Inconscia attività mentale notturna.
- 5) Ondeggia sulle onde.
- 6) Arido, molto asciutto.
- 7) Dicesi di persona agiata e opulenta.
- 8) Regione cinese che confina con Hong Kong.
- 9) L'adorano i pagani.
- 10) Antico nome della Cina.
- 11) Babbeo e sciocco.
- 12) La moglie indiana.
- 13) Una celebre tribù indiana. 14) Noto vino ungherese.

12 CRITTOGRAMMA

(4, 4, 2, 3, 5)

La soluzione è il titolo di un racconto

Guida per la soluzione : pensate al caos che regna in molte cantine o laboratori o in una biblioteca in cui i libri sono tutti fuori scaffale. Dà fastidio al solo vederlo .

Sostituite, quindi, ad una sola parole una frase intera e otterrete la soluzione con il titolo di un racconto di Andersen.

ORDINE

13 COMPLETAMENTO

Scrivere in ogni riga la parola definita per completare i titoli di quattro racconti.

| ıI | L | | | | | N |
|----------------|---|---|---|---|---|---|
| 2 O | | | | | | |
| 3 | | | | В | A | L |
| 4 | | | L | | | |
| 5 | | | | | F | E |
| 6L | I | • | 6 | | D | I |
| ₇ F | F | | | N | Z | A |

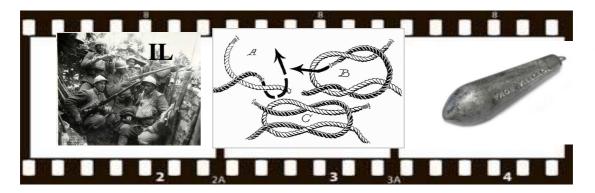
1) Un noto cerbiatto disneyano. 2) Malvagio, perfido, crudele. 3) Moltitudine di persone gruppo, folla . 4) Cesta di forma ovale, poco profonda e fatta di sottili stecche usata per la frutta ma anche come culla - Sensazione estiva di temperatura con alto tasso di umidità dell'aria. 5) Unità di misura di lunghezza variabile per terra e per mare. 6) Ottimo legume di forma sferica e color verde per minestre o insalate. 7) Epoche geologiche.

14 REBUS

(2, 9, 2, 6)

(Vedi Glossario)

La soluzione è il titolo di una fiaba



15 LIMERICK con SOTTRAZIONE INIZIALE DI SILLABA

(Vedi Glossario)

Per ottenere la soluzione occorre definire l'indumento dell'immagine... che fa parte della di visa dei marinai.

La soluzione che si ottiene (XXXXXX - XXXX) forma i titoli di due fiabe ($IL \dots - IL \dots$)

SOTTRAZIONE DI SILLABA INIZIALE

LA DIVISA HA SEMPRE L SUO FASCINO

Un estroso marinaio di Marsiglia indossava assai spesso un bel XXXXXX per destare tra i colleghi meraviglia. Era azzurro, con stelle e in puro XXXX. Ma che strano marinaio c'è a Marsiglia!



16 La trafila

Scrivete le parole corrispondenti alle definizioni del gruppo I. Queste, passando attraverso la trafila II, aumentano di due o più lettere e assumono il significato delle definizioni di cui al gruppo III. Esempio:MALI ME MAMELI. Le lettere nella trafila II, lette dall'alto in basso, forniranno il titolo di una fiaba.

I II III

GRUPPO I: 1) C'è quella di pietra, di marmo o di carbone. 2) Luminose, nitide . 3) Lo erano Tersicore e Calliope. 4) Quello Grosso si trova in Brasile. 5) Fece copia con Fabio nel ruolo di "inviati speciali" nel programma televisivo *Striscia la notizia*. 6) Pezzi d'opera. 7) Fibra tessile usata in sartoria. 8) La si dà alla sposa. 9) Contesa, diverbio.

GRUPPO III: 1) Tirava giù. 2) Bastonare, colpire con pugni. 3) Membrane della cavità nasale. 4) Non sano. 5) Un abitante delle Fiandre. 6) Alto membri della casta sacerdotale indiana. 7) Lo è il gatto. 8) Verniciate d'oro. 9) Varietà di vetro molto dura, usata per rivestimenti murari e tavoli da laboratorio

SOMMA LETTERALE

(2, 11, 5, 8, 9)

(Vedi Glossario)

La soluzione è il titolo di una fiaba

Ferito, offeso (4) + Delegazione del ponente genovese (3) + S + Pesci di acqua dolce (5) + Preposizione articolata (5) + Contenti e gioiosi (6) + Taranto (2) = 2, 11, 5. 8, 9)

18 DENTRO LE PAROLE

Scrivete la risposta sui puntini e lineette poste a fianco di ogni definizione. La lettere coincidenti con una lineetta, lette di seguito, formeranno il titolo di due fiabe.

DEFINIZIONI

| Avaro e taccagno | • • • • • • |
|----------------------------------|-------------|
| Sparito, dile guato | • • • • |
| Personaggio fiabesco | • • |
| Tipo di insalata | • • • |
| Lo si dà a cavalli, muli e asini | • • • |
| Gli abitanti di Valparaiso | • • • |
| Gli abitanti di Nicosia | • • • • • |
| Nello sport c'è quello del disco | • • • |
| Caduta di capelli | • • • • • |
| Antico nome della Cina | · · |
| Si interessa di calcio e corse | • • • • |
| | |

19 REBUS

(1, 5, 5, 7, 3,) (Vedi Glossario)

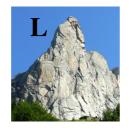
Titolo di una fiaba













20 PASSO DI RE

(Ve di Glossario)

Partire dalla casella con asterisco e proseguire di un passo alla volta il qualunque direzione. Si otterrà il titolo di una favola

| T | R | O | U | R |
|---|---|---|---|----|
| A | О | C | T | В |
| L | N | C | L | T |
| | 0 | A | 0 | *I |

PASSO DI RE ... CON REBUS

(2, 8, 3, 9,)

Iniziare dalla casella con asterisco e proseguire di un passo alla volta il qualunque direzione. Si otterrà il titolo di una favola



22 DISTRIBUZIONE

Sistemate nelle caselle vuote le sillabe sotto elencate in modo da formare,

con quelle già esistenti, otto titoli di fiabe (una per ogni riga).

| ٨ | 1 | 7 | | D | A | N | | | 1 | 1, | | | |
|---|----|---|----|---|---|---|---|---|---|----|---|----|----|
| 2 | | | D | R | E | | | | B | U | | | |
| 3 | L | A | 23 | Û | 8 | C | Н | A | A | 07 | | 5 | A. |
| 4 | E' | | | | ρ | R | 1 | 0 | | | R | 0! | |
| 5 | | | C | A | N | | | V | 0 | | • | | |
| 6 | - | L | | | C | A | | | ٧ | E. | | | |
| 7 | 4 | L | 1 | | | | | | C | 1. | | | |
| 8 | 1 | | | | D | 0 | | | N | 1. | | | |

BU CA CO FI IN LE LI MA NE PRO SAM STRAC TE VE VEC VER ZA

23 L'INTRUSO

(Vedi Glossario)

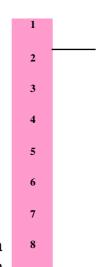
Nelle cinque parole elencate una non va d'accordo con le altre. Qual è e per quale ragione? La soluzione completa il titolo di una fiaba: "IL porcellino di")"

ORO BRONZO RAME ARGENTO STAGNO

24 ACROSTICO

(Vedi glossario)

Inserire le soluzioni nelle righe. Nella prima colonna a caselle colorate si otterrà il titolo di una fiaba.



Definizioni: 1) La cinque sensi. 3) Goloso e

capitale dell' Equador. 2) Uno dei ingordo. 4) Precede il tuono. 5)

Non vedente. 6) Il cieco che cantò la guerra di Troia. 7) E' famosa per il suo palio. 8) Luogo pericoloso per i tori.

25 ELIMINAZIONE (2, 8, 1, 7)

Eliminate opportunamente da ciascuna parola una sola lettera, in modo che le restanti completino il titolo di una fiaba "La d'argento"

SLAM ONCE TINO RADA URGE UNTO

26

ANAGRAMMA

(Vedi Glossario)

La soluzione completa il titolo della fiaba "Brodo di ****** "

Davanti ad una macelleria due coniugi osservano i prezzi della carne sapiente mente disposta in mezzo a <u>minuscoli rametti secchi</u> di piante aromatiche: rosmarino, timo, issopo, tutti senza foglie.

"Guarda CHE SCONTI! - dice la moglie. – Entro e compro. Oggi ti farò un bel brodo."

"Fa pure, ma il brodo te lo berrai tu perché per me sarà insipido"

Perché il marito, <u>esperto enigmista</u>, le risponde in quel modo? Anagramma le due parole in maiuscolo e avrai la risposta.

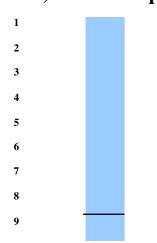
27 MESOSTICO

(Vedi Glossario)

Inserire la soluzione nelle righe. Nella colonna di mezzo a caselle colorate si otterrà il titolo di una fiaba

Definizioni: 1) Quelle degli animali vengono conciate.

- 2) Animale fantastico delle fiabe.
- 3) Vernice...per capelli.



- 4) C'è quello alberato e quello del tramonto.
- 5) E' piacevole masticarla.
- 6) Monumento funerario o commemorativo.
- 7) Arma da duello.
- 8) Per London era bianca.
- 9) Il settimo pianeta del sistema solare

28 PASSO DI RE... CON REBUS (2, 6, 8, 2 4) (Vedi Glossario)

Iniziare dalla prima casella e proseguire di un passo alla volta il qualunque direzione. Si otterrà il titolo di una favola

| I | | |
|---|----|---|
| G | L | D |
| | MA | I |

TELESTICO

(Vedi Glossario)

Inserire le soluzioni nelle righe. Nella colonna finale a caselle colorate si otterrà il titolo di una fiaba

Definizioni:

1) Recipienti che possono essere di vetro di terracotta o di legno. 2) In Palestina segue TEL. 3) Parti degli alberi. 4) Scossa psichica. 5) Gesù li moltiplicò insieme ai pesci. 6) Il Laurel amico di Oliver Hardy. 7) Personaggi di Biancaneve. 8) Azione militare di sorpresa. 9) Tipico prodotto di Sorrento. 10) Da inizio ad una ripresa cinematografica. 11) Una volta si chiamava Katai. 12) Baraonda e confusione. 13 Ricovero per animali.

SOMMA ARCANA

(Vedi Glossario)

N + articolo spagnolo + sinonimo di aie o cortili + reca danno, nuoce + L + articolo femminile + prefisso che indica su o sopra + il numero magico e perfetto. = 3, 7, 5, 6.

31 TITOLI CIFRATI

(Vedi Glossario)

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

Poichè il gioco è considerato di alta difficoltà, seguire attentamente a seguente CHIAVE DI LETTURA:

la vocale A corrisponde al n°2; la E al n°8; la I al n°7; la O al n°4. la consonante L corrisponde al n°1; la F al n°3; la N al n°5; la T al n°6.

1 2 - 17 8 12 7 5 2 - 11 8 1 1 8 - 5 8 20 7.

7 1 - 14 4 5 6 8 - 11 8 12 1 7 - 8 1 3 7.

1 2 - 15 2 18 6 4 17 8 1 1 2 - 8 - 1 4 - 18 15 2 21 21 2 10 2 14 7 5 4.

18 6 4 17 7 2 - 11 7 - 19 5 2 - 14 2 11 17 8.

3 17 2 - 14 7 1 1 8 - 8 - 14 7 1 1 8 - 2 5 5 7.

5 4 5 - 8 17 2 - 9 19 4 5 2 - 2 - 5 19 1 1 2.

7 1 - 15 4 17 10 8 1 1 7 5 4 - 18 2 1 20 2 11 2 5 2 7 4.

1' - 19 1 6 7 14 4 - 18 4 12 5 4 - 11 8 1 1 2 - 20 8 10 10 13 7 2 - 16 19 8 17 10 7 2.

32 ENIGMA LATERALE

Premettete a ciascuna di queste parole una delle sillabe, sotto elencate, in modo da trasformarla in un'altra..

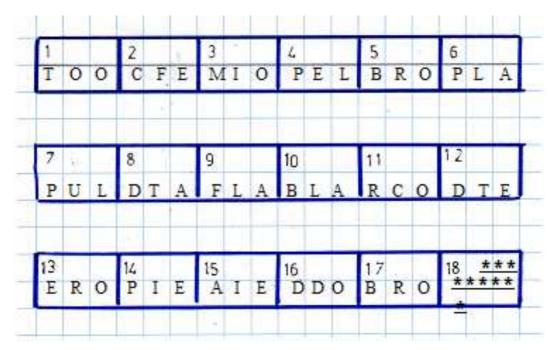
Le sillabe aggiunte, prese nell'ordine, daranno il titolo di tre fiabe.

- 1) ** rido *** logo ** venire ** gare ** letta.
- 2) ** cero *** sante ** ne re * lisa ** lustre *** testa ** serie ** brio ** bus.
- 3) ** lecito *** china **** dino *** preda *** vana ** gare.

CE CHIO DI E FES IL IL LA LAM LU NE NE OMO PIO PRO PUL RE SO VE VEC

33 DA TERZETTO A QUINTETTO

In base alle definizioni trovate 17 parole di cinque lettere, tre delle quali sono già inserite nella griglia. Scrivete le altre due, prese nell'ordine, nelle caselle vuote. Le lettere scritte. lette di seguito, forniranno il titolo di due fiabe.

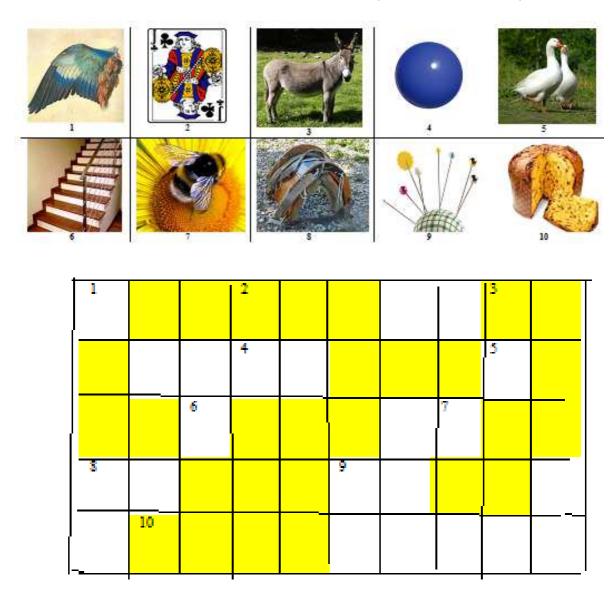


Definizioni:

1) Segue il lampo 2) Lo si gusta al bar 3) Triste, a terra, giù di corda, giù di morale. 4) Si conciano. 5) Allo stato selvaggio. 6) Indispensabile nel calcio. 7) Un caratteristico mercatino. 8) Tipo di foce di un fiume. 9) Calca, massa, moltitudine 10) Bestia feroce. 11) Opulento, agiato, benestante. 12) Quando duole è insopportabile. 13) Fece uccidere tutti i maschi nati a Betlemme. 14) Unità di misura usata nell'antichità. 15) La puoi trovare nel Paese delle meraviglie. 16) Freccia, saetta, strale. 17) Liquido da pasto.

34 SCANSIA FIGURATA

Scrivere nello schema, l'uno di seguito all'altro, i nomi delle 10 figure. Tutte le lettere che si trovano nelle caselle colorate forniranno il titolo di una fiaba.



GIOVANNI FRANCESCO STRAPAROLA FIABE ITALIANE



La parola proibita

Nonostante io viva in riva al mare non ho mai cessato di amare la campagna e in particolar modo la mia natia Isolabona.

A chi mi chiedesse il perché del mio attaccamento ad uno sparuto gruppo di case, le une addossate alle altre quasi a voler dimostrare che l'unione è forza e vita, circondate dalle acque correnti di un torrente e di un ruscello che ne segnano i confini, risponderei con le parole di Pavese: "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.".

E quando qualcuno mi chiede qual è il nome di quel paese, oltre a nominarlo, aggiungo, con bonario umorismo, "è un paese bagnato dalle acque del torrente Merdanzo", sicuro di provocare una sorpresa nell'interlocutore

"Merdanzo" è una parola da nascondere, una parola poco piacevole per chi la ode.

Un giorno me ne resi conto nel mio lavoro di bibliotecario, mentre presentavo ad una scolaresca venuta in visita della biblioteca, il libro "*Il barone rampante*" di Italo Calvino e avevo appena letto alcune pagine tra cui quella dove il protagonista Cosimo di Rondò cerca lungo un torrentello un albero adatto alla sua vita arborea.

"Allora trovò, sulla riva del torrente, un ontano che sporgeva sul punto più propizio e appartato, con una forcella sulla quale si poteva comodamente star seduti. Era un torrente oscuro, nascosto tra le canne, rapido di corso, e i paesi viciniori vi gettavano le acque di scolo".

A quel punto avevo interrotto la lettura del brano e avevo guardato il frontespizio, e la quarta di copertina dove avevo trovato la postilla. "Collana per ragazzi". E mi ero messo a ridere. Uno dei presenti mi i chiese la ragione della mia risata,

Gliela spiegai. "Vedi, il curatore del libro ha censurato il nome del torrente perché lo deve aver ritenuto poco adatto per le orecchie di giovani lettori.

- E quale sarebbe il nome del ruscello?

La mia risposta suscitò l'ilarità dei giovani ascoltatori.

L'episodio mi riportò alla mente un articoletto, scritto dallo scrittore e giornalista Nico Orengo, che i quei giorni era apparso su un giornale ligure.

"Il barone rampante" o saltellava da un ramo all'altro fra i boschi di Liguria e Piemonte. Con precisione: nel Saluzzese, a Bagnolo, nel bosco degli Aimaro-Isola, come ricordava il padrone di casa che l'aveva ripetutamente ospite. Ma è indubbiamente in Val Nervia, nell'Imperiese, che lo si ricorda mentre da un albero lascia cadere la sua cacca nel fiume Merdanzo. Il Merdanzo è un fiumetto che scende giù dal monte Bignone, lambisce Apricale e cade all'ingresso di Isolabona nel Nervia, dove c'è un gradino di roccia, «u pesciu», ultimo salto delle anguille che arrivano dalla foce.

Gli apricalesi, che vivono in uno splendido paese appeso al cielo che sembra un quadro di Magritte, snobbano il Merdanzo, nome poco elegante di fiume, che lo deve alla battitura della canapa per cartiere e indumenti, tendendo a rimuoverlo. E lo fanno con dispiacere perché insieme al Merdanzo potrebbero ricordare Calvino e un libro ormai classico. Oltretutto, storici e studiosi locali, Cassini, Veziano, Cane hanno individuato l'albero della cacatina del barone. C'è, è lì sulla riva: un meraviglioso ontano che a metterci una targhetta al collo potrebbe attirare più di un curioso. Si farà la cerimonia? Previste lunghe discussioni in Consiglio comunale".

L'articolo era stato scritto in risposta ad una interpellanza fatta da un consigliere comunale del Comune di Apricale che aveva proposto di cambiare il nome di *Merdanzo* in *Rio delle Rose*. Un bel salto di profumi, non c'è che dire! Solo che la proposta non venne accolta. Tanto più che nel fondo valle non ci sono roseti.

E poi, a cambiargli il nome ci aveva già pensato lo stesso Calvino, che in una edizione per le scuole uscita. nel 1959, mutò il nome del torrente in *Fetenzo*. Un escamotage che addolcisce un poco, ma che, personalmente, non gli ho mai perdonato.

Ricordo di aver anche pensato alla mia Isolabona, e a quanti l'avevano ricordata nei loro scritti.

E mi vennero in mente le descrizioni di Antonio Rubino, il magnifico direttore e illustratore del "Corriere dei piccoli" sul quale pubblicò racconti di sapore locale in cui il ruscello e il paese erano menzionati.

Ricordai un volumetto di memorie "Au fil de la Nervia", interamente dedicato ad aneddoti del 1800, scritto in francese e pubblicato a Nizza nel 1975 a cura di André Cane, nato come me a Isolabona ma domiciliato in Francia

Pensai anche allo strano personaggio, una lunga ed enorme anguilla, protagonista del romanzo "Islabonita", di Nico Orengo. Una lunga anguilla che si erge sulla sua lunga coda per spiare che cosa succede nelle case le cui finestre si aprono sul Nervia e sul Merdanzo.

E mi sentii soddisfatto per essere nato a Isolabona ...in una casa vicina a quel ruscello.

Profilo dell'autore

1480 - La data della sua nascita è incerta. Giovanni Francesco Straparola nacque a Caravaggio (Lombardia), in un anno imprecisato, nell'ultimo scorcio del XV sec. Si ignora anche l'anno della morte. Risulta, peraltro, ancora vivente nel 1557.

Le origini etimologiche del suo nome sono incerte; probabilmente Straparola apparteneva alla famiglia Secchi. Fu così soprannominato per assonanza con il verbo *straparlare*.

Non si hanno notizie della sua vita ed è incerta, per quel poco che si può dedurre dalla sua opera, la natura dei rapporti che quasi certamente dovette avere con Ottaviano Maria Sforza, vescovo di Lodi, nel cui salotto, nell'isoletta veneta di Murano, è collocata, secondo la tradizione boccaccesca, la "cornice" delle sue novelle.

1508 - A Venezia viene pubblicato un canzoniere, composto da *sonetti, strambotti, epistole, capitoli* col titolo *Opera nova de Zoan Francesco Straparola*.

1550 - Pubblica a Venezia la raccolta di "Favole ed enimmi. Le piacevoli notti", contenente 25 novelle.

1553 – Il successo incontrato lo spinge a preparare in fretta una seconda raccolta di 48 novelle, largamente fortunata in Italia e anche all'estero, intitolata *Le piacevoli notti*.

1556 Tutte le novelle accorpate in un'unica edizione, vengono pubblicate presso la tipografia Comin da Trino, a Venezia. La raccolta de *Le piacevoli notti* ebbe un successo inaspettato, tanto che le novelle furono tradotte anche in tedes co, in francese e in castigliano. Questa ultima traduzione si intitola *Honesto y agradable entretenimiento de damas y galanes*, e fu composta da Francisco Truchado.

1578 - La *editio princeps* è quella pubblicata a Saragozza, rinvenuta da David González Ramírez. Vi si narra come Ottaviano Maria Sforza, trovandosi a Murano, accogliesse attorno a sé una piacevole brigata di dieci donne e di due gentiluomini che per 13 notti si narrano novelle, fiabe e facezie il tutto condito con enigmi.

La cornice, evidentemente, è solo un pretesto letterario per raccogliere 75 novelle e i 73 "enigmi" contenuti nella raccolta. Senza vita è la scena; privi di rilievo sono i narratori.

La materia è attinta ai più disparati repertori; va dai *Gesta romanorum*, alla *Leggenda aurea* di Jacopo da Varazze, ai *Reali di Francia*, al Boccaccio, al Sacchetti e alle *Novelle* (1520) di Gerolamo Morlini dal quale, spesso ricalcandole direttamente, è assai probabile che lo Straparola abbia avvertito lo stimolo di introdurre l'elemento fiabesco e favolistico che costituisce la caratteristica della prima parte e il titolo di importanza storico-letteraria dell'opera.

La fortuna delle *Piacevoli notti* durò a lungo in Europa. Vi attinsero, fra gli altri Perrault e Moliére.

A proposito dell'uso dell'elemento fiabesco, la questione della *priorità cronologica* tra lo Straparola e il Morlini è, naturalmente, a favore del Morlini, ma le *Novellae* di quest'ultimo ebbero scarsa diffusione.

Secondo la ricostruzione di Giuseppe Rua, la raccolta fu ristampata in ben ventitré edizioni, e tradotta in tedesco, in spagnolo e in francese entro pochi anni dalla prima pubblicazione.

Le edizioni critiche cui oggi si fa riferimento sono quella curata da Donato Pirovano, in due volumi, pubblicata da Salerno Editrice, a Roma nel 2000, e quella curata da Marco Federici, nella collana *Iberica* della casa editrice Nuova Cultura (Roma, 2014).

Le 75 novelle e fiabe, che si immaginano raccontate nel corso di 13 notti, sono accompagnate da 75 enigmi in ottava rima (non di rado di contenuto osceno), e sono raccordate mediante una cornice narrativa di ispirazione boccaccesca, che comprende anche indovinelli e canzoni.

A narrare le novelle sono dieci donne, (Ludovica, Vicenza, Lionora Alteria, Lauretta Eritrea, Cateruzza, Arianna, Isabella e Fiordiana) che fanno parte di una brigata riunitasi a Murano, nel palazzo del vescovo di Lodi, per festeggiare il carnevale veneziano (probabilmente quello del 1536). Tra i presenti, nel secondo libro, appaiono anche Pietro Bembo e il suo discepolo Bernardo Cappello.

Nel corso delle prime 12 notti vengono narrate 5 novelle per notte; nella tredicesima notte le novelle raccontate sono 13, per un totale di 73. Nell'edizione definitiva del 1556 venne rimossa, probabilmente per motivi religiosi, la quinta novella dell'ottava notte (VIII 5), e al suo posto ne vennero collocate altre due.

Tra le novelle più note si segnalano quelle del *Pre' Scarpacifico* (I 3), del *Re Porco* (II 1), di *Pietro pazzo* (III 1), dell'*Augellin belverde* (IV 3) e di *Adamantina* (V 2). Si tratta di racconti fantastici caratterizzati dalla presenza di persone, animali e cose dotati di poteri magici. Molto nota, in particolare, è la novella della *Gatta* (XI 1) che consente al suo padrone di sposare una principessa, la quale verrà ripresa e godrà di uno straordinario successo grazie alla versione francese di Charles Perrault, diffusa in tutta Europa sul finire del XVII secolo.

La novità della raccolta di Straparola rispetto al genere novellistico allora in voga (che comprendeva racconti di costume, novelle serie, facete, mistiche, comiche, erotiche) è da individuare nella presenza di una nuova componente, quella fiabesca, e nell'ampio uso del folklore popolare, che comprende anche la presenza di novelle scritte interamente in dialetto. Due novelle, *I tre gobbi* e *Marsilio Veerzolese*, sono addirittura narrate, rispettivamente, in bergamasco e padovano (con alcuni elementi caratteristici del teatro ruzzantiano).

GLI ENIGMI

Un'altra importante novità introdotta da Straparola è l'uso dell'enigma o indovinello dotto, presente in ogni novella sotto forma di ottava rimata.

Nell'introduzione del suo libro Enigmistica senza enigmi di Giorgio de Giorgio si legge: "Sotto il nome generale di Enigmistica sono compresi tutti quei giochi che la mente umana, attraverso i tempi, ha saputo inventare... al solo scopo di procurare diletto e piacere intellettuale. Gli anagrammi, i rebus, gli indovinelli e tutti gli altri giochi che oggi noi risolviamo sulle riviste specializzate e persino sui più seri quotidiani, rappresentano le tappe della continua ricerca che soddisfa questo fondamentale bisogno dell'uomo". E fra tutti i giochi basati sull'anfibologia di cui godono certe parole o frasi l'enigma potrebbe essere considerato l'antesi gnano.

Giorgio di Giorgio continua "Si potrebbe dire che l'enigma è una operazione, una operetta, ordinariamente in versi, in cui, senza nominare una cosa, la si descrive attraverso le sue proprietà, i suoi effetti, ma con termini ambigui, in maniera da renderla oscurà".

Una delle caratteristiche dell'opera di Straparola è quella di aver concluso quasi tutte le sue novelle con enigmi in ottave rimate, non legati al tema della novella raccontata, ma a sé stanti. Si tratta per lo più di enigmi affidati all'equivoco erotico, che si presenta come una oscenità apparente alla quale corrisponde una soluzione di sostanziale candore.

Scritti in poesia, sono raccontati da dieci gentili donzelle che li recitano e li commentano, scusandosi sempre per l'ambiguità erotica con cui sono stati da esse presentati.

Gli enigmi derivano per lo più dal vasto patrimonio folkloristico dell'epoca, da esempi anteriori, anonimi trasmessi oralmente. Lo stesso Straparola avverte qua e là che tanto le sue favole quanto i suoi enigmi sono spesso "merce rubata" e rielaborata. Un furto letterario che a quei tempi non era considerato tale. Scrive ancora Giorgio de Giorgi che gli enigmi dello Straparola godono, quanto a licenziosità, di una fama indiscutibile.

E licenziose sono pure la maggior parte delle favole raccontate.

Per tale ragione, non avendo questo mio *divertissement* altro scopo se non quello di ricordare le favole attraverso giochi enigmistici, ho estrapolato dalle 73 novelle quelle con etichetta "per tutte le età", il cui titolo poteva essere nascosto sotto "un velame oscuro".

Il lavoro si conclude con la presenza di enigmi in rima, opera, ovviamente, dello Straparola. (da Wikipedia)

LE FAVOLE

NOTTE PRIMA

Favola II. Cassandrino, famosissimo ladro ed amico del pretore di Perugia, per dimostrargli la sua abilità di ladro gli ruba il letto ed il suo cavallo preferito; indi, si presenta al pretore con prete Severino chiuso in un saccone legato. Dopo aver spiegato al magistrato il perché del suo operato, restituisce letto e cavallo. Ottiene il perdono e riceve dal pretore quattrocento fiorini affinché si ravvedesse. Da quel giorno Cassandrino divenne un uomo saggio e avveduto.

NOTTE SECONDA

Favola I.

Galeotto, re di Anglia, ha un figliuolo nato porco, il quale tre volte si marita. In seguito, liberatosi della pelle porcina, divenne un bellissimo giovane, anche se il nome di Re Porco gli rimase.

NOTTE TERZA

Favola I. Pietro il pazzo per volontà di un grosso tonno che possedeva poteri magici e al quale aveva concesso la libertà dopo averlo tolto dalla rete in cui stava per morire, riacquista la saggezza e piglia in moglie Luciana, figliuola di Luciano, re dell'isola di Capraia, della quale si era da tempo innamorato..

Favola III. Biancabella, figliuola di Lamberico marchese di Monferrato, venne affidata dalla matrigna di Ferrandino, re di Napoli, ad alcuni sicari affinché la uccidessero. Ma i sicari si limitarono solo a troncarle le mani e a renderla cieca. In seguito, per intervento dei poteri magici di una biscia che si prese cura della giovane, Biancabella venne guarita completamente e poté ritornare sana e salva dal suo consorte Ferrandino.

Favola IV. Fortunio per una ingiustizia ricevuta dai genitori, si allontana da casa. Vagabondando qua e là, capita in un bosco, dove incontra tre animali, un lupo, un'aquila e una formica, dai quali riceve consigli e in loro compagnia passa attraverso varie vicissitudini. Infine si reca in Polonia dove in un torneo riesce vincitore. Il premio consisteva nello sposare Doralice la figlia del re.

NOTTE QUARTA

Favola III. Ancilotto, re di Provino, prende per moglie la figliuola d'un fornaio, e con lei genera tre figliuoli; i quali sono perseguitati dalla madre del re, la quale non vuole che i nipoti conoscano il padre e li tiene lontano da lui. Solo in seguito per la virtù d'un'acqua miracolosa, di un pomo che canta, e di un augellin belverde. riusciranno a conos cere il loro padre.

Favola V. A Flamminio Veraldo fin da piccolo era stato detto che tutti hanno paura della Signora Morte ma nessuno la conosceva e nessuno sapeva indicargli dove abitasse. Per cui, appena gli fu possibile, partì da Ostia dove aveva sempre vissuto, e si mise in cammino chiedendo a tutti dove poteva incontrarla. Solo alla fine si imbatte in una vecchietta che gli fa comprendere che cos'è la paura e provare che cosa fosse la morte.

NOTTE QUINTA

Favola I. Guerrino, unico figliuolo di Filippo Maria re di Sicilia, libera un uomo selvaggio che il padre aveva catturato in una foresta e fatto rinchiudere nelle prigioni del castello. La madre per timore del re, in quel momento lontano dal regno, manda il figliuolo in esilio. E l'uomo selvaggio, divenuto suo domestico libera Guerrino da molti ed infiniti infortuni.

Favola II Adamantina, figliuola di Bagolana Savonese, per virtú di una poavola, (bambola) divenne moglie di Drusiano re di Boemia.

Favola III. Bertoldo di Valsabbia ha tre figliuoli, tutti gobbi e molto simili l'uno all'altro. Uno di essi, chiamato Zambon, se ne va per il mondo cercando la sua ventura. Capita a Roma e viene raggiunto dai fratelli. Dopo un po' di tempo Zambon e i suoi fratelli vengono uccisi e gettati nel Tevere.

NOTTE SETTIMA

Favola seconda. Malgherita Spolatina s'innamora di Teodoro Calogero, e nuotando se ne va a trovarlo. Scoperta dai fratelli e ingannata da un lume acceso, miseramente in mare s'annega.

Favola quinta, Tre fratelli poveri andando in giro per il mondo divennero molto ricchi. dopo aver liberato una principessa.

NOTTE OTTAVA

Favola I. Tre furfanti s'accompagnano insieme per andar a Roma. Per strada trovano una gemma. Cominciano subito a disputarsene il possesso. A chi deve appartenere? Un gentiluomo che funge da arbitro della contesa decide che la pietra preziosa dovrà appartenere a chi riuscirà a compiere la prodezza più stramba. La sentenza finisce in un nulla di fatto.

Favola quarta. Bernardo, mercante genovese, vende il vino con acqua, e per volontá divina perde la metà dei danari.

Favola sesta. Racconta la storia di due medici, dei quali uno era di gran fama, molto ricco ma con poca dottrina; l'altro molto dotto ma estremamente povero.

NOTTE NONA

Favola terza Francesco Sforza, figliuolo di Lodovico Moro, duca di Milano, segue un cervo nella caccia, s'allontana dai compagni e si smarrisce. Giunto in casa di certi contadini, viene accolto benevolmente. In realtà l'intenzione dei suoi ospiti è quella di ucciderlo e di impossessarsi dei suoi averi. Una fanciulla scopre il complotto. Francesco si salva e i villani vengono condannati a morte.

NOTTE DEC IMA

Favola seconda. Un asino, fuggito da un padrone crudele e bestiale, capita sopra un monte; e, trovatosi di fronte ad una bestia mai veduta le domanda chi è. Questa gli risponde di essere un leone. Il leone a sua volta chiede con chi ha l'onore di parlare e l'asino risponde: Io sono un Brancaleone. Sfidatisi in alcune prove per dimostrare chi dei due fosse il più forte, l'asino vince la sfida.

Favola terza. Cesarino de' Berni con un leone, un orso e un lupo si allontana di casa lasciando sole la madre e le sorelle. Giunto in Sicilia, trova la figliuola del re, che doveva esser divorata da un ferocissimo drago. Aiutato dai suoi amici animali, libera la principessa e la sposa.

NOTTE UNDIC ES IMA

Favola prima. Soríana, ormai vecchia, muore e lascia tre figliuoli: Dusolino, Tesifone e Costantino Fortunato. Soriana era poverissima, possedeva solo tre cose " uno albuolo, nel quale le donne impastano il pane, una panára, sopra la quale fanno il pane e una vecchia una gatta". Lasciò la prima al primogenito, la seconda al cadetto e la gatta al più giovane. Due fratelli riescono a sopravvivere con l'eredità ricevuta. Ma Costantino Fortunato non sa a che santo rivolgersi per poter sopravvivere. Ci penserà la gatta che conoscendo molte astuzie e che era esperta di magia lo aiuterà ad acquistare un potente regno e a sposare una principessa.

Favola terza. Don Pomporio monaco viene accusato all'abate di peccato di gola per il suo disordinato mangiare. Il monaco attraverso una favola dimostra che non solo lui ma che anche l'abate stesso è spesso preda di quel peccato. E così riesce a salvarsi dall'accusa.

Favola quarta. Un buffone con una burla inganna un gentil'uomo e per tale delitto viene imprigionato. Rinchiuso in una cella mette in atto un'altra burla con la quale riesce a liberasi dal carcere.

NOTTE TREDICES IMA

Favola seconda. Diego compra una gran quantitá di galline da uno villano, dicendo che avrebbe provveduto al pagamento entro breve tempo. Giunto il giorno del pagamento imbroglia con uno stratagemma sia il villano sia un frate carmelitano che era stato invitato a far da intermediario in quella compravendita.

Favola quarta. Fortunio servo, volendo ammazzare una mosca, uccide senza volerlo il suo padrone. Accusato dell'omicidio dalla moglie del suo padrone, si difende e con un raggiro viene dalla stessa perdonato e reso libero.

Favola sesta. Lucietta, madre di Lucilio figliuolo disutile e fannullone, gli dice che per far fortuna deve trovare "il buon di", intendendo con le sue parole che doveva darsi da fare e trovare un lavoro utile. Lucilio prende alla lettera le parole della madre e una notte si mette a sedere davanti alla porta della città. Vede uscire furtivamente tre uomini che non gli dicono nulla. Si trattava di tre ladri amici che andavano a ricuperare un ricco bottino che avevano nas costo. Tornano all'alba separatamente e ognuno, entrando, saluta Lucilio dicendogli "Buon dì". All'ultimo che rientra e che lo saluta Lucilio esclama: "Ora ho trovato tre buon di". Il ladro pensando che si riferisse al bottino avverte i suoi compagni. Per non essere denunciati i ladri offrono al Lucilio un quarto del bottino. E così Lucilio torna a casa ricco.



Le soluzioni dei giochi sono poste in appendice.

1 **REBUS**

(Vedi Glossario)

(2, 2, 4, 2, 4, 4 = 2, 6, 10)Titolo di una novella



2 PASSO DI RE

(Vedi Glossario)

Partendo dalle caselle colorate e procedendo col passo del re degli scacchi (ricostruire le due frasi presenti in una novella.

Colloquio tra il protagonista di una fiaba e un passante

Il protagonista:

| in | Vor | tra | |
|-----|-----|-----|--|
| rei | con | re | |
| te. | Mor | la | |
| | | | |

Il passante

| Mi | ce | spia |
|-----|----|------|
| non | di | ve |
| SO | do | sia. |

CRITTOGRAMMA

(1, 3, 5) (Vedi Glossario)

Le immagini dei "teleprompter" (altrimenti definito) forniscono il titolo di una fiaba. Guida per soluzione: Chiedetevi con quale nome viene definito in italiano il suggeritore elettronico. -







4 IL DIALETTO

Nelle "Piacevoli notti" Straparola scrisse due novelle in dialetto. Di seguito vi sono due brani tratti da esse. Individuate in quale dialetto sono scritte, scegliendo tra il bergamasco,il piemontese, il padovano o il genovese.

"Notte V Favola III.

"..., za fu temp, Zambô, fiol de Bertold de Valsabbia, che cercand d'osellá do so fradèi, i so do fradèi l'osellá lü. Ben che a la fi túg' tri malament moris, com a' intenderí, s'a' me impresterí ol bus di oreci, e co la ment e col cervel starí a scolta quel e' ho da dí nel present mio rasoná. A 'v dighi dunca che Bertold de Valsabbia avé tri fioi tug'tri gobi, e sí a 'i se somegiava sí l'ü l'alter, ch'a' no l'iera possibol conoscer l'ü fò da l'alter, com sarevef a dí tre penduleti sgonfi de dré. L'ü de questi avea nom Zambô, l'alter Bertaz, el terz Santí; e Zambô, ch'era ol mazzôr, no avea ancor vezü sedes agn".

Notte V Favola IV

"A'l gh'è soto el tegnire de Piove de Saco, terituorio de Pava — come cherzo ch'a tuti vu supia chiaro — una vila, ch'a' la domandon Salmazza; e invelò, za gran tempo fa, ghe soleva abitare un arsente ch'avea nome Cecato Rabboso: e ben ch'a 'l foèsse omazo gruosso del çervelo e de la persona, l'iera perzondena povereto e fidò. Sto Cecato Rabboso avea per mogiere una figiuola d'una massaria che se ciama i Gagiardi, d'una vila che se domanda Campolongo; e si giera zovane struta scaltria e maledeta, e avea nome Tia: e de zonta, oltra che l'iera acorta, l'iera anche gaiarda de la persona e bela de volto, e no ghe giera un'altra containa a parechi megia d'intorno che poèsse stare al paregon co ela. E per che l'iera gagiarda e valente del balare, ognun che la vedea, s'ina morava del fato so".

L'INSERZIONE

Tra i due vocaboli richiesti dalle definizioni inserite una lettera che, sia letta di seguito al primo vocabolo, sia letta davanti al secondo, formi vocaboli di altro significato. Le lettere così inserite, lette dall'alto in basso, formeranno una 'strana' parola che non ha riscontro nel vocabolario. Per conoscerne il significato occorrerà risolvere il cruciverba che segue (n° 6).

1)Rimango - Nome di Giunone 2)Moltiplica - L'essere su pre mo

3)Gibson attore/regista - Donna pervers a 4)Antenati - L'amò Cibele

5)Segnale d'arresto - Il fratello di papà

6)Donna colpevole - Profonda

7) Palla in rete - Monte greco sacro agli dei.

| | 1 | | 1 | ı | |
|---|---|--|---|---|--|
| 1 | | | | | |
| 2 | | | | | |
| 3 | | | | | |
| 4 | | | | | |
| 5 | | | | | |
| 6 | | | | | |
| 7 | | | | | |

6 CRUCIVERBA

A cruciverba risolto, nella riga n°2 orizzontale e nella colonna 2 verticale si potrà leggere il significato della strana parola proposto nel precedente enigma.

Definizioni orizzontali:

- 1) Risuona nelle valli. Il re russo.
- 2) (?)
- 3) C'è quello del legno, della polvere e della scabbia.
- 4) Sinonimo di froge. E' d'oro a Venezia.
- 5) Vai in latino Collasso finanziario.
- 6) Fendere il mare.
- 7) Simbolo del tallio. Carducci scrisse quelle barbare.
- 8) Raduno .
- 9) Ha per capitale Teheran.

Definizioni verticali:

- 1) Lavora legni pregiati.
- 2) (?)
- 3) Nome arabo.
- 4) Persone disoneste e truffaldine.
- 5) Albergo per animali Vede nella nebbia.
- 6) Precede Capone La si fa ai derelitti.
- 7) Lo è un'aquila o un condor. Ancona.

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

7 SILLABE IN COMUNE

Scrivere le soluzioni delle coppie delle definizioni proposte, le quali contengano una sillaba in comune. Inserite nella casella centrale tali sillabe. A gioco concluso tali sillabe, lette dall'alto in basso, forniranno il nome dell'asino protagonista della favola n° 2 della Decima notte.

A B

| 1 | | | | 1 | | |
|---|---|---|---|---|--|---|
| 2 | | | | 2 | | |
| 3 | | | | 3 | | |
| 4 | | | | 4 | | |
| | В | • | • | | | A |

- 1A) Prendere in mano un'arma -
- 2A) Bicchiere a forma di tulipano -
- 3A) Scrisse la poesia "Alla luna" -
- 4A) Ordinò l'incendio di Roma -
- 1B) Pezzo di stoffa.
- 2B) Ha per capitale Ottawa.
- 3B) Disse "Eppur si muove"
- 4B) Dea greca della vendetta e della punizione.

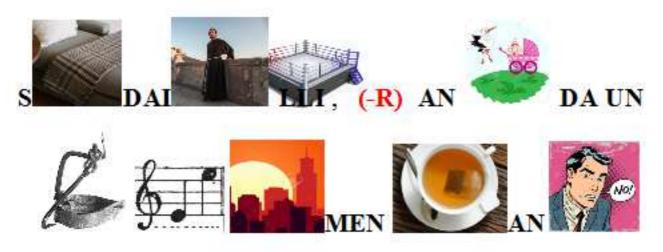
SOMMA ARCANA

(8, 3, 8, 9, 2, 2, 4, 11, 6, 9)

(Vedi Glossario)

Titolo della seconda favola raccontata nella settima notte.

"La tragica storia e di Teodoro Calogero e di Malgherita Spolatina che, per incontrare di nascosto il suo innamorato, doveva attravers are a nuoto un braccio di mare....



9 LE CINQUINE

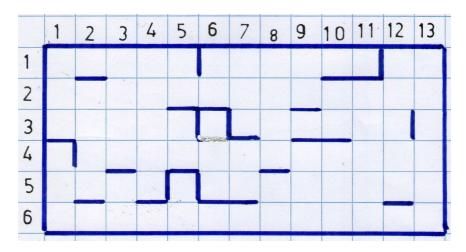
In base alle definizioni, trovare 12 parole di 5 lettere, tre delle quali sono già inserite nella griglia, e scrivete le altre due , prese nell'ordine, nelle caselle vuote. Le lettere così scritte, lette di seguito, formeranno il titolo di una fiaba.

| 1 | | | 2 | | | 3 | | | 4 | | | 3:0 | | | 6 | | |
|----|---|---|---|---|---|---|---|---|----|---|---|-----|---|---|----|---|---|
| P | 0 | 0 | A | G | 0 | A | L | 0 | G | L | G | A | N | E | G | ν | E |
| 7. | | | 8 | | | 9 | | | 10 | | | 11 | | | 12 | | |
| V | E | R | 0 | I | 0 | F | L | A | A | C | Е | A | R | 0 | 0 | V | A |

Paletto di legno con un'estremità appuntita.
 Per condire si aggiunge all'olio al peperoncino.
 Antico popolo germanico che emigrò in Britannia 4) Campo di concentramento russo.
 Grande fiume indiano.
 Il dei degli dei.
 Color d'erba.
 Fiume affluente del Po.
 Contiene liquido iniettabile.
 Pianta aromatica alla base del liquore Pastis e Anisette.
 Lo è il gusto dell'Averna.
 La madre dell'olio.

10 CRUCIVERBA

A cruciverba risolto si potranno ricavare nelle righe 2, 4 6 Tre elementi magici presenti nella favola "I figli di Ancillotto" (Notte IV, 3)



Orizz: 1 Ha per capitale Candia. - Canto del gufo. - Istituto Comprensivo. 2) (Elemento magico della fiaba). 3) Si dice che faccia quaranta. - Parte dell'auto. 4) (Frutto magico della fiaba). 5) Piccola imbarcazione da regata - Spengono incendi dall'alto. 6) (Uccello magico della fiaba).

Vert.: 1) Sigla per busta postale – Simbolo di somma. 2) E' tempestoso quello di Buona Speranza. 3) Lo può essere il canone – Luce a vocali spente. 4) Schiere di gente. 5) Le due prime – Africa Orientale. – Articolo. 6) Se guono la prima. – Il quarto caso latino (abb). 7) Capanna in inglese. – Possiede. 8)...un lungo belato. – Olanda. 9) Fiume russo – Titolo onorifico (abb.). 10) L'alba senza consonanti – L'inferno greco. 11) Nome di donna. 12) Schiavi spartani. 13) Tirar fuori dal terreno.

11 ACROSTICO MESOSTICO TELESTICO

(Vedi Glossario)

le tre soluzioni presenti nelle colonne colorate si riferiscono alla terza fiaba raccontata nella decima notte

Cesarino de' Berni in compagnia di tre animali si allontana di casa lasciando sole la madre e le sorelle. Giunto in Sicilia, trova la figliuola del re, che doveva esser divorata da un ferocissimo drago. Aiutato dai suoi amici animali, libera la principessa e la sposa. Di quali animali si tratta?

ACROSTICO

- 1 Allentato
- 2 Favolista greco
- 3 Città giapponese
- 4 Opera di Bellini
- 5 Muore dove s'attacca

| 1 | | |
|---|--|--|
| 2 | | |
| 3 | | |
| 4 | | |
| 5 | | |

MESOSTICO

(Ve di Glossario)

.

- 1 Abitazione eschimese
- 2 Uccello dal lungo becco che canta di notte
- 3 Moneta indiana
- 4 Segue il lampo

| | | |
|---|--|------|
| 1 | | |
| 2 | | |
| 3 | | |
| 4 | | |

TELESTICO

(Vedi Glossario)

- 1 Il primo uomo volante
- 2 Rilevatore sottomarino di ostacoli.
- 3 Moneta messicana e argentina
- 4 Re sinonimo di ricchezza

| 1 | | |
|---|--|--|
| 2 | | |
| 3 | | |
| 4 | | |

12 CRIPTOGRAMMA CIFRATO

(Vedi Glossario)

(NONA NOTTE - FA VOLA n° 3)

Le lettere del titolo sono state sostituite con numeri. Il gioco consiste nel ripristinarle al loro posto tenendo presente che a numero uguale corrisponde sempre lettera uguale.

La soluzione è un breve abstract del racconto..

(La password che agevola la soluzione del presente gioco è la seguente:

CHIAVE DI LETTURA: La vocale E corrisponde al n° 5; la vocale I corrisponde al n° 9; la consonante C corrisponde al n° 3; la consonante N corrisponde al n° 12; la consonante T corrisponde al n° 18

6 16 1 12 3 5 17 3 13 - 17 6 13 16 21 1, - 6 9 7 10 9 19 13 10 13 - 4 9 - 10 13 4 13 20 9 3 13 -13 16 13 , - 4 19 3 1 - 4 9 - 11 9 10 1 12 13, -5 7 19 5 - 19 12 - 3 5 16 20 13 - 5 - 17 9 - 17 11 1 16 16 9 17 3 5 - 12 5 10 - 2 13 17 3 13. - 7 9 19 12 7 5 -9 12 - 3 1 17 1 - 4 9 - 3 5 16 18 9 - 3 13 12 4 9 12 9, - 9 - 15 19 1 10 9 - 4 5 3 9 4 13 12 4 9 - 19 3 3 9 4 5 16 10 13 - 14 5 16 - 16 19 2 9 - 1 16 11 9 - 5 - 4 5 12 1 16 13. - 19 12 1 -12 3 9 19 10 10 1 - 17 3 13 14 16 5 - 9 10 -10 13 18 18 13 - 5 -9 12 6 13 16 11 1 -11 12 3 5 17 3 13. - 9 - 3 13 12 18 1 4 9 12 9 -17 13 12 13 - 14 19 12 9 18 9 - 3 13 12 - 10 1 - 11 13 16 18 5.

13 PASSO DI RE

(Vedi Glossario)

Partendo dalla casella colorata e procedendo col Passo del re degli Scacchi (cioè di una sola casella per volta, in qualsiasi direzione) ricostruite il titolo della prima favola raccontata la prima notte.

| Ι | L | Ι | R | D |
|---|---|---|---|---|
| G | T | E | D | A |
| Ι | O | R | P | E |
| N | S | C | E | L |

14 LA TRAVIATA)

La soluzione è il titolo di una favola che ha per personaggio Cassandrino (Notte I favola II)-

Nella celebre aria della "Traviata" (Atto II, scena 8) in cui il vecchio Germont cerca di convincere il figlio Alfredo a rinunciare al suo amore per Violetta e a ritornare nella sua casa in Provenza, il librettista Frances co Maria Piave usò un verbo oggi arcai co e desueto, che indica uno dei mestieri più vecchi del mondo.

Che cosa significa il verbo? E a chi si riferisce?

"Di Provenza il mar, il suol chi dal cor ti cancellò?
Al natio fulgente sol qual destino ti furò??

15 ENIGMA CENTRALE

(Vedi Glossario)

Sistemare gli undici gruppi di lettere sotto indicati al posto dei puntini in modo da completare tutte le parole. A gioco risolto si otterrà il titolo della favola n°2 della prima notte.

CA..SSE

BI ..ITZ

AR ..ZIA

VI ..ATO

TR .. ICI

CR .. CA

AL .. SIO

BA..LTO

BA .. ITO

BA ..STA

CA .. TTO

AR, AS, ED, GU, IC, LE, ND, NO, RI, SA, ZI

16 LE QUATERNE ENIGMATICHE

Riordinate le quaterne elencate in ordine alfabetico, in modo tale da ottenere il titolo della terza novella raccontata la Prima notte.

ACIF, BRIC, CARP, CONI, DONS, ICOE, ITRE.

17 CAMBIO di ACCENTO e ZEPPA SILLABICA

(Vedi Glossario)

Nella soluzione dei due giochi è indicato un oggetto, la cui presenza ha un ruolo e un valore importante nella conclusione della quinta favola, raccontata nell'ottava notte.

Guida per la soluzione:

Cambio di accento: Le incognite XXXXXX fanno parte della stessa parola ...tranne l'accento. Zeppa sillabica. consiste nell'inserire una lettera o una sillaba in una parola per formarne un'altra. di senso compiuto. Es. empio: toro – tor T o; carino - ca NA rino; cabina – ca RA bina; vita - vit TORI a.

RACCOMANDAZIONE PER EVITAR UN FURTO

"Bada che non ti XXXXXX quel prezioso XXXXXXX".

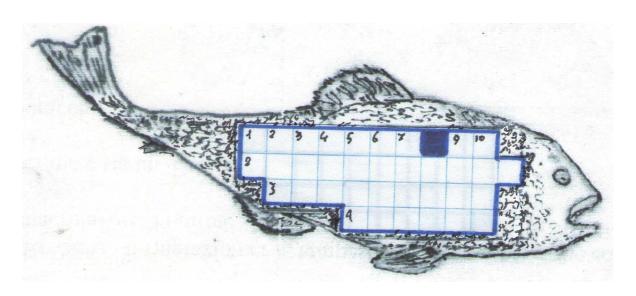
Ma un ladro ci tentò.

Svelto allungò una YYYY ma un grosso un can YYZZZYY quattro dita gli addentò.

E il ladruncolo scappò.

18 CRUCIVERBA

A gioco risolto, nella prima e seconda riga si potrà leggere il titolo della quinta favola raccontata nella Settima notte.



Le definizioni vanno scritte solo in verticale:

1) Sigla di antichi dischi in vinile. 2) Un uccello...sacrificale. 3) Prefisso che sta per vita. 4) L'io psicanalitico. 5) La moneta... che suona. 6) Fiori di una pianta che produce l'oblio. 7) Il battente della finestra. 8) Fiume che attraversa l'Engadina. 9) Sono buone col formaggio. 10) Ha per capitale Bagdad

19

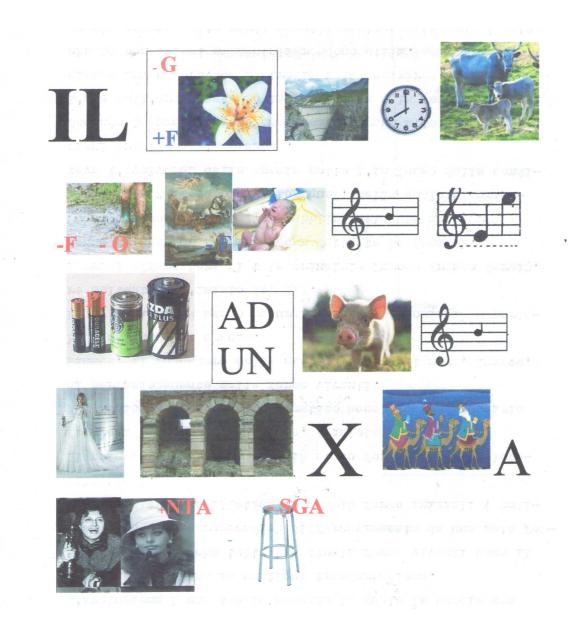
FRASE POLIDESCRITTA

(Vedi Glossario)

(2, 6, 2, 8, 2, 2, 6, 4, 6, 2, 2, 5, 2, 5, 3, 5, 3, 5, 7, 5)

Date un nome alle immagini e aggiungete o sottraete da esso le lettere indicate.

Il risultato è il titolo che contrassegna la prima favola raccontata nella seconda notte. I numeri indicati sotto il titolo del gioco indicano il numero delle lettere che compongono le parole.



20 TITOLI PUNTEGGIATI

Le lettere aggiunte al posto dei puntini per completare ciascuno dei vocaboli rispondenti alle definizioni date forniranno il titolo di due novelle.

(Notte V n°1 e Notte I n°2)

```
Prima novella

1) al .. vi . ne 2) a .orev . le 3) ca .. l .ari 4) a .. ria 5) ar .. co 6) s . i . pero

Seconda novella

6) sp .. lo 7) pa .. n . rana 8) a .. ma 9) .. r .irio
10) ti .ch .io 11) s . olar . 12) al .e .to 13) es .. rcere
```

Definizioni:

1) Inondazione con forti piogge. 2) Premuroso, affettuoso. 3) Scaffale di cassetti ordinati per carte e documenti, 4) Danno, deterioramento di una nave. 5) Altro nome di polo Nord. 6) E' noto quello della balia. 7) Ampia veste da camera. 8) E' gradevole quello del caffè. 9) Lo subirono molti santi. 10) Avaro. 11) Alunno 12) Legato da un patto di reciproco aiuto. 13) Togliere con forza sottrarre.

21 DODICI INDOVINELLI DI MESSER STRAPAROLA

Una delle caratteristiche dell'opera di Straparola è quella di aver concluso quasi tutte le sue novelle con enigmi in ottave rimate, non legati al tema della novella raccontata, ma a sé stanti. Si tratta per lo più di enigmi affidati all'equivoco erotico, che si presenta come una oscenità apparente alla quale corrisponde una soluzione di sostanziale candore

Le soluzioni degli enigmi sono in appendice

Notte prima, favola quinta.

"Stavano ad una mensa di presente Uniti insieme tre buon compagnoni. Mai fu veduta la più bella gente; E van cercando sempre i buon bocconi. Giunge con un piatel un lor servente, E sovra il desco pone tre pizzoni: Ciascuno allegramente mangiò il suo, E sovra il desco ne restaro duo".

L'enigma sembra irresolubile ... a meno che non si pensi ai primi quattro versi in cui si parla di "tre compagnoni" di bagordi. Trattandosi di ghiottoni e crapuloni v'è da pensare che dopo un lauto pranzo, essendo satolli non se la sentissero di ingozzarsi ancora con i "tre pizzoni" e che quell'ultima portata sarebbe rimasta sul tavolo. Ma nell'enigma proposto si dice che "Ciascuno allegramente mangiò il suo". Come possono, quindi, esserne rimasti due sul tavolo se *ciascuno aveva mangiato il suo*?

Un suggerimento? Per trovare la soluzione, pensa a Ulisse e al suo colloquio con Polifemo....

Una soluzione un poco stiracchiata....ma l'unica possibile.

Notte seconda favola terza

"Una cosa son'io polita e bella,
E di molta bianchezza ancor non manco;
Or la madre or la figlia mi flagella,
E pur copro d'ogn'un le spalle, e 'l fianco.
Venni da quella madre, che s'appella
Dell'altre madre, nè giamai mi stanco;
Adoprami chi vuol; poscia, invecchiata,
Io son da l'uomo pista e maltrattata'.

La cosa bella serve per confezionar vestiti. Le donne la manipolano e la modificano tagliandola, cucendola, stirandola (quindi "flagellandola") per farne vestiti che coprono il corpo. La cosa bella è ricavata da piante che "la madre" terra produce. Chiunque mi può adoperare e quando sarò logora, inutile, vecchia sarò ancora maltrattata. perché l'uomo mi pesterà per trasformarmi in carta.

Notte seconda favola quinta

"Mi vergogno di dir qual nome m'abbia: Sì son aspra al toccar, rozza al vedere: Gran bocca ho senza denti, ho rosse labbia, Negra d'intorno e più presso al sedere. L'ardor spesso mi mette entro tal rabbia, Che fammi gettar spuma a più potere. Certo son cosa sol da vil fantesca, Ch'ogn'un a suo pia cer dentro mi pesca".

Siamo nel Cinquecento, nelle cucine di allora si cucinava nei focolari e si ponevano i recipienti sopra la brace e il carbone. Uno di essi ha un'ampia apertura (la bocca) priva di denti. Ha sempre il sedere (sottofondo) nero. Quando ribolle la schiuma fuoriesce. E' un utensile che le serve di casa usano e ognuno vi può attingere il cibo per assaggiarlo.

Notte terza favola prima.

"Un dietro a un tronco sta, vestito a rosso:
Ed or s'asconde or scopre, ed ha una picca.
Quattro portan correndo un grande e grosso,
E duo pungenti nel gran tronco ficca.
Un ch'è nascosto, vien fuori d'un fosso,
E con gran fretta dietro se gli spicca;
Dieci l'atterran qual pazzo e poltrone:
Questo chi lo indivina è gran barone".

Immaginate la seguente scena. Un cacciatore vestito di rosso, con una lancia in mano si ripara dietro un tronco d'albero. Un animale grande e grosso (che ha quattro gambe) e due corna (duo pungenti) lo attacca ma nell'impeto le corna rimangono infilzate nel tronco dell'albero. Un secondo cacciatore, che attendeva nascosto in un fosso, con una lancia tenuta con ambo le mani (cioè con dieci dita) lo atterra. Che animale è?

Notte terza favola terza

"Passa per mezzo d'un fiorito prato Una superba e cruda damigella. La coda ha piana, il capo rilevato; Veloce è ne l'andar e molto snella. Ha l'occhio acuto e 'l tocco poco grato; Qua e là move la lingua, e non favella! Lunga e sottil è molto e berettina: Ben è saggio colui che l'indivina".

La damigella altro non è se non un animale che se ne va snello e veloce per i prati col capo eretto, con la coda bassa a spaventa con l'acuto occhio tutti quelli che la vedono. Muove sempre la lingua, ma non parla. E' lungo, sottile e di color cenerognolo (berettino)

Notte terza favola quarta

"Molto lontan da queste nostre parti Alberga un animal crudo e gentile. Naturalmente tiene in sè due parti: L'una inumana, l'altra feminile. Vaga è molto al veder, mostra d'amarti: Ma dis pietata è forte, ed inumile; Canta soave, e nel cantar produce Oggetto tal, che a morte l'uom conduce".

Dimora nelle onde marine ed è uno animale molto dilettevole a vedere, perché ha il volto, il petto, il corpo e le braccia di una vaga damigella, e tutto il resto di squamoso pesce, ed è molto crudele. Canta soavemente, e con il canto addormenta i marinai, li annega, e li trascina via con sé.

Notte quarta favola quarta

"Nel mezzo della notte un leva su, Tutto barbuto, e mai barba non fè. Il tempo accenna, nè strologo fu; Porta corona, nè si può dir re. Nè prete, e l'ore canta; e ancor più: Calza li sproni, e cavalier non è. Pasce figliuoli, e moglie in ver non ha; Molto è sottil, ch'indovinar lo sa".

E' un animale che si sveglia di notte per cantare; è barbuto e conosce la mutazione del tempo, sebbene non sia un astrologo. Porta la cresta a guisa di corona, e non è re. Canta le

ore, e non è prete. Ha gli speroni nelle calcagna, e non è cavaliere. Non ha moglie, ma alleva i suoi figli e ne ha cura.

Notte quarta Favola cinque

"Per un superbo e spazioso prato Di verde erbette e vaghi fiori adorno, Passan tre ninfe per divino fato, Ne si ferman giamai notte nè giorno. L'una la rocca tien dal manco lato; L'altra col fuso a' piedi fa soggiorno; La terza con il brando sta da sezzo, E s pesso il debil fil tronca nel mezzo".

Le ninfe sono le tre sorelle: le quali, secondo la poetica finzione, rappresentano il principio (nascita), la metà (esistenza) e la fine della vita nostra (morte). La prima, che tiene la rocca, indica il principio della vita; la seconda che fila, indica il tempo che noi viviamo; la terza che rompe il filo che la seconda ha filato, rappresenta l'inevitabile morte".

Notte nona Favola cinque

"Non so qual mia disgrazia o ria sciagura
Spesso m'induca a sì malvaggio porto,
Che di maschio ch'io son, cangio natura,
E di vil feminella il nome porto.
Di punzoni, di busse fuormisura
Ogni un mi carca sì, che al fin son scorto;
Ma peggio ancor m'avien, ch'a tempo e loco,
Per la vita d'altrui patisco il foco".

Si tratta di un seme dal nome maschile. Dopo esser nato e posto in un mortaio e in polvere ridotto femminile diventa. E, infine, lavorato e posto sopra il fuoco per dare ad altrui la forza di vita, ridiventa maschile.

Notte decima Favola terza

"Nome ho di donna, ed ho meco un fratello, Qual morto, io nasco, e morta io, rinasce esso. Nè mai mi posso accompagnar con ello, Che tosto fugge, che gli giungo addosso. Partomi, e torno, e volo più che augello. Ne ad alcun mai toccarmi fu permesso.

E vosco spesso mi ritrovo a cena. Quantunque mora, e nasca senza pena".

Sono fratello e sorella. Quando muore l'uno, nasce l'altra. Non possono mai stare assieme, né mai vedersi. Vola come un uccello. Non si lascia toccare anche se con voi si ritrova a sera a cena. Sebbene muore e nasca non risente alcun dolore.

Notte undicesima Favola uno

"Dentro un giardin di vaghi fiori adorno, Corre un fior rosso e una bianca rosa. Nè si stancano mai notte nè giorno; E splende e luce sopra a ogn'altra cosa. Dodeci rami cinge d'ogni intorno Una gran quercia, che nel mezzo posa; E d'ogni ramo grande e grosso c'ha, Quattro sol, e non più, ghiande ci dà".

Immaginate un giardino, sovrastato dal cielo pieno di fiori (cioè le stelle). Nel cielo un fiore rosso (il sole) e un fiore bianco (la luna) corrono giorno e notte. Nel giardino c'è una grande quercia (l'anno), con dodici rami (i mesi). Ogni ramo ha quattro ghiande (le settimane). Che cos'è?

Fra gli indovinelli proposti dallo Straparola v'è un dilemma ancora oggi in voga.

"Stava ad un desco un fabro e la mogliera
Con un sol pane intiero e mezzo appena.
Con la sorella il prete in su la sera
Quattro si ritrovaro a quella cena.
Tre parti fer del pane, e più non v'era;
E tutti quattro con faccia serena,
Godendo la lor parte, fur contenti.
Non so tu, che m'ascolti, quel che senti".

Il dilemma proposto è simile a un quiz ancora oggi in voga. "Due padri e due figli vanno al bar e chiedono ciascuno un caffè. Il barista mette davanti a loro tre tazzine fumanti e si allontana dopo aver accontentato tutti". Come è possibile? "

Il quesito è risolvibile se si pensa alla parentela. I quattro sono in realtà tre persone: nonno padre e nipote. Nel dilemma dello Straparola la situazione è simile.... la sorella del prete ha sposato il fabbro, quindi "letteralmente" erano presenti: Il fabbro, sua moglie, il prete e sua sorella.

JEAN DE LA FONTAINE

FAVOLE FRANCESI



Bengalini, gatti e Cirò.

Mentre stavo leggendo alcune favole di La Fontaine con le quali intendevo divertirmi con le mie elaborazioni enigmistiche, non potei fare a meno di richiamare alla mente gli animali che mi avevano fatto compagnia dall'infanzia alla maturità.

I primi animali di cui mi ero preso cura erano stati una coppia di bengalini.

Avevo sei anni e vivevo con i miei genitori ad Antibes in Rue de Revely.

Un mattino avevo udito un cinguettio proveniente dal giardino adiacente alla casa e avevo visto, appollaiati sul ramo di un albero due uccellini, coloratissimi. Non ne avevo mai visto di simili. Sembravano minuscoli arcobaleni con tutte quelle penne colorate in cui il rosso prevaleva. Avevo chiamato mio padre per sapere di che specie fossero.

- Sono due bengalini – mi disse - devono essere fuggiti da qualche gabbia perché non sono uccelli che vivono da queste parti. I bengalini - mi piegò – provengono dall'Asia e dal Medio Oriente. I marinai li portano in Europa per venderli e questi due debbono essere fuggiti dalla gabbia in cui erano rinchiusi. Continuai ad osservarli e visto un gatto aggirarsi furtivo ai piedi dell'albero, pronto ad arrampicarsi, chiesi a mio padre di prenderli.

Cosa facile a dirsi, ma difficile a farsi. Ma anche a mio padre erano piaciuti.

Si ricordò che in cantina custodiva ancora una gabbietta. Andò a prenderla, vi pose dentro briciole di pane, las ciò la porticina aperta cui attaccò un lungo spago, appese la gabbietta ad un ramo dell'albero e si appoggiò al tronco tenendo in mano l'altro capo dello spago e attese.

I due bengalini erano probabilmente stati abituati ad uscire dalla gabbia per poi ritornarvi. Quindi, non appena vi entrarono mio padre tirò lo spago e la porticina si chiuse.

-Visto? Ora tocca a te occupartene.

Per quei due bengalini iniziò una vita dorata perché furono accuditi come due principi.

Furono i miei primi giocattoli viventi e rimasero a tenermi compagnia per un anno intero, fino a quando, a causa della guerra che era scoppiata tra Francia e Italia, la mia famiglia non dovette rientrare in Italia.

Ricordai il mio pianto il giorno prima della partenza, quando vidi mio padre andare in giardino, stavolta per aprire le porta della gabbia, e per lasciarli liberi. Il giorno dopo partimmo alla volta di Isolabona dove la mia famiglia aveva le sue radici e dove possedeva un po' di terreno.

Ad Antibes non ritornammo più.,

Ma quei due bengalini non li ho mai dimenticati. Sono rimati a dormire in silenzio per anni, in quella celletta della mia mente dove mettevo i ricordi, quelli più cari.

Al mio paese la vita, gli usi, i costumi rurali, assai diversi da quelli cittadini, presero il sopravvento.

Fu in quel periodo che incontrai l'animale più caro che io abbia avuto, il più caro di tutti, quello a cui mi sentii subito legato da un rapporto particolare che durò per anni fino a che l'animale morì.

Era Cirò una capretta dal pelo bianco e nero che mia madre mi aveva regalato il giorno del mio compleanno, una capretta che rimase al mio fianco per tutto il buio periodo della guerra, una capretta con la quale avvertii subito una empatia particolare.

Ai miei i amici che ridevano di me quando mi vedevano dare erba frutti e foglie a Cirò, ero solito dire:

- Sì, ridete, ridete pure. Voi ritenete le capre animali scemi e stupidi. Ma stupidi e scemi siete voi! E in seguito, da adulto, immortalai la mia amata Cirò in un romanzo per ragazzi, facendone l'io narrante di quel periodo della mia infanzia. Fu per me un brutto giorno quello in cui ritornando a casa dopo una lunga vacanza in Piemonte, entrai nella stalla per salutare Cirò. Non c'era più. e compresi. Mi tornò in mente la conclusione del mio libro in di cui la capra era stata la protagonista.

"Mi sedetti sul fieno e con la fantasia me la immaginai fuori, sul prato. Dalla stalla la rividi e le parlai. Parlai con la mia capra che se ne stava solitaria, sazia d'erba bagnata dalla pioggia. Mi guardava e belava. Quel belato era fraterno al mio dolore e io le risposi con lo stesso dolore, perché il dolore è eterno, uguale e ha una voce che non varia. Cirò, dopo la mia partenza, si era sentita sola e abbandonata. Chissà cosa aveva pensato non vedendomi per molto tempo. Nessuno sapeva come me comprenderla; nessuno sapeva capirla. Forse aveva intuito che i bei i giorni trascorsi assieme non sarebbero mai più ritornati, che le ore trascorse nei boschi e lungo il torrente apparten evano ormai ad un mondo perduto. E si era lasciata andare. Forse per lei nulla aveva più avuto importanza. E dunque, a che valeva continuare a vivere. Ecco:

"Questa voce sentivo gemere nella mia Cirò solitaria. Nella mia capra dal viso semita io sentivo querelarsi ogni altro male, ogni altra vita."

Questo mi suggerì in quel momento una poesia di Umberto Saba.

"Affondai il volto nel fieno e mi misi a piangere.

Oltre a Cirò mi affezionai anche ad altri animali, i gatti in particolare.

Fu durante un viaggio con mia moglie in Jugoslavia che salvai una gattina, nata da poco tempo. Qualcuno l'aveva gettata in mare e stava per annegare a pochi metri dalla spiaggia dove in quel momento stavo facendo il bagno. Mia moglie l'aveva presa, asciugata e da allora Rosina era entrata a far parte della famiglia e aveva vissuto al nostro o fianco per quindici anni.

Anche se non volevo far preferenze, in cuor mio quel felino aveva qualcosa che mi attirava. Non era certo come il Cardinal di Richelieu, il quale di gatti ne aveva quattordici. Mi sentivo più vicino a Maometto e alla sua gatta Muezza la quale un giorno si era addormentata placidamente sulla sua lunga veste. I biografi narrano che il profeta in quell'occasione, essendo giunta l'ora della preghiera, non volendo svegliare la micia addormentata, decise di tagliare un pezzo della sua veste piuttosto che disturbarle il sonno.

Durante il mio lavoro di bibliotecario talvolta sentivo la mancanza di un gatto. E non avevo esitato ad accogliere un gatto certosino di pochi mesi che un ragazzo aveva raccolto nel giardino di Villa Imperiale e portato in biblioteca. Lo avevamo battezzato col nome di Edmondo ed era diventato il gatto della biblioteca "Edmondo de Amicis".

Avevo sì pensato che i gatti hanno le unghie e che i libri posti nei ripiani più bassi degli scaffali avrebbero potuto risentirne. Ma avevo pure pensato che la biblioteca, ospitata all'interno di una villa del Cinquecento dove, col passar dei secoli i topi erano vissuti in pace e avevano proliferato. La presenza di un gatto sarebbe stata un ottimo deterrente per tenerli lontano da qualche gustosa pagina da rosicchiare.

Forse lo pensò anche il direttore del Servizio biblioteche quando si accorse della presenza del felino. Si limitò solo a dirmi che non mi avrebbe dato le dieci lire mensili previste da un vecchio regolamento comunale in cui si accennava alla spesa per l'assunzione di un eventuale "gatto bibliotecario".

Un altro animale con cui avevo convissuto per alcuni mesi era Edmonda, una tortora dal collare nero, anch'essa fuggita da qualche gabbia, la quale era venuta ad atterrare sul davanzale della finestra del mio ufficio. Anche lei doveva essere una fuggitiva che aveva cercato la libertà. Si abituò ad entrare nel mio ufficio, a fermarsi sulla scrivania per becchettare le briciole di pane e di biscotto. Fu una inquilina fissa che rimase per alcuni mesi e sparì quando la biblioteca fu trasferita in un'altra sede più spaziosa.

Chiusi il libro di La Fontaine. Feci scendere a terra Edmondo che si era acciambellato sulle mie ginocchia e mi avviai verso la saletta delle riunioni dove mi attendevano gli iscritti del "Club di Edipo".

Quel giorno avrei tentato di spiegar loro i misteri della critto grafia. Edmondo mi seguì.

Profilo dell'Autore

- **1621** Jean de La Fontaine nasce a Château-Thierry l' 8 luglio. Fu uno scrittore, poeta e autore di celebri favole con intenti moralistici. Il padre, sovrintendente alle acque e alle foreste di Château-Thierry e appassionato lettore di classici, avrebbe voluto per il figlio una vita clericale
- 1641 Il padre lo inserisce nella Congregazione dell'Oratorio. La Fontaine però sviluppò fin da giovane l'amore per la letteratura, e abbandonati l'anno seguente gli studi ecclesiastici, studiò giurisprudenza
- 1647 A ventisei anni, si sposa con la quattordicenne Marie Héricart, dalla quale ebbe un figlio.
- 1649 Ottiene la laurea in giurisprudenza
- 1652 Eredita il lavoro del padre alla sovrintendenza di Château-Thierry.
- <u>1654</u> Pubblica il suo primo scritto basato su un adattamento dell'<u>Eunuchus</u> di <u>Terenzio</u>.
- 1658 Si separa dalla moglie e si trasferisce a Parigi, dove conduce una vita piuttosto oziosa entrando sotto la protezione di Nicolas Fouquet, politico in auge a quell'epoca, il quale amava circondarsi di letterati. Per compiacerlo, la Fontaine scrive per lui varie opere, come poemi, madrigali, commedie e perfino libretti d'opera.
- **1661** La caduta in disgrazia di Foquet spinge il poeta a un'*Elégie aux Nymphes de Vaux* ("Elegia delle ninfe di Vaux").
- 1964 Dopo aver scritto una azzardata *Ode au Roi pour M. Foquet* ("Ode al Re per M. Foquet") e alla discussa raccolt a di *Nouvelles en vers tirées de Boccace et de l'Arioste* ("Novelle in versi tratte da Boccaccio e da Ariosto"), che contiene una licenziosa *Joconde* cade in disgrazia e in gravi difficoltà finanziarie. Poco tempo dopo, divenne "gentiluomo servente" sotto la protezione di Madame d'Orleans di Lussemburgo e dopo la morte di questa passò sotto la protezione di Madame de la Sablière, intenditrice di filosofia e scienza, il cui salotto era frequentato dai personaggi più ingegnosi dell'epoca.
- **1669** Scrive il poemetto idillico *Adonis*.
- <u>1674</u> Terminato il decennio più creativo del suo lavoro, La Fontaine compone un libretto d'opera per il musicista italo-francese Giovanni Battista Lulli intitolato *Daphné*.
- 1683 Viene eletto membro dell'Académie Française. Morta la sua protettrice, il poeta, pubblica una sconfessione dei suoi *Raccont*i e si dedica a ferventi pratiche religiose.
- 1684 Entra far parte dell'Accademia di Francia
- **1691** L'ultimo lavoro di una certa rilevanza è la tragedia lirica Astrée, rappresentata all'Opéra nel
- **1691.** La Fontaine pubblicò anche altri poemi, tra cui Les Amours de Psyché et de Cupidon.
- 1695 Muore a Parigi il 13 aprile. Fu sepolto nel vecchio Cimitero degli Innocenti. Con la chiusura del Cimitero la sua salma venne traslata prima nel Cimitero di Saint-Joseph, vicino alla Chiesa di Saint-Eustache. Poi, a seguito della chiusura anche di questo cimitero, le sue ossa ricevettero la definitiva sepoltura nel cimitero parigino" Père Lachaise".
- La Fontaine si definì «anima inquieta e ovunque ospite di passaggio» e se per tutta la sua vita oscillò tra la pace della campagna e la seduzione della vita mondana parigina, dimostrò poche qualità oratorie nei salotti, compensate da un temperamento amabile in grado di farsi ben volere dal protettore di turno, che però non gli risparmiò qualche problema con il re, a caus a del suo rifiuto di rinunciare alla libertà di pensiero.

Le favole

Le favole di La Fontaine perpetuano una tradizione medievale francese di storie comiche e satiriche sui costumi sociali, dove gli attori sono personificati dalla presenza degli animali.

L'opera di La Fontaine è stata anche un lavoro di traduzione e adattamento di testi antichi, come le favole di Esopo, Fedro, di Laurentius Abstemius ma anche di testi di Orazio, Tito Livio, lettere apocrife di Ippocrate, e molti altri ancora. Sono una *summa* di cultura latina classica e di cultura greca, aperta anche, nella seconda collezione di favole, alla tradizione indiana.

Nel 1668 viene pubblicata una prima raccolta di *Favole* (dal primo al sesto volume in centoventiquattro episodi) intitolata *Fables choisis mises en vers* ("Favole messe in versi") e una seconda nel 1679 (dal settimo all'undicesimo, mentre un dodicesimo fu pubblicato successivamente); molte di queste favole saranno illustrate dal Doré nel 1867 e ispireranno Salvador Dalí che realizzò numeros i disegni e dipinti.

La Fontaine, con le sue 238 favole, si presenta come il continuatore di Esopo e Fedro e il discepolo di Epicuro; ha spesso intenzioni morali e la satira e il contrasto sono fra i suoi metodi preferiti. Fra le favole più celebri "Il gallo e la volpe", "Il corvo e la volpe", "Il gatto e la tigre".

La morte è uno degli elementi ricorrenti nelle *Favole*, in associazione al diritto del più forte, senza però trascurare il senso di solidarietà e di pietà verso gli infelici. Forse una delle morali complessive delle *Favole* è l'accettazione completa della natura umana: ad esempio La Fontaine certamente non vuole dare ragione al lupo nella *Favola* celeberrima, però ammette l'impossibilità di salvare l'agnello.

Quando il coraggio è teso contro l'ordine della natura, si risolve in una situazione ridicola e buffa, come il gonfiarsi della rana e la goffaggine degli ipocriti.

Prima raccolta

Nella prima raccolta, il primo libro descrive soprattutto l'esperienza familiare, la libertà, la saggezza politica e la priorità del talento sulla forza; il secondo libro temi della vita politica e sociale, della Provvidenza e dell'astrologia, della debolezza e della relatività; il terzo libro è incentrato sulla indipendenza del pensiero e sulla speranza nella rivincita; nel quarto libro l'autore focalizza l'arte del vivere e le questioni ereditarie; nel quinto i temi preferiti dall'autore sono quelli della cupidigia e dell'ambizione, della satira politica e del lavoro; nel sesto prevale il tema della fantasia e della poesia, assieme alla satira anticolbertiana.

Seconda raccolta

Nella seconda raccolta, il settimo libro si occupa delle chimere e delle rapacità; l'ottavo libro intesse i cicli dell'ignoranza, della saggezza e della ricchezza; il nono libro si basa sul ciclo della follia, dell'inganno, dell'immaginazione e dell'intelligenza; il decimo libro è incentrato sui cicli della natura, dell'avventura e dell'avidità; l'undicesimo libro affronta il tema della regalità e della crudeltà; infine il dodicesimo libro snocciola il ciclo delle passioni.

Nella seconda raccolta l'influenza di Esopo è meno presente, e gli uomini esibiscono anche in prima persona e senza camuffamenti la loro natura. Inoltre gli scritti si aprono maggiormente alle tematiche politiche e sociali di attualità e non mancano le ispirazioni orientali. Appare maggiormente evidente la simpatia per i deboli e per gli umili. Ma la peculiarità principale resta la trasposizione dei vizi e delle virtù umani nel mondo animale. Il leone resta il re di tutti gli animali, e oltre ad esso la volpe, il lupo e il topo sono gli altri animali meglio utilizzati come dispensatori di consigli. L'asino, invece, nelle *Favole* esprime significati diversi, e talvolta rappresenta il popolo, in grado di insegnare al lettore elementi di verità. La Fontaine dimostra una simpatia per la schiettezza e il coraggio del popolo così lontani dall'ipocrisia di altri ceti. D'altronde La Fontaine fu soprattutto un esponente dell'avan guardia letteraria, capace di anticipare il materialismo filosofico e scientifico dell'Illu minismo, oltre ad opporsi al progetto di *grandeur* del Re Sole. (da Internet)



I giochi sono costruiti su titoli tratti dalle 238 Favole che compongono i 12 libri in cui l'autore le ha suddi vise.

Le soluzioni dei giochi sono in appendice

1 REBUS (2,7.2,7)

(ve di Glossario)

La soluzione è il titolo della persona a cui il libro è dedicato.



ANAGRAMMA

(1, 3, 4)

Il risultato è il titolo di unafavola (Vedi Glossario)

DUE UMILI

3 SOMMA LETTERALE

(Vedi Glossario)

Nota musicale + Produce latte + Avverbio di luogo + Produce latte + L + Produce miele. + CO + Sigla di un ente radiofonico + N + Membri di enti o circoli + La somma degli anni + Piccola elevazione del terreno + uno a Londra = (2,5,2,5,2,6,,2,7,3,5)

4 ANAGRAMMA (monoverbo: 8)

(Vedi Glossario)

Completa il titolo della favola: "La)

BIASCICA

5 CRIPTOGRAMMA CIFRATO

(Vedi Glossario)

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

Guida per la soluzione: sostituire inizialmente le lettere corrispondenti nella

CHIAVÊ DI LETTURA: <u>la vocale</u> A corrisponde al n° 2; la E al n° 8; la I n° 7; la O al n° 4. la <u>consonante</u> L corrisponde al n° 1; la F al n° 3; la N al n° 5; la T al n°

6.

A voi tro vare le altre.

7 1 - 11 17 2 12 4 5 8 - 11 7 - 14 4 1 6 8 - 6 8 18 6 8 - 8 - 7 1 - 11 17 2 12 4 5 8 - 11 7 - 14 4 1 6 8 - 10 4 11 8.

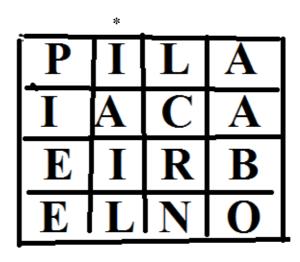
18 7 14 4 5 7 11 8 - 18 2 1 20 2 6 4 - 11 2 12 1 7 - 11 8 7.

1 - 19 4 14 4 - 18 6 2 12 7 4 5 2 6 4 - 8 - 1 8 - 11 19 8 - 2 14 2 5 6 7.

6 PASSO DI RE

(Vedi Glossario)

Partendo dalla seconda cella (I) e procedendo col passo del re degli scacchi, cioè una casella per volta in ogni direzione, si otterrà il titolo di una favola.



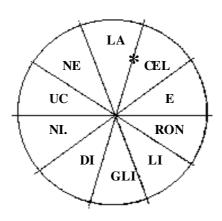
7

GLI SPICCHI

(Vedi glossario)

Scegli un numero compreso tra 1 e 5. Partendo dallo spicchio con asterischi, conta secondo il numero scelto.

Poi riparti dalla casella d'arrivo e riconta sempre lo stesso numero e così via. Troverai il titolo di una favola



8 SOMMA LETTERALE

(Vedi glossario)

Articolo+ Individuo tra adolescenza e giovinezza + congiunzione + articolo + Insegnante + La prima preposizione + Edificio di cultura = (2,7,1,2,7,2,6)

REBUS A CAMBIO DI INIZIALE

(2, 5, 1, 2, 7)

(Vedi glossario)

Trovato il nome della crema e dato un nome alla donna disegnata da Picasso, cambiare le iniziali per ottenere il titolo della favola che conclude il "Libro primo"

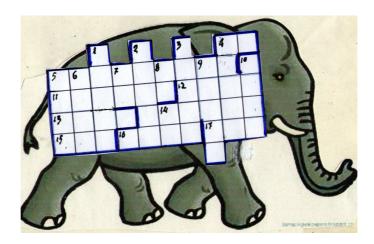




10 CRUCIVERBA

A cruciverba risolto, ai numeri 2 e 1 verticali si leggerà il titolo della favola : "I * * * * * * e l' * * * * * * "...

ai numeri 4 vertic. e 5 orizzont. si leggerà il titolo della fiaba: "La**** e il ********"

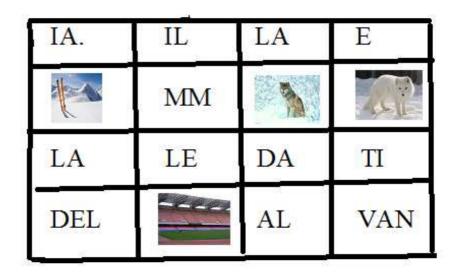


Orizzontali.: 4 Una nota ... pronome. 5) (titolo). 11)L'autore greco delle "Opere e i giorni". 12) Diminutivo di Federica. 13) Vulcano italiano. - La suscita un barzelletta.15)Colpevole. 16) Teseo l'usò nel labirinto. 17 Un puntino sulla pelle. Verticali: 1) (titolo). 2) (titolo) 3) Dentata. 4) (titolo). 5) La birra di Londra. 6) Locandiere. 7) Como. 8) Pronome personale. 9) Nella giungla pende dagli alberi. 10) Saluto. 14) Articolo.

11 PASSO DI RE ... CON REBUS

(Vedi glossario)

Iniziare dalla seconda casella e proseguire di un passo alla volta il qualunque direzione. Si otterrà il titolo di una favola.



12 SOTTRAZIONE DI LETTERA

(Vedi glossario)

Sottratta la lettera colorata dalla prima parola si potrà, con quella che resta, completare il titolo della favola "IL ***** dei topi"

SORPRESA

Nella sala del xxxXxxxxx
di soppiatto entrò un xxxxxxxx
che gettò un tal scompiglio
da turbare i magistrati.
Però quando e ne andò
solo uno dei di togati
qual commento
disse "oibò!"

13) SILLABE CENTRALI

Inserite le lettere nelle rispettive caselle. Aggiungete una sillaba nella casella colorata in modo da formare, sia con la parola di destra sia con quella di sinistra, due nuovi vocaboli. Le sillabe inserite, lette dall'alto in basso, Completeranno il titolo della favola:

| 1 | | | | | |
|---|--|--|--|--|--|
| 2 | | | | | |
| 3 | | | | | |
| 4 | | | | | |

Definizioni di sinistra

- 1) Bolliti, fritti
- 2) Colpi di fucile
- 3) Il fondo del fiume
- 4) Città greca nota per il suo oracolo

Definizioni di destra

Sveglio Pulisce, non sporca

Una via lunga e larga

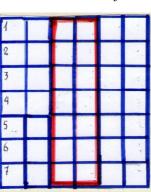
Cattiva abitudine, difetto

1 MESOSTICO

(Vedi glossario)

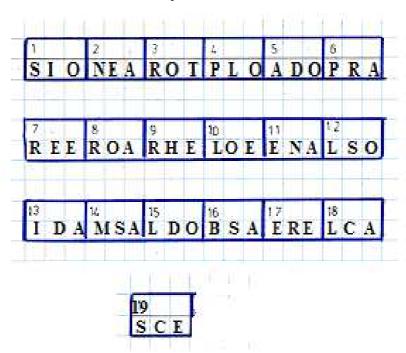
A gioco risolto, nelle due colonne centrali si leggerà il titolo di una favola.

- 1) Pianta sacra ad Apollo
- 2) Reato, imbroglio, frode.
- 3) Vi si invia la carta da riciclare.
- 4) Equivale a un milionesimo di metro. scrisse Virgilio.
- 6) Cintura di cuoio usata dai romani per appendervi. La spada.
- 7) Trovarne uno aurifero era il sogno dei minatori.



15 DA TERZETTO A QUINTETTO

In base alle definizioni, trovate 19 parole di cinque lettere, tre delle quali sono già inserite nella griglia, e scrivete nelle caselle vuote la altre due, prese nell'ordine. Si otterrà il titolo di una favola.

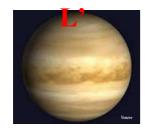


Definizioni:

- 1) Contornate dalle acque.
- 2) La città del palio.
- 3) La sedia del re
- . 4) Un ballo.
- 5) Secco,
- 6) Modesto, moderato.
- 7) Successori, discendenti.
- 8) Amaro, pungente.
- 9) Si formano attorno agli occhi.
- 10) Il re della foresta.
- 11) La moglie di Paride.
- 12) Fiacco, spossato.
- 13. Stato asiatico.
- 14) Un insetto noioso.
- 15) Grasso del maiale.
- 16) Un luogo dove si gioca d'azzardo.
- 17) Un re del Nuovo Testamento.
- 18) La spina dorsale del pesce.
- 19) Si salgono e si scendono

16 REBUS (1', 9, 3, 5, 3, 5) (Vedi glossario)

Titolo di una favola









17)

ANAGRAMMA

(Vedi glossario)

La soluzione completa il titolo della favola "Il lupo *******"

ESPORTA

18 IL CIRCUITO MAGICO

Pensa ad un numero compreso tra l'uno e cinque.

Partendo dalla casella grigia, conta secondo il numero scelto e procedi in senso orario. Poi riparti dalla casella d'arrivo e riconta sempre lo stesso numero e così via. Troverai il titolo di una favola. Se il primo numero pensato non funziona... provane un altro.

(1', 6, 2, 6, 1, 2, 5)

| L'A | LA | SCRO | QUI |
|-----|----|------|-----|
| LA | | | GAT |
| E | TA | LA | FA |

19 SOMMA LETTERALE

(Vedi glossario)

(2, 7, 3, 8)

Avverbio di luogo + Fiume russo + N + Movimento ondulatorio dei tifosi negli stadi + N + Articolo spagnolo + G + Batrace + Pronome personale = 2,7,2,8,-

20 OSPEDALE "VOCABOLARIO"

(Specializzato nella cura delle parole)

Nel laboratorio del dottor Casimiro Sanni quattro favole sono entrate per cure varie 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

| Nome del Paziente | Intervento |
|-------------------|------------|
| Nome dei Paziente | mtervento |

La lotta e il bagno Il sogno e il fuoco

Il beone fatto secchio consonante)

Il tatto e il vecchio toro interno

(Operare con due Cambi di iniziale) (Occorre un cambio iniziale di sillaba.

Poi cambio di iniziale)

(Occorre operare con due cambi iniziali si

(Operare con un cambio di iniziale e poi con cambio

21 PAROLE IN NERO

(Vedi Glossario

Nello schema di parole crociate (già risolto) NON sono state annerite le caselle nere che dividono le singole parole. Al loro posto sono state inserite delle lettere.

Si tratta di individuare le 18 caselle. Le lettere inserite, lette di seguito formeranno il titolo di una favola.

••••

| S | Т | A | F | F | Е | Т | T | A |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| В | E | R | L | I | N | О | L | V |
| A | N | T | I | C | О | R | P | I |
| G | I | 0 | C | О | E | P | 0 | R |
| L | A | A | N | E | P | E | P | E |
| I | V | R | A | M | A | D | A | N |
| 0 | M | I | N | A | T | О | R | E |
| G | A | T | A | L | A | N | T | A |
| L | T | E | L | A | T | E | I | 0 |
| N | U | N | I | T | I | О | S | P |
| F | R | U | S | I | N | A | T | I |
| D | О | T | T | U | E | R | О | S |
| N | R | E | I | N | E | S | P | A |

22 IL PROVERBIO

Titolo di una favola.

(1, 6, 3, 7)

Secondo un noto proverbio che cos' è che ingrassa i cavalli?

23 ANAGRAMMA (Vedi glossario)

NEL NODO [animali]

24 COLLEGAMENTI

Persone, animali e cose hanno spesso qualcosa che li accomuna. Le risposte ai sei quesiti serviranno a completare i titoli delle seguenti favole:

1) Che cosa hanno in comune: Simbad e Moby Dick? ** ****

2) Che cosa hanno in comune: Giovanni Buridano e la città di Alba? * * * * * * *

3) Che cosa hanno in comune: Arione e Luigi XIV ** ******

4) Che cosa hanno in comune: L'assedio di Troia e Bucefalo ** ******

5) Che cosa hanno in comune: Delfi, greca e la Sibilla Cumana *' ******

6) Che cosa hanno in comune: Moliere e Arpagone *' ****

25

FAVOLA PUNTEGGIATA

Con le lettere aggiunte per completare le parole(lette di seguito) si otterrà il titolo di una favola

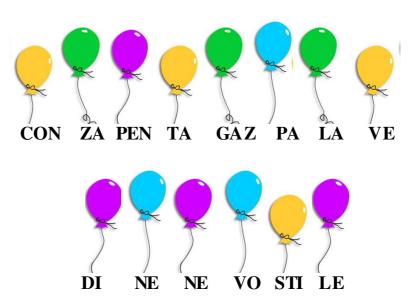
| 1) VA NGA | 2) SOM SA |
|----------------|---------------------|
| 3) CI LA | 4) CORT . SE |
| 5) FAVO | 6) CLORO MIO |
| 7) CO CO | 8) BAC NO |

1) Rotola in montagna. 2) Insurrezione, ribellione, rivolta. 3 L'insetto che frinisce. 4) Gentile, affabile, premuroso. 5) Racconto con morale. 6) Un noto anestetico. 7) Divertente, umoristico. 8) Fracasso.

26 I PALLONCINI

(2, 5, 7, 3, 2, 5, 2, 6)

Riordinate per colore (verdi, gialli, violetti, azzurri)i palloncini con le sillabe e sistemateli di seguito in modo da poter leggere il titolo di una favola.



SOMMA con REBUS (2, 7, 3, 3, 7, 9, 2, 10) (Vedi glossario voce Somma letterale))

Il risultato è il titolo di una favola



+ Articolo plurale + La parte spirituale dell'uomo + Capitale del Perù + ND + Altro nome del gichero o Pan di serpe + Negazione + Il nome della Negri, scrittrice e poetessa + Bollita + ND + Comune in Provincia di Ferrara = (2, 7, 3, 3, 7, 9, 2, 10)

28 ANAGRAMMA

(Vedi glossario)

La soluzione completa il titolo della favola "La parole di *****" [un filosofo]

COSTARE

29 DISTRIBUZIONE

Sistemate nelle caselle vuote le sillabe elencate in modo da formare, con quelle già risultanti, due titoli di favole.

| IL | | NE | | NA |
|------|----|-----|-----------|----|
| | RA | | ${ m IL}$ | |
| ME | | RIO | | I |
| _ | TO | • | GAL | |
| GIAN | | | | |

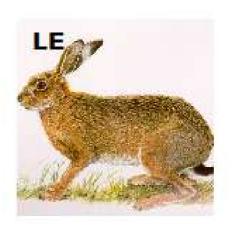
BAS DA DRO E IN LEG LEO MO NI TI TO

30 CRITTOGRAMMA FIGURATO

(Vedi glossario

(2, 8, 5, 5)

Titolo di una favola



31 QUARTINE ENIGMATICHE

Riordinate le quartine sotto elencate (disposte in ordine alfabetico) in modo da ricostruire il titolo di due favole.

ALLA ALLE DORO GALL GUER HEVA ILLE INAD ONEC RALA UOVA

32 ENIGMA CENTRALE

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

Val .. ta No... ento Orec.... abile S... a Inco.... are C... ste In.. striale Pr.. ente S... tta

CHIA DU ELE ERVE ES LA PAD RONA VEC

33 LE FAVOLE PUNTEGGIATE

Le lettere aggiunte al posto dei puntini per completare ciascuno dei vocaboli rispondenti alle definizioni qui sotto date, daranno i titoli di due fiabe.

| 1) | Pal | • • • • | 0 | 2) Os e | 3) nico | 4) A | 5) |
|------------|-----|---------|---|---------|---------|------|------------|
| Pa. | • • | | | | | | |

Definizioni

- 1) Gli inglesi lo chiamano "volley". 2) Casa di cura. 3) Conciso di poche parole. 4) Il primo uomo.
- 5) Matta.
- 1) . os . la . . s 2) Co . . . dino 3) Casta . . .
- 4) it . 5) St

Definizioni:

1) Luogo del Messico dove avvenne lo scoppio della prima bomba atomica. 2) Coltivatore. 3) 'Abita' nei ricci. 4) Andato via. 5) Si trovano sulle zebre e sui passaggi pedonali

34 ANAGRAMMI

(Vedi glossario)

La soluzione dei sei anagrammi completerà i titoli delle favole:

"Il ***** * * * * e Mercurio"; "Il **** * * * e i suoi figli";
"Il *** * * * e il passeggero"; "La ** * * * * e il ragazzo"; " *' * * * * * vestito della pelle di leone"; "I * * * * * * **

SOLO BACIO CONDONATI ROSATI RONFA TU SALINO DECIMI

35 SCANSIA FIGURATA

Scrivendo nel la griglia, l'uno di seguito all'altro, i nomi delle undici figure, tutte le lettere che si trovano nelle caselle colorate daranno il titolo di due favole.



| 1 | | | | 2 | |
|---|----|---|---|----|---|
| | | | | 3 | |
| | | 4 | | | 5 |
| | | 6 | | | |
| 7 | | | 8 | | |
| | 9 | | | 10 | |
| | 11 | | | | |

36

ELIMINAZIONI

Eliminate da ciascuna parola una sola lettera, in modo che le restanti formino il titolo di una favola

(2, 5, 6, 1, 2, 5)

MILLE ZONE MALE NATO MELA VOLO APE

37 SOMME LETTERALI

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

(Vedi glossario)

La soluzione è il titolo di una favola.

L + antenato + L + Priva un frutto della buccia + Attrezzi sportivi per la neve + M + Mi appartiene + Pronome personale + Parte immortale di un corpo + In quel luogo. = (2, 5, 2, 7, 1, 3, 7)

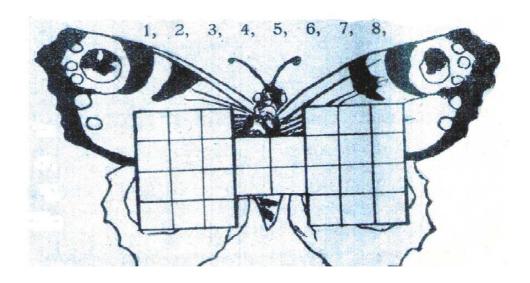
38 SOMME LETTERALI

(Vedi glossario)

L + Divinità germaniche di cui fa parte anche Odino + Il capitano del primo zoo + I + Ne miei, ne tuoi + Abbreviazione di papà + Oggetti volanti radiocomandati = (1, 5, 1, 1, 4, 7)

39 CRUCIVERBA

Nelle due righe centrali si troverà il completamento del titolo della favola "** *** *** *** della sua genealogia"



Definizioni verticali:

- 1) Capitale della Lettonia.
- 2) La compagna di Dafni.
- 3) Azienda municipale genovese dell'acqua e del gas.
- 4) Le prime delle ultime.
- 5) Proprio in quel posto.
- 6) Crescita e aumento economico
- 7) Il salvato dalle acque
- 8) Prode e valoroso in guerra.

40 OSPEDALE "VOCABOLARIO"

(Specializzato nella cura delle parole)

Nel laboratorio del dottor Casimiro Sanni sono entrate quattro favole per cure varie 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

Interven to

Nome del Paziente

| Il leone e il accorciate | Occorre anagrammare |
|----------------------------|-----------------------------------|
| Il gole e il mento | Operare con due cambi di iniziale |
| Il condonati e il presente | Intervenire con due anagrammi |
| Il io robaccia | Occorre un anagramma. |

41

SOMMA LETTERALE

(Vedi glossario)

Articolo + Lo era Eaco + L + Accoglie in casa + In quel luogo + Dà prova di valore e coraggio + IL + Esclusi da tutto e da tutti + T + Il monaco eretico del Concilio di Nicea = (2, 7, 1', 11, 1, 2, 9)

CAMBIO di INIZIALE, AGGIUNTA di LETTERA E DIMINUTIVO

(Vedi glossario)
Titolo della favola: "Il *****, il ***** eil *

PAZZIA DI FELINO

Un grosso e grasso XXXXX

per catturare un AAAA

si finse un poco YXXXX

per conseguir lo scopo.

Si travestì da WWWWW.

Usò un berretto WZWWWW.

Indossò un gilet di BBBB

ma non riuscì a beccare

neppure un AAAABBBB

43 PASSO DI RE

(Vedi glossario)

Iniziare dalla casella colorata e proseguire di un passo alla volta il qualunque direzione. Si otterranno i titoli di tre favole.

| GLI | MA | NI | E | LA |
|-----|----|-----|----|------|
| LI. | A | LI | PE | STE. |
| GAL | I | RE | IL | то |
| DUE | MI | TA. | E | PO |

44 FRASE POLIDESCRITTAO

(7, 1, 2, 11, 3, 5)

(Vedi glossario)

Decifrate le immagini e le lettere; si otterrà il titolo di una favola





EIL



DEL 🎴



45 LE CONSONANTI SCOMPARSE

Collocate in ciascuna delle sei righe le rispettive consonanti elencate di seguito così da formare tre titoli di favole.

| 1 | |
|---|--|
| | |
| 2 | |
| 3 | |

4 5

| I | | | U | | A | | О |
|---|----|---|---|---|---|---|----|
| Е | I | | | О | | | O. |
| | | A | | I | | A | |
| Е | | Е | | | A | | U |
| | A. | I | | | A | | |
| A | | I | | A | | 0 | |
| | | | | | | | |

- 1) C L R T 2) L M R T 3) M L N N
- 4) L L L N 5) C L L M N 6) R T T

46 OSPEDALE "VOCABOLARIO"

(Specializzato nella cura delle parole)

Nel laboratorio del dottor Casimiro Sanni sono entrate cinque favole per cure varie 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

| Nome del Paziente | Intervento |
|-------------------------------------|---|
| L' non validi | Occorre anagrammare |
| La ramazza | Basta operare con un cambio interno di consonante |
| I diseredi | Intervenire con un anagramma |
| Inalerò | Occorre un anagramma. |
| Il patto, la donnola e il consiglio | Occorre un cambio di iniziale e una sottrazione di vocale |

47 TERZETTO A QUINTETTO

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

| | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
|-------|-----|-------|-------|-------|-----|
| O C I | OSD | NEE | OAT | PEO | PSO |
| 7 p. | 8 | 9 | 10 | 1.7 | 12 |
| C A I | PRE | I R E | OAA | ECO | CRN |
| 13 | 14 | 15 | 16 | 1.7 | 18 |
| I O L | MLE | SSI | A C S | G A O | CFE |
| 79 | 24 | | | | |
| C S | A P | O R | - | | |

Definizioni: 1) Sono essenziali per la vista. 2) Attrezzo sportivo tondo. 3) Obbligo e vincolo fiscale. 4) Infrazione giuridica penale. 5) Sciolse gli enigmi della Sfinge. 6) Tipico condimento genovese. 7) Fu il primo a volare. 8) E' ospite di un'ostrica. 9) Ha i petali colorati. 10) Pesce pregiato. 11) Serviva per spaccare la legna. 12) La vende il macellaio. 13) Dieci etti. 14) Partirono da Quarto. 15) La particolarità di Matera. 16) Può essere uno sport o un frutto. 17) Felino domestico. 18) Serve per tagliare il fieno. 19) Recipiente di vimini. 20) Un liquore... e un luogo di attracco.

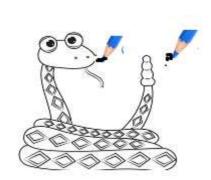
48 CRITTOGRAMMA FIGURATO

(2, 5, 1, 2, 4, 3, 8) (Vedi glossario)

Titolo di una favola

Il solutore è chiamato a ragionare con una certa dose di fantasia ed elasticità per la soluzione della crittografia.

Guida per la soluzione: Chiedetevi che cosa ci stanno a fare le due matite.



49) PASSO DI RE ... CON REBUS

(Vedi glossario)

(2, 4, 3, 5, 2, 6, 2, 3, 7) - (2, 5, 2, 5, 1, 2, 7)

Iniziare dalla prima casella e proseguire di un passo alla volta il qualunque direzione. Si otterranno i titoli di due favole.

| IL | | PO | | |
|-----|-----|-----|----|-----|
| PA | | IL | R | E |
| SUO | | СНЕ | IL | MON |
| AL | 0.0 | IL | TO | NE |

50 ALLA RICERCA DELLE CASELLE NERE

Nello schema di parole crociate (già risolto) NON sono state annerite le caselle nere che dividono le singole parole. Al loro posto sono state inserite delle lettere.

Si tratta di individuare le 16 caselle. Le lettere inserite, lette di seguito formeranno il titolo di una favola.

(2, 7, 1, 1, 5)

| V | A | L | A | N | G | A | I | F | R | A | L |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|---|
| A | R | E | A | B | R | U | P | I | E | G | A |
| | C | | F | B | I | S | I | 0 | F | 0 | C |
| S | A | 0 | R | I | N | C | A | R | 0 | N | 0 |
| 0 | E | C | A | R | T | 0 | N | E | E | I. | I |
| | U | I | D | R | A | G | 0 | P | T | Ù | A |
| | S | T | I | A | E | L | S | N | 0 | C | I |
| C | 0 | R | 0 | I | F | I | S | C | H | I | 0 |

51 SCIARADA

(Vedi glossario)

Titolo di una favola

L' XXXYYYYY DEL MINATORE

Scavò da mane a sera e alfin trovò dell' XXX in fondo alla miniera. Raggiunto avea lo YYYYY di diventare ricco al pari d'un cacicco.

52 FRASE SCARTOGRAFICA

(1, 8, 3, 6)

(Vedi glossario Voce Scarto)

Tolte le lettere indicate si otterrà il titolo di una favola



53 LE FAVOLE PUNTEGGIATE

Completate le parole che corrispondono alle definizioni qui sotto elencate sostituendo una lettera a ogni puntino. Le lettere aggiunte, prese nel loro ordine, formeranno il titolo di due favole

1) Bevanda magica. 2) La fornisce l'ENEL. 3) Inetto a riprodurre. 4) C'è anche quello da balia. 5) Negazione di consenso. 6) Solcò il cielo di Betlemme. 7)Cintura ruvidissima e nodosa da portarsi sulle carni per penitenza. 8) Pantofola vecchia e sdrucita. 9) Stoffa intessuta di crini, adoperata nell'Ottocento per gonne e sottane. 10) Panchina 11) Ha per capitale Beirut. 12) Benda per protezione degli arti inferiori.

54 SOTTRAZIONE

(Vedi glossario)

Cancellate in ogni riga dello schema le lettere che formano la parola definita. . Le rimanenti prese tutte nel loro ordine, formeranno il titolo di tre favole

- 1) ATORMMOOU E 2) RAA R P UE L LC E 3) R U D N 0 N T AN OL RSE 4) C A A G RE 5) I L OA A E V L C 0 6) T I L LC A P TPOONE
- 1) Il cognome della Filomena di Eduardo de Filippo
- 2) Dipingere con matite diverse.
- 3) Un pianeta... sposato
- 4) Si getta dopo l'entrata in porto.
- 5) C'è quello di Matteo, di Marco di Luca e di Giovanni.
- 6) Il dolore per la scomparsa di persone care

55 GLI INTRUSI

(Vedi glossario)

Nelle dieci immagini di animali tre di essi si differenziano dagli altri per una loro particolarità. Quale ? I loro nomi formano il titolo di una favola.



DA TERZETTO A QUINTETTO

In base alle definizioni, trovate 22 parole di cinque lettere, tre delle quali sono già inserite nella griglia, e scrivete nelle caselle vuote la altre due, prese nell'ordine.

Si otterranno i titoli di tre favole.



Definizioni: 1) La volta celeste. 2) Quello del fiume talvolta è secco. 3) Lesso o allo spiedo è sempre ottimo. 4) L'albero che produce more. 5) La spiaggia di Roma.

- 6) Tronco d'albero squadrato per sostegno. 7) Non son molti. 8) Senza capelli.
- 9) Neri uccelli di malaugurio. 10 L'indossa il prete e la signora elegante.
- 11) L'opposto di faceto. 12) Lungo fiume europeo. 13) Verme solitario. 14) Grande lago italiano. 15) Una misura per la birra. 16) La città del palio. 17) L'isola con capitale Candia. 18) Lo adorano i pagani. 19) Sulla strade sono talvolta insidiose.
- 20) Molto esteso. 21) Lo è quello del lotto e quello del calcio. 22) Capitale del Perù.

57 I VERSI DEGLI ANIMALI

Trovate per ogni vocabolo che indica il verso di un animale a quale di essi va attribuito. Completerà il titolo di una favola.

I due (grugano).

La (grida e farfuglia) e il leopardo.

Il (squittisce) cambiato in ragazza.

Il (ulula) e il (uggiola) magro.

Il (ronfa) e la (gannisce)

Il nibbio e l' (gorgheggia)

58 CRITTOGRAMMA

(8) (monoverbo) (Vedi glossario)

La soluzione completa il titolo della favola : "Il depositario"

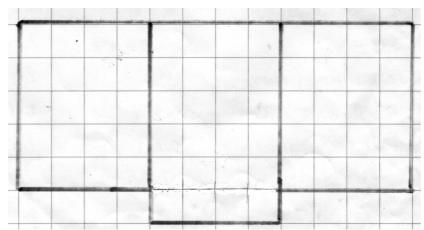
Quindi occorre ragionare sul perché le lettere sono disposte in modo particolare, sull'anfibolo gia della parola, su associazione di idee... La proposta di tale gioco sarà pertanto preceduta da suggerimenti per la soluzione. Dove si trova la L?



59 TITOLI RIDOTTI IN PEZZI

Due titoli di favole sono stati spezzettati in gruppi di quattro lettere sotto indicate.

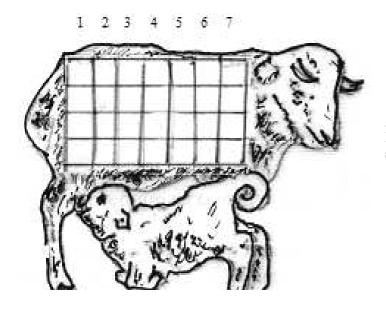
Per ricostruirli occorre riordinarli nella griglia.



ASTA DELL' EDAN IGIO LPAD LOSC LOSC O.ILP OLAR ORTO REEL RONE TEEI TUAD ULTO VEDI

60 CRUCIVERBA

Le definizioni sono date solo per i vocaboli verticali. A gioco risolto nella prima e terza riga si otterranno i vocaboli per completare il titolo "IL * * * * * * e l' * * * * * * * "



Definizioni verticali:

- 1) Nota cantautrice francese di nome Edith.
- 2) Misura terriera.
- 3) Carico che un animale da trasporto reca sulla groppa.
- 4) Ex comune italiano della provincia autonoma di Trento oggi chiamato Predaia.

5)Abbellisce, addobba, agghinda.

La puoi trovare in una barca o in un campo sportivo. 7) Fa sempre coppia con Psiche.

61 IL CIRCUITO MAGICO

Pensa ad un numero compreso tra l'uno e cinque.

Partendo dalla prima casella, conta secondo il numero scelto e procedi in senso orario. Poi riparti dalla casella d'arrivo e riconta sempre lo stesso numero e così via. Troverai il titolo di una favola. Se il primo numero pensato non funziona... provane un altro.

(2, 5, 3, 5, 2, 8)

| IL | SA | VEN | MAT |
|-----|----|-----|------|
| CHE | | | PIEN |
| LA | ZA | TO | DE |

62 ANAGRAMMI

(Vedi glossario)

(Anagrammando le parole si completeranno i titoli di favole. Guida per la soluzione vedi n° 4

CORISTA
$$(L'++++++e i due litiganti)$$

CALDANE $(La++++++)$

63 CURIOSITA' LINGUISTICA

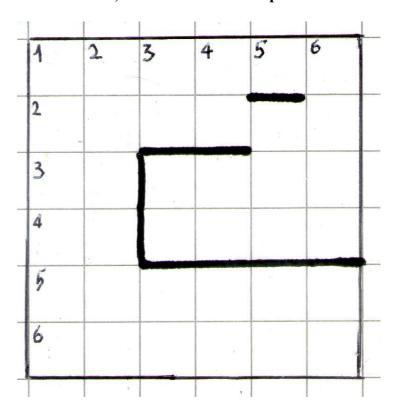
Lo scrittore inglese per ragazzi Roald Dahl ha scritto un lungo racconto che ha uno strano titolo. Qual è?Tale stranezza é stata mantenuta anche nel titolo italiano. Qual è? E a quale categoria enigmistica è legata? La soluzione fornirà la parola che serve per completare il titolo della favola "La e le anatre".

ESIO TROT - AGURA TRAT

64 CRUCIVERBA

A gioco risolto, nella prima colonna si leggerà il personaggio che completa il titolo della favola :

"II +++++, il ladro e la donna sposata.



Definizioni Orizzontali:

- 1) Catena d'oro o di gemme o perle che si porta al collo.
- 2) Opera di Tacito.
- 3) Comune in provincia di Ferrara... dal nome molto corto. Lungo fiume che sfocia nel mar Baltico.
- 4) L'andar latino Il suo nome è sempre associato Dafni.
- 5) Stare zitti.
- 6) Comune sardo in provincia di Nuoro.

<u>Definizioni verticali:</u>

1(Titolo).

- ${\bf 2} \ \ {\bf Rendere \ omaggio \ (tronco)}.$
- 3) Abbreviazione di ignoto Antica lingua provenzale Como in auto.
- 4) Il sì tedesco Decreto Legge Ad esempio in breve.
- 5) Un leone ... corto Il pezzo più importante degli scacchi .
- 6) Altro nome dell'Irlanda L'esercito italiano.

65 VOCI DI ANIMALI

Abbinare un animale ad ogni voce per completare il titolo di una favola.

| CIANGOTTANO | (I due il re e suo figlio. | | |
|----------------|------------------------------|--|--|
| ZI GANO | (I) | | |
| SQUITTISCONO . | GANNISCE (I due la e l'uovo) | | |
| ZINZILULA | (Il ragno e la) | | |
| CHICCHIRANO | (La pernice e i) | | |

66 REBUS CON SOTTRAZIONE

(Vedi glossario)

(1, 5, 1, 2, 7) Titolo di una favola.









67 DISTRIBUZIONE

Sistemate nelle caselle vuote le sillabe elencate, in modo da formare, con quelle già risultanti, i titoli di quattro favole.

| 11 | | sto | | e | |
|-----|-----|-----|-----|------|----|
| | L'a | | ro | | il |
| suo | | pa | | I | |
| | e | | ser | | La |
| leo | | sa | | l'or | |

com e e go il lo nes pa pe re re sa sci va

68

TITOLI CENTRALI

S crivete i gruppi di lettere sotto elencati al posto dei puntini in modo da ottenere 11 parole. Tali gruppi di lettere, inseriti nell'ordine, formeranno il titolo di una favola.

F...ciario R...lta' Ra...icinare V...imila F...oso

F...eriale Pi. tra Sp...lo Fa...ita' R...a Oce... grafia.

ano e ea ent eri idu il ism tal uri vv.

69 L'ARGOMENTO

Se Cupido e Robin Hood si incontrassero, parlerebbero...dell'arco.

La soluzione del quiz completa il titolo della favola "L * * * * e la bisca"

Se nell'Eden si incontrassero Dio e Diogene di che cosa parlerebbero?

70 PASSO DI RE ... CON REBUS (2, 5, 1', 2, 8, 3, 5) - (2, 5, 2, 7, 1, 1, 3, 5,) (Vedi glossario)

Iniziare dalla casella centrale rossa e proseguire di un passo alla volta il qualunque direzione.

Si otterranno i titoli di due favole.

Per i disegni considerare l'intera parola.



L'INTRUSO

(Vedi glossario)

Tutti gli animali hanno particolari in comune tranne uno che lo distingue dagli altri. Quale ?E' il titolo di una favola.











72 SOMMA LETTERALE 2, 8, 2, 4, 1, 2, 5.

(Vedi glossario)

Articolo + Gruppo sociale chiuso + L + Anticamente era UT + Articolo + Un amico dell'uomo + E + Articolo e nota musicale + Nota per la sua astuzia = 2, 8, 2, 4, 1, 2, 5.

73 ANAGRAMMI (Vedi glossario)

Dopo aver anagrammato le parole in rosso si potrà completare il titolo della favola:

"Il *******

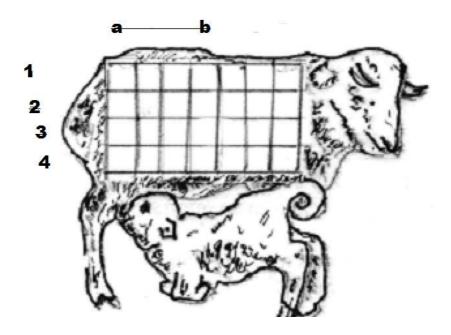
del ******"

L'usciere, salutando i condonati che uscivano dal tribunale disse loro: "Buon dia".

74 CRUCIVERBA

Completate le quattro soluzioni richieste, nelle colonne verticali A B si potranno leggere i nomi che completano il titolo della favola "I * * * * e il * * * * "

A



Definizioni orizzontali.

- 1) Lo sono tutte le auto.
- 2) Orologio detto all'antica
- 3) Di aspetto florido, pienotto, grassoccio.
- 4) Prodotto, suscitato da una causa esterna

75 VOCI DI ANIMALI (5, 8)

Lei guaiolava e ganniva mentre loro gloglottavano.

76 INDOVINELLI

La soluzione completerà il titolo delle seguenti favole: "Il vecchio gatto e il "; "Il e le rane"; "La volpe, le e il riccio"; "L' e la scimmia di Giove"

I

Vi vaci ho gli occhietti
e radi i baffetti.
il musino è acuto,
il capo o recchiuto.
Ho denti voraci
e piedi fugaci.
La coda è sottile
di forma gentile.
Sai dirmi chi sono?

П

Sono giallo, e sto lassù. Son lucente e sono caldo e nessun mi tira giù.

Chi son mai? Dimmelo tu.

III

Siamo piccole, ma snelle sugli asini andiam ma senza selle. Passiamo i fiumi senza barca. Entriamo in casa senza chiavi. e sediamo a tavola coi re. Siamo molte e numerose e per questo siam noiose. IV

IV

Qual è l'animale, che, giovane o vecchio, adopera il naso per pulirsi un o recchio?

77 QUIZ (6)

La soluzione completa il titolo della favola "I compagni di "

Quale illustre personaggio hanno in comune la Maga Circe e la ninfa Calipso ?

78 QUIZ

La soluzione completa il titolo della favola "Le due"

Quali sono gli animali che, in caso di pericolo, non si nasconderanno mai sotto le panchine?

79 EQUAZIONE ... LOGICA

Si tratta di individuare il termine che ha affinità dirette con la parola da individuare: ad esempio: "Tom sta a Jerry come un gatto sta a un topo". La soluzione offrirà il termine per trovare la parola che completa il titolo delle favole "La..... e il boscaiolo". "L'anitra, il cespuglio, il....."

80 FAVOLE IN COCCI

Unendo a quattro a quattro tutti i gruppi di lettere sotto elencati, ricostruite le cinque favole e scrivetele nelle righe i cui puntini corrispondono alle varie parole.

| 1 | • • • • | • • • • | | |
|-------|-----------------------------|---------|---------|--|
| 2) .' | • • • • • | • • • • | • • • • | |
| 3) | • • • • • | | • •• | |
| 4) .' | • • • • • | • • • • | • • • • | |
| 5) | | | • • • • | |
| - | eilcacc ggio nibbio oree | • | | |

81 OSPEDALE "VOCABOLARIO"

(Specializzato nella cura delle parole)

Nel laboratorio del dottor Casimiro Sanni due favole sono entrate per cure varie Dopo un attento esame il dottor Sanni, constatati i malanni, è intervenuto applicando le tecniche enigmistiche necessarie. I due "pazienti" sono stati riparati.

CARTELLA CLINICA

| Nome del Paziente | Intervento | | |
|---------------------|--|--|--|
| Il servo nel talamo | Prima operazione: cambio di iniziale Seconda operazione: anagrammare Terza operazione: eliminare la preposizione | | |
| L'aquila e il gozzo | Operazione: cambio di genere. | | |

82

ENIGMA CENTRALE PUNTEGGIATO

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

- 1) F . . . ro 2) P to 3) De are
- 4) R.... ne 5) Fi .. stre 6) Sp .. lo
- 7) Ri . . . dare 8) Ri . . . ta
- 9) R ata 10) Scod re.

Definizioni:

- 1) Dispositivo usato per separare liquidi e gas.
- 2) Relativo al popolo,
- 3) Provare odio profondo.
- 4) Corrode il ferro.
- 5) Gli occhi delle case.
- 6) Esiste anche quello della balia.
- 7) Rammentare. 8) Insurrezione.
- 9) Birichinata, bambinata.
- 10) Versare la minestra nei piatti.

Bibliografia
Testi consultati per le voci:
Marino Cassini, Giocare con Edipo, Micro art, 2002.
Aldo Rossi, Dizionario Enciclopedico di Enigmistica e Ludolinguistica 2002
Enciclopedia Treccani
Internet Enciclopedia Wikipedia

ACRONIMO

Nome formato un endo 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 su ccessivamente 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. ... _ _ _ ...

| Α | •- | J | s | 2 · · |
|---|------|-------|-------|-------|
| В | | K | T - | 3 |
| С | | L | U ··- | 4 ··· |
| D | | M | ٧ | 5 |
| Ε | • | N | w · | 6 |
| F | ••-• | 0 | X | 7 |
| G | | P | Y | 8 |
| Н | •••• | Q | Z·· | 9 |
| 1 | • • | 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-Gatto-Fatto-Patto; sola-Isola; rima-Prima; vano-Divano; casto-castoRO; dente-CAdente; pere-peSCAre; letto-LettoRE

Esempi di *sottrazione*: Gus cio-uscio; Sporco-porco; Umano-mano; GraNdinata-gradinata; carTOne-carne; pastoRE-pasto; asseDIO-asse; RA gazze-gazze.

ALLITERAZIONE

E una <u>figura retorica</u> 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 u guali o simili, all'inizio (più raramente all'interno) di due o più vocaboli successivi, producendo <u>omo fonia</u> (al pari della <u>rima</u>); 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 <u>latini</u> (famoso è rimasto l'esametro degli <u>Annali</u> di <u>Ennio</u>: «<u>O Tite tute Tati tibi tanta tyranne tulisti</u>», "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 us ando suffissi diminutivi come *etto*, *ino*, *uccio* (libretto, boccuccia, 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; raparapina; 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. rimang ano identici o si trasformino in altre parole, frasi, nomi.



Ecco un esempio di ambigramma con la parola "las er".

ANAGRAMMA

L'anagramma è il risultato dello scambio delle <u>lettere</u> di una o più <u>parole</u> 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**.

ANA REBUS

Il gioco unisce in sé le caratteristiche di due giochi: *l'anagramma e il rebus*. Per la soluzione occorre pass are 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 an agrammare 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 al cune lettere centrali (una per ogni puntino. Leggendo poi di seguito le lettere in comune, otterrete la soluzione ri chiesta.

AN FIBOLOGIA (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. Es empio: Fallo, spostando la F in fondo e leggendo a ritroso trovo Folla; Fango-Fogna; Colonna-Cannolo.

Posso anche spostare l'ultima lettera e porla in testa alla parola per ottenerne un'altra di significato diverso come cun**A**-nuc**A**; logic**A**, spostando la **A** in testa si legge a ritroso cigol**A**.

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:

BIFRONTE

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 u ffici alizzato la distinzione tra **bifronte e palindromo** nel 1932, estendendola al concetto **di antipodo**. L'accezi one, per la sua settorialità, fati ca 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** > <u>Adige</u>. n 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. <u>Wikipedia</u>

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 '*ingegn*i' rimarrà sempre '*ingegn*i'; la frase "è *romano con amore*" rimarrà inalt erat a.

Nel bifronte, invece, la parola *cambia totalmente* significato. Esempio: *assegni*, letto al contrario, diventa 'ing essa', 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 di venta, 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 polisens i: *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 DI ACCENTO

Ponendo l'accento su di una vocale, si può cambiare il significato di una parola. Al cuni es empi: àncora, ancòra; cì rcuito/circuìto; 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 **RE**cord-one**RE**; **CO**sti-vali **CO**; 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** inizi ali e finali resta sti+vali=stivali.

CIFRARIO

Il cifrario consiste nel mettere dei numeri al posto delle lettere dell'al fabeto. 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 chi aro 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 fornisce la chiave di due o tre vocali (ad esempio: A1; L 10; R 16; T 18; U 19. Pertanto, secondo la regola che "ANUMERO 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 ALFANUMERICO

E' 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 abbinate 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. Es empio:

[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** *trovas*i = quattro vasi Molto logico ma è roba da matti! Altro es empio:

NO VIZIO (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

EXSUORA (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, 24 = 6, 2)

D F

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 SINONIMI CA

(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 VEDOVE NERE

CRIVELLO

Il gioco consiste nell'eliminare una lettera da ognuna delle parole scritte in verticale, così da tras formarla 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, verti calmente, 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 popol are simile ai cruciverba (o parole croci ate).

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

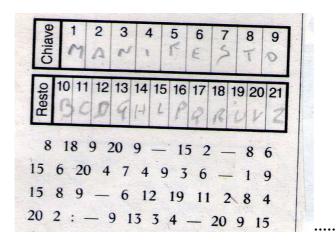
Sistemate le nelle caselle periferiche le risposte (tutte parole bisillabe), che derivano dalle definizioni, scriven do la prima nella casella numerata del diagramma e la seconda nel riquadro centrale del diagramma esso pure numerato. Le cselle possono essere in comune a più parole. Nella cornice esterna si potrà leggere la soluzione.

DECRITTAZIONE

Il gioco si presenta con un diagramma formato da due righe formate da cas elle 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 alfabeti co 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 (es clusi 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 del-l'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 pot rebbe 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'au rea 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 passaparo la su internet fino a giungere a riviste e quiz televisivi; si può consi-

derare 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° avrà la seguente interpretazione: MaO. Quindi M°+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 bas a 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)..... = 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.

666666666666667t67

FALSI DERIVATI vedi 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 diagramma – che è sempre numerico- si otterrà una

| Disegno | Persone | Anelli nuziali | Gattini |
|---------|-----------|----------------|-----------|
| di tane | anzi ane | | |
| di | | e lettera | e lettera |
| animali | | T [con | Α |
| e | e lettere | elevazione a | |
| lettere | LL | potenza] A | |
| | | | |
| CON | | | |

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.

Es.: rosa - monte - Parigi.

IMENEO

Il gioco consiste nel prendere due parole di pari numero di sillabe. Unendo le sillabe corrispondenti si formano altrettante parole. Ad esempio se prendo le parole : CONTESTARE e CALAMITE ottengo CONCA, TELA, STAMI, RETE.

Con MARGINE e COMARE si formano le parole MARCO MAGI e NERE:

| CON | TE | STA | RE | MAR | GI | NE |
|------------------|------|----------------|------|-------|------|-------|
| CA | LA | \mathbf{MI} | TE | CO | MA | RE |
| conca (oppure | tela | stami mista | rete | Marco | Magi | rene, |

INCASTRO

Il gioco consiste nel trovare una parole detta *cuore o centro* la quale viene incastrata (inserita) all'interno di un'altra detta *ali o lati* per trovarne una terza chiamata *totale*. Se ad es empio 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

La vora 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'incastrare 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; (xyxxyxxyyy) 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 es empio: 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 es empi di inversione di fras e: 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 <u>poesia</u>, tipico della <u>lingua inglese</u>, dalle ferree regole (nonostante le infinite eccezioni), di contenuto '<u>nonsense</u>', stravagante, umoristico o scapigliato, che ha generalmente il proposito di far ridere o quantomeno sorridere. Un limerick è sempre composto di 5 <u>versi</u>, di cui i primi due e l'ultimo, rimano tra loro, seguendo lo schema AABBA.

LIPOGRAMMA

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. GROTTE, ROTTE, ERTO, TRE, RE.

LOGOGRIFO A ROVESCIO

Segue la stessa regola del Logogri fo, ma si differenzi a da esso in quanto inizia con una sola lettera e prosegue fino alla conclusione cioè alla parola madre.. Esempio: E, RE, TRE, ERTO, ROTTE, GROTTE.

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)

METANAGRA MMA

Consiste nel pass'aggio 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 di ffi coltà 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 compagni a dell' espressione che ricorda il **LAMENTO** di colui che urta contro un ost acolo e av verte 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 ri ferito a parole, frasi e numeri.

Quando, invece, leggendo una parola al contrario se ne ottiene una diversa (ad es empio:

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**, **MARE MMA**, **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 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 RIcordare"

PAROLE IN NERO

Il gioco si presenta come schema già risolto, comprendente, quindi, tutte le parole richieste dalle definizioni. Ma la solita ca-sella nera o caselle nere che seguono, sono state sostituite da lettere. .



La soluzione consiste a) nell'individuare le varie parole incrociantesi, b) nello scrivere le lettere che sostituisco 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 riferis ce un elen co 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 vedi CRUCIPUZZLE

PASSO DI RE

Nel gioco degli scacchi il Re è libero di muoversi in qualunque di rezione (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 fi no ad ottenere il titolo richiesto.

Per i disegni considerare l'intera parola.

POLISENSO (vedi BISENSO)

QUADRATO MAGICO

Disponendo le parole su una matrice quadrata (vedas i 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.



OUIZ

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; MORA/MORRA; 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 giun gere 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 una monoverbo o una frase risolutiva, la cui composizione viene sempre indicata con diagramma nu merico. (vedi **DIAGRAMMA**) Qualora le lettere sovrapposte siano precedute dal segno meno (-) vanno, ovviamente, sottratte.

Affinché un rebus sia piacevole deve possedere le seguenti caratteristiche:

- a) tutti i disegni devono essere in armonia tra di loro.
- b) 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 **PES I 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, es ce, 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. \mathbf{M}° avrà la seguente interpretazione: \mathbf{MaO} . Quindi \mathbf{M}° +metto= \mathbf{Mao} metto; \mathbf{P} (con elevazione) \mathbf{T} si legge \mathbf{PaT} \mathbf{PaT} +ria = \mathbf{PAT} ria.

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 sottrazion e 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, stereoscopici, 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 con fuso 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; maRcheSa-maScheRa; maCiNa-maNiCa: 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 COLLAB ORATORI. 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: pinO 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 pinO/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: innO+Ovazione=innOvazione; preTE+TE sa=preTE sa:; nuBI+BIle=nuBIle; saLA+LAme= saLAme.

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 + dì + ere = alabardiere.

Una variante è la sciarada incatenata che è formata da due parole di cui le prima termina con una lettera (o sillaba) che è uguale alla lettera (o sillaba) della parola che segue. Esempio **PinO + Occhio = PinOcchio; calVI+VINO = CalVIno**

Un'altra variante ' la **PSEUDO-SCIARADA**. E' formata dalle lettere finali di una parola che unite alle prime della parola seguente formano parole di senso compiuto. Es. Un noTO PO rtiere = topo; : Un libRO DA RIcordare = 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, 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.

SOMMA ARCANA vedi SOTTRAZIONE ARCANA

SOMMA LETTERALE

Consiste nel mettere in sequenza le risposte alle definizioni richieste più eventuali lettere singole o a gruppi, separandole con il segno + . Dalle parole scritte di seguito, opportunamente separate, si otterrà come soluzione una frase intera. Nell'Addizione Letteraria è sempre presente una serie di numeri che indicano il numero delle parole che compongono la frase e di quante lettere è composta ogni parola.

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 vedi 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 da 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 secon do il numero scelto. Poi riparti dallo spicchio d'arrivo e riprendi a ricontare, sempre lo stesso numero, e così via. Trovera 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 Archibal Spooner, stravagante rettore di un college di Ox ford, noto per i suoi lapsus linguae tipo "Tons of soil" invece di "Sons of toil" (Tonnellate di letame/Figli della fatica). Essenzi almente si tratta di una "papera" piuttosto comune: lo scambio di due pezzi di parole; per esempio "facci a strana" può diventare "stracci a 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 "Contrepeterie") 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 fonematici, 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 vedi 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 un a *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, un a volta riempito correttamente, appare com e un quadrato latino.

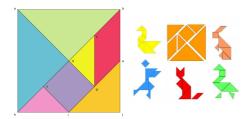
TANGRAM

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 chi ave 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 (vedi ACROSTICO) Il telestico è un componimento in cui le lettere o le sillabe finali di una parola se lette dall'alto in basso form ano un nome o una frase.

TELLOGRAFIA

Gioco enigmistico che prende il nome dal suo ideatore, l'enigmista *Tello* (Fausto Greco). Si tratta di una <u>crittografia</u> (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 inizi ale aggiungendone una alla fine. Per es empio SMESSI/MESSIA, PROSE/ROSEE, ASPIDE/SPIDER, DIATRIBA/TRIBALE, SOLITI/LITIGI e PREDICA DI CAPO.

TRASPOSIZIONE vedi METATESI

VERBIS

Se il <u>rebus</u> 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 ri corda 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-sclarpa; cabina-caRAbina; allenare-allenTare; mastro maEstro

SOLUZIONI

Luigi Capuana

- 1) **Spera di sole**. (Spera Disole)
- 2) **Ti tiri ti.** (patti, yeti, ghiri, Teti, venti). tratta del suono delle note prodotte dallo zufolo magico di un contadino le quali facevano crescere ciò che aveva seminato. La parola venne messa in musica (passacaglia) da Sylvius Leopold Weiss e suonata alla chitarra classica da Christina Germann-Chiari. Le parole vennero anche utilizzate in uno sketch televisivo di Raimondo Vianello, Ugo Tognazzi e Sandra Mondaini in una specie di tiritera che diceva "*Ti tirriti ti, ti irriti mi, ti irriti le*" e cioè "*Tu irriti te stesso; tu irriti me; tu irriti lei*".
- 3) **Cecina.** (se alla parola ANICE viene aggiunta la lettera C si ottiene la al parola CECINA che è il titolo di una fiaba di Capuana (C, Cà, CAI, Cina. anice, CECINA,
- 4) L'al bero che parla. La fontana della bellezza.
- 5) Ranocchino (Ra N occhi NO)
- 6) Topolino.
- 7) **Senza-Orecchie**. (Tutti gli animali hanno le orecchie tranne il gatto che nacque senza)
- 8) Il lupo mannaro. I tre anelli. (Spilli, upupa, asino, benna, metro, anitre, pani, vessilli.
- 9) **Le arance d'oro** (reale-rea=LE; arcani-cani=AR; Angola-gola=AN; cenere-nere=CE; Pandoro-Pan=DORO) doro))
- 10) LA vecchina, L'uovo nero, LA reginotta, IL mugnaio, Trottolina.
- 11) La figlia del re. Serpentina. Il soldo bucato. Testa di rospo.
- 12) **L'ago** (.. alLA Gola). **Farfallino** (..FAR FALLI NO...), **Re Tuono** ...onoRE TUO NOn.)
- 13) Il cavallo di bronzo (Il cava L Lodi bronzo). Le bisacce del lupinaio (Le bis AC cede L Lupin aio). La figlia del giardiniere (la [nota musicale] figlia DEL giardini ere). Mastro Acconcia-e-Guasta (M astro acconcia E guasta). L'u ccellino che non canta (L uccelli N che no NC anta)
- 14) Il racconta fiabe (IL Ra C conta fiabe)
- 15) La mamma draga. Salta cavalla. Tartarughino. Lo zoccoletto. I due portenti, La fiaba del re. La coda fatata
- 16) Grillino.
- 17) Trottolina.
- 18) Fata Rosa Bianca. Re Mangia Mangia. I due vecchietti.
- 19) Il barbiere (IL bar BI [occupa il posto della nota Re, quindi] è re)

- **20**) **Trottolina, Re Cianca, Pendolino, Fata Fiore, Il mugnaio (Orizz.:**Trottolina, razione, Lon, adagio, MM, II, Silla, Rauco, fonici, gen, Esiodo, anni, Re Cianca, Ancona, Pendolino, Fata Fiore.
 - **Vert.**: Trasferta, radiose, PF, Oz, Al, Nicea, tiglio, int, A,C,, dada, Onorio, of, Leman, ACLI, Il mugnaio, noi, cena, Nr, anioni, Noè)
- 21) **Piuma d'oro, Bambolina, La padellina, La pianta della parola**. (compiuto, canarino, piangere, matricolato, botanico, dodici, parata, delfino, roberto, delta, paladino, bambola, liquori, pacata, boliviana, maccheroni, vili, pentola, marmellata.
- 22) Il gattino di gesso (Il gatti, nodi, gesso)
- 23) La chimera del re. Fata Neve. Luccioletta. La fiorita. Cingallegra. Carbonella.
- 24) Re Prudenzio (re Prude + N + zio). Capriccetto (Capri + CC + etto). Il principe pettirosso (il + principe + petti + R + osso). L'asino del gessaio (L + Asi + ode + L + GE + S + saio.
- 25) Il nido dei draghi (IL nido dei DR aghi)
- 26) Splendore. La cagnetta zoppa.
- 27 La figlia dell'orco. Il tesoro nascosto. Radichetta. Pane e cacio. Risa di fiori.



- **28)** Comare formica (A amico, domani, retino, conforto. emiro carota. B ami, doni, tino, conto, ero, rota
- 29) Le nozze di Primpellino. Il buco nell'acqua. Pappafichi. Mangia a ufo.

ALEXANDER PUSKIN

- 1) Il gallo d'oro. (Liana-lana, fallo-falò, grana-rana, Priamo-primo, largo-Argo, palla pala, cuore cure, Garda-gara, Giona Gina, corona, corna, opera- pera).
- 2) Il pope e il servo Baldan.
- 3) La principessa e i sette cavalieri. (La [crittografia] PR in C, . [sottrazione], pressa (-R); E I; [rebus] C ava; L ieri.)
- 4) Il principe Guidone e la principessa cigno.
- 5) Il fidanzato.
- 6) Mascia e Orso
- 7) Gallo, vol pe, gatto. (ovvia, prono, Golia, oppio, sgelo, paggi, alano, altri, lotto. icona.
- 8) La figlia del capitano. (alleati, affini, giglio, caduta, fellone, Arcani, spinaci, tratta, nottola)
- 9) La favola della carpa Carpovna, figlia setolosa. (Perla, favo, lama, Tordella, carpa, Oscar, Po, vanga, foglia (figlia), serto, losanga).
- 10 Lo zar Saltan. Il lupo e la capra. La principessa cigno.
- 11) La lettera D.
- **12**) **Eugenio Onegin.** (recluso. Pagella. Cantico. Porcino. Pregare. Birmani) L'opera fu scritta e musicat a da Pëtr Il'ič Čajkovskij.
- 13) I fratelli masnadieri (IM, fan, RSA, ane, Tago, Eden, lira, Leda, iris)
- 14) Il vecchio pescatore e il pesciolino d'oro. (IL vecchio P esca T O ree, IL pesci oli nodo,RO)
- 15) Zar Nikita e le 40 figlie (Lazzaro, picnic, kaiak, Anita, Michele, 40, raffio, scogliere)
- 16) La tormenta (lato R menta)
- 17) Gli animali nella fossa. Lo svernare degli animali.
- 18) Gli zingari. La dama di Picche.
- 19) Il fabbricante di bare. (IL fabbrica N tè DI bare)

- **20**) **Liudmila e Ruslan.** (Orizz: il CD, FS, eiaeia, RUSLAN, Ida, ila, amare, gitani, gloria, il, est,oa, eroe. (Vert: ieri, aggio, LIUDMILLA, casa, atone, delrare, fisle, Niso, sana, fiate)
- 21) Il prigioniero del Caucaso. Il convitato di Pietra
- 22) Il cavaliere avaro (ila [-L], C ava, saliere [-SA], A varo)

BASILE GIANBATTISTA

- 1 Lo scarafaggio il topo e il grillo. (Loscar A faggi [raggi R +O = faggi] O I L E I grillo)
- 2 Anagrammi A: La coppella. Il catenaccio. La tintura. Il compare. Anagramma B: Sorella Rosella.
- 3 Viola Oliva. Il titolo della fiaba è "Oliva"
- **4 La Stufa.** (Orizzontali La stufa, astore stami, sito, OOO. Verticali: lasso, astio, stato, tomo, urì. fe, A)
- 5 La vocale U e le consonanti B H.
- 6 I SEMI I MESI
- 7 La pietra del gallo (Lapi ET rade L giallo-I = gallo)
- 8 I due fratelli (Castore e Polluce: erano due fratelli)
- 9 Mortella. Serpente. Ignorante. Dragone.
- 10 Vardiello (Varese, Amalfi, Rovigo, Deruta, Ischia, Empoli, Latina. Lerici, Omegna)
- 11) l'oca. L'orsa. Corvetto. Il corvo. La papera (Oriz.: CEI, SPAL, oc, L'oca, ma, roccolo, L'orsa, Ra, euro, EUR, TV, mente, teo, Oscar, oil, gamma. Vert.: Corvetto, Eco, lutei, Il corvo, do, cromo,
 - scoscesa, Palau, CM, amor, tam, La papera.
- **12 PERUONTO.** (zeppa, poemi, Circe, Pluto, Proci, Danae, Bitta, Droni.)
- 13 LA PULCE. (alcol, serva, scoop, tribù, hotel, capoc, Adone).
- 14) LA GATTA CENERENTO LA. (valanga, battaglia, acetone, arenato)
 - LA FACCIA DI CAPRA. (alare, sfacchinare, modista, Caprera)
 - LA VECCHIA SCORTICATA (clave, secchia, scortese, ortica patata)
 - IL PRINCIPE VERDEPRATO (fienile, scoprire, vincitore, capelvenere, cadetto, compratore.
- 15) LA FIABA DELL'ORCO. LA BELLA DALLE MANI MOZZE.
- 16) Vocale O e consonante Z
- 17) NINNILLO NENNELLA (Enna, rien, unni, inno, niet, alea, olla, goal)
- 18) Petrosinella. Cannetella. Sole Luna e Talia.
- 19) La schiavotella. La superbia punita. Le tre fate. I tre animali. Le tre corone. Le due pizzelle. I cinque figli.
- 20) I due figli del mercante. Fine della fiaba delle fiabe dei trattenimenti..
- 21) La vol para. (malaria Maria; volgare gare; patata tata; carabina cabina)
- **22**) Le sette cotennuzze. (colt, pere, osso, tese, etto, stia, Oser, ocra, eros, atto, amen, Unni, Reno, gufo, orzo, Enzo, Oreb.
- 23) Belloccia. Il bianco viso.

HANS CHRISTIAN ANDERSEN

- 1) **Sirenetta.** I numeri romani indicano il n° 36 (TRENTASEI) che, anagrammato dà SIRENETTA.
- 2) Ciò che fa il babbo è ben fatto.
- 3) **Lo Scarabeo** (anagramma di ARABESCO); **Teiera** (anagramma di ARIETE); **L'ombra** (anagramma di Rambo).
- 4) **Il paradiso terrestre. Il ve cchio lampione**. (Cielo, spago, prato, Adige, isola, porte, torre, pesto, atrio, nenia, salve, pesca, Schio, oppio, asola, ampio, gioia, Adone)

- 5) La principessa sul pisello. La lumaca e il rosaio.
- 6) Gianbabbeo (Gange, Indo, Adige, Neva, Brenta, Arno, Bolsena, Bourget. Ebro, Oise.
- 7) Le cicogne, L'angelo, L'abete, La margheritina, L'usignolo, Mignolina, Lo storpio,
- 8) **Il grano saraceno** (ILustre ILleso) (GRAdo GRAdino) (NOdo-NOta) (corsa –SAlsa) (voRAce-opeRA) (alCE CEna) (CoNO ForNO)
- 9) L'acciarino
- 10) I cigni selvatici. I vestiti nuovi dell'imperatore. Il guardiano dei porci. L'ago da rammendo. (1- I F.lli Grimm scrissero la fiaba I sei cigni e Andersen I cigni selvatici;
 - 2- I due sarti e le due indossatrici parlerebbero parlare di *vestiti nuovi*; 3- I compagni di Ulisse furono trasformati *in porci* dalla maga; 4) Il sarto usa **l'ago** e il proverbio recita "Cercar **l'ago** in un fienile"
- 11) **Penna e calamaio. La goccia d'acqua**. (Spola, marea, agone, sogno, barca, secco, ricca, Macao, idolo, Catai, Scemo, squaw, Sioux, tokaj
- 12) Ogni cosa al suo posto.
- 13) Il bambino cattivo. Gente balzana. La famiglia felice. C'è differenza.
- 14) Il soldatino di piombo (IL soldati, nodi, piombo)
- 15) **Il solino**. Il lino.
- 16) La piccola fiammiferaia (Gruppo I : cava, chiare, muse, Mato, Mingo, brani, lino, dote lite.

Gruppo II: calava, picchiare, mucose, malato, fiammingo,

bramini, felino, dorate, ialite)

- 17) Le soprascarpe della felicità. (leso, Pra, S, carpe, della, felici Taranto)
- 18) Il compagno di viaggio. Il principe cattivo. (spilorcio, scomparso, gnomo, indivia, foraggio, cileno, cipriota, lancio, alopecia, Catai, sportivo)
- 19) I fiori della pi ccola Ida (If, Io, ride, L la, picco L Aida)
- 20) Il brutto anatroccolo.
- 21) **Il folletto del droghiere**. (I, L, F, O, L, letto D, E, L, D, roghi, ere)
- 22) I fidanzati. Madre Sambuco. La vecchia casa. E' proprio vero! Incantevole. Il bucaneve. Gli stracci. I verdolini.
- 23 **Il porcellino di bronzo**. (Il bronzo è una lega formata da rame e stagno. Gli altri sono metalli.
- 24) Qualcosa, (Quito, udito, avido, lampo, cieco, Omero, Siena, arena).
- 25) La monetina d'argento. (n, c, o, r, u, u)
- 26) **Brodo di stecchino**. (le parole Che sconti sono l'anagramma di STECCHINO)
- 27) La campana (Pelli, drago, lacca, viale, gomma, cippo, spada, zanna, Urano)
- 28) Il grande serpente di mare (I L G rande serpente D MA re)
- 29) I vicini di casa. (vasi, Aviv, rami, choc, pani, Stan, nani, raid, noci, ciac, Cina, caos, tana.
- 30) Nel cortile delle anatre. (N + el + corti + lede + L + le + ana + tre)
- 31) La regina della neve. Il monte degli elfi. La pastorella e lo spazzacamino. Storia di una madre. Fra mille e mille anni. Non era buona a nulla. Il porcellino salvadanaio. L'ultimo sogno della vecchia quercia.
- 32) L'uomo di neve. La pulce e il professore. Il vecchio lampione.
- 33) Una foglia dal cielo. Le vicende del cardo.
- 34) La fanciulla che calpestò il pane.

GIO VANNI FRANCES CO STRAPAROLA

- 1) La buona Samaritana. (la BI scia, SA mari tana)
- 2) "Vorrei incontrare la morte". "Mi dispiace, non so do ve sia".
- 3 I tre gobbi (Il teleprompter nel campo elettronico-televisivo viene chiamato "gobbo").
- 4) Notte V Favola III in dialetto veneziano. Notte V Favola IV in dialetto padovano
- 5) Poa vola (sto/era, per/dio; Mel/ria; avi/ati; alt/zio; ria/ima; gol/ida.

- **6) Bambola cacasoldi.** (Oriz: eco, zar, bambola, acaro, nari, ca, is, crac, solcare, tl, odi, adunata, Iran. *Vert.*; ebanista, caca soldi, Omar, bricconi, zoo, radar, al, carirà, rapace, an)
- 7) **BRANCALEO NE** (BRANdire BRANdello ; Calice Canada; LEOpardi GaliLEO; Nerone Nemesi)
- 8) Scoperta dai fratelli, ingannata da un lume, miseramente annega. (S coperta DAI frate LLI, ring (-R) AN nata DA UN lume mi sera MEN tè AN nega).
- 9) Il linguaggio degli animali. (piolo, aglio, Anglo, gulag, Gange, Giove, verde, Oglio, fiala, anice, amaro, oliva).
- **10**)) **Acqua che balla. Pomo che canta. Uccel Belverde. (Orizz** : Creta, Bubola,ic, Acqua che balla, Paura. telaio, Pomo che canta, iole, canadair Uccello Belverde.
 - Vert. Cap, più, capo, equo, LC, turme, AA, AO, IL, BC, acc., uht, ha, ...beee, NL, ob, cav., AA, Ade, Lina, iloti, cavare.
- 11) LEONE (Lasco, Esopo, Osaka, Norma, Edera), LUPO (igLoo, upUpa, ruPia, tuOno), ORSO (IcarO, sonaR, pesoS, CresO)
- 12) Francesco Sforza figliuolo di Lodovico Moro, duca di Milano, segue un cervo e si smarrisce nel bosco. Giunge in casa di certi contadini i quali decidono di ucciderlo per rubargli armi e denaro. Una fanciulla scopre il complotto e informa Francesco. I contadini sono puniti con la morte.
 - 13) I tre consigli del padre.
 - **14)** Il mestiere del LADRO. (Il verbo 'furare', oggi non più usato, deriva dal latino, e significa 'rubare').
 - 15) Le arguzie di Cassandrino.
 - 16) Don Scarpacifico e i tre bricconi.
 - 17) rubino rubino; mano maSTIno.
 - **18)** La bella prigioniera (LP, ara, bio, ego, lira, loto,anta, Inn, pera, Iraq)
 - 19) Il figlio di Galeotto, re di Anglia, nato simile ad un porco, si sposa, tre volte. Per magia diventa bello. (IL giglio (-G+F) diga, le otto redi fango(-FO) + Elia (-E) un bimbo nato, SI, MI pile (-PI) AD UN porco si una sposa tre volte. X Magi A dive N T sgabello (-SG).
- **20)** L'u omo selvatico. Il ladro matricolato. (alluvione, amorevoli casellari, avaria, artico, sciopero, spillo,

palandrana aroma martirio, tirchio scolaro alleato estorcere)

21) GLI ENIGMI DI MESSER STRAPAROLA con soluzione.

| Notte I | Favola V | Ciascuno |
|---------|----------|---------------------------------------|
| II | Ш | La tela |
| II | ${f V}$ | La pentola |
| Ш | I | Il toro |
| Ш | Ш | La biscia |
| Ш | ${f V}$ | La sirena |
| IV | IV | Il gallo |
| IV | ${f V}$ | Le tre parche (Loto, Lachesi, Atropo) |
| IX | ${f V}$ | Grano, farina, pane |
| X | Ш | La notte e il giorno |
| XI | I | Il mondo |

Dilemma finale: la sorella del prete ha sposato il fabbro, quindi "letteralmente" erano presenti: Il fabbro, sua moglie, il prete e sua sorella.

JEAN DE LA FONTAINE

- 1) Al delfino di Francia. (AL D elfi nodi Francia)
- 2) I due muli

- **3)** La mucca, la capra, la pecora in società col leone. (La, mucca, la capra, L, ape, CO, RAI, N, soci, età, colle, one)
- 4) Bisaccia
- 5) Il dragone di molte teste e il dragone di molte code. Simonide salvato dagli dei. L'uomo stagionato e le due amanti.
- 6) I calabroni e le api.
- 7) La rondine e gli uccellini.
- 8) Il ragazzo e il maestro di scuola. (il, ragazzo, e, il, maestro, di, scuola)
- 9) La canna e la quercia (Panna- Canna Quercia-Guercia)
- **10)** I ladri e l'asino. La morte e il boscaiolo. (Orizz. MI. Boscaiolo. Esiodo. Rirì. Etna. Risata Reo. Filo, Neo. Verticali: asino, ladri ,morso, morte, beer, oste, co, io, ciao, liana.
- 11) Il lupo e la volpe davanti al tribunale della scimmia. (il LUPO e la VOLPE davanti al TRIBUNA le del la SCI mm ia.)
- 12) CONSIGLIO Coniglio
- 13) MOSCERINO (cotti mo desto; spari sce netta; letto ri corso; Delfi no vizio.
- **14 L'uccello ferito.** (Alloro, truffa, macero, micron, Eneide, Balteo, filone.)
- **15)** L'asino carico di spugne e l'asino carico di sale. (Isola, Siena, trono, polca, secco, parco, eredi, aspro, rughe, leone, Elena, lasso, India, mosca, lardo, bisca, Erode, lisca, scale).
- **16)** L'astrologo che casca nel pozzo, (L astro L O G oche CAS cane L pozzo.)
- 17) Pastore
- 18) L'aquila, la scrofa e la gatta
- 19) La donnola nel granaio (Là Don N ola N el G rana io)
- 20) La Gotta e il Ragno. Il Cigno e il Cuoco . Il leone fatto vecchio. Il gatto e il vecchio topo.
- 21) Le rane vogliono un re.



- 22) L'occhio del padrone.
- 23) Donnole.
- 24) IL MARE. L'AS INO (Buridano era un titolo noto per un suo aforisma sull'asino. Alba è la città nota per la corsa degli asini); IL DELFINO (il musicista Arione fu salvato in mare da un delfino. Il figlio di re Luigi era chiamato 'delfino'); IL CAVALLO (Un cavallo di legno permise di porre fine all'assedio. Bucefalo era il cavallo di Alessandro Magno);
 - L'ORACOLO (A Delfi c'era il tempio. La Sibilla predi ce va oracoli); L'AVARO (Moliere scrisse la commedia. Arpagone era un avaro).
- 25) La mosca e la formica (valanga, sommossa, cicala, cortese, favola, cloroformio, comico, baccano).
- 26) La gazza vestita con le penne di pavone.
- **27**) **Il tributo che gli animali mandarono ad Alessandro.** (IL tribù T oche gli anima lima ND aro no Ada lessa ND Ro).
- 28) Socrate.
- 29) Il leone innamorato. Il dromedario e i bastoni galleggianti.
- 30) Le orecchie della lepre
- 31) I leone che va alla guerra. La gallina dalle uova doro.
- 32) La vecchia padrona e le due serve
- 33) La vol pe dalla coda mozza. La montagna parto risce.
- 34) Boscaiolo. Contadino. Satiro. Fortuna. L'asino. Medici
- 35) L'aquila. la lepre e la pernice
- 36) Il leone malato e la volpe

- 37) La vol pe, la scimmia e gli animali (L avo L pela sci M mia egli anima lì)
- 38) L'asino e i suoi padroni (L Asi Noè I suoi Pà droni)
- 39) Il mulo orgoglioso della sua genealogia (Riga, Cloe, AMGA, ul, ei, boom, eroe)
- 40) Il leone e il cacciatore. Il sole e il vento. Il contadino e il serpente. Il barocciaio
- 41) Il giudice, l'ospitaliero e il solitario (Il, giudice, L, ospita, lì, eroe, , il, soli, T, Ario)
- 42) Il gatto, il gallo e il topolino.
- 43) Gli animali e la peste. Il topo eremita. I due galli.
- **44) Pierina e il secchiolino del latte** (pie, R in A, EIL, secchio, L in O, DEL latte).
- 45) Il curato e il morto. Un animale nella luna. Il malmaritato
- 46) L' indovina. La ragazza. I desideri. L'airone. Il gatto, la donnola e il coniglio
- 47) Chi corre dietro la fortuna e chi l'aspetta in letto.
- 48) La testa e la coda del serpente.
- 49 Il cane che porta il pranzo al suo padrone. Il porco, la capra e il montone.
- 50) Il buffone e i pesci



- **51)** Oroscopo (oro scopo)
- 52) I vantaggi del sapere. (PIVA, ANTA. RAGGI DELSA PERE)
- **53)** Il torrente e il fiume. Il ciabattino e il banchiere. (filtro, corrente, sterile, spillo rifiuto, cometa, silicio, ciabatta, crinolina, sedile, Libano, ginocchiere)
- **54)** L'uomo e la pulce. La donna e il segreto. Il falcone e il cappone. (Marturano, Colorare, Saturno ha l'anello, ancora, Vangelo, lutto)
- 55) Il leone, il lupo, la volpe. Sono i soli ad a vere tutto il corpo ricoperto di peli
- **56)** Il topo e l'ostrica. L'orso e il giardiniere. I due amici. (Cielo, letto, pollo gelso, Ostia, trave, pochi, calvo, corvi. stola, serio Volga, tenia, Garda, pinta, Siena, Creta, idolo, curve, ampio. fioco, Lima.)
- 57) I due piccioni. La scimmia e il leopardo. Il topo cambiato in ragazza. Il lupo e il cane magro. Il gatto e la vol pe. Il nibbio e l'usignolo.
- 58) infedele. (in fede L è)
- 59) Lo scolaro, il pe dante e il padrone dell'orto. Lo scultore e la statua di giovedì.
- 60) Il pastore e l'armento (Piaf Acro Soma Tres Orna, rete, Eros.
- 61) Il matto che vende la sapienza
- 62) L'ostrica e i due litiganti. La candela.
- **63) Tartaruga "La tartaruga e le anatre"** (Esio trot letto al contrario dà tortoise. Agura trat dà tartaruga. Si tratta di due palindromi.
- **64)** Il marito, la moglie e il ladro. (marito, annali, R0, Oder, ir, CR, oe, Tacoma, Orosei, marito, onorar, gnocco, ladro, ileo, me, Eire, ai.
- 65) I due pappagalli il re e suo figlio. I conigli. I due topi la volpe e l'uovo. Il ragno e la rondine. La pernice e i galli.
- 66) I pesci e il pastore. (Pipe [-P] scie I L pasto re).
- 67) Il pastore e il re. L'avaro e il suo compare. I pesci e lo smergo. La leonessa e l'orsa.
- 68) I due a vventurieri e il talismano
- 69) Dell'uomo [Dio lo creò e Diogene lo cercava[
- 70) Il sogno d'un abitante del Mogol. Il leone, la scimmia e i due asini.
- 71) Il leone. E' il solo ad essere un carnivoro.
- 72) Il castaldo, il cane e la volpe (Il, casta, L, DO, il cane, E la volpe)
- 73) Il contadino del Danubio
- 74) I topi e il gufo (targate, oriuolo, paffuto, indotto)
- 75) La vol pe e i tacchini.

- 76) Il vecchio gatto e il topolino. Il sole e le rane. La volpe, le mosche e il riccio. L'elefante e la scimmia di Giove.. (Topo o topolino. Il sole. Le mosche. L'elefante.)
- **77)** Ulisse
- 78) Le capre
- 79) Foresta. Pipistrello.
- 80) Il gatto e i due passeri. L'avaro e la scimmia. Il re il nibbio e il cacciatore. L'amore e la follia. Un pazzo e un saggio.
- 81) Il cervo malato. L'aquila e la gazza.
- 82) Il topo la testuggine, il corvo e la gazzella . (filtro, popolare, detestare, ruggine,