

Marino Cassini

**RICORDI DI UN BIBLIOTECARIO**

**TRA FIABE E ENIGMI**

**VOLUME TERZO**

i

Albisola Superiore Anno 2020

# IVAN ANDREEVIC KRYLOV

FIABE RUSSE



## L'arpa eolica

Tutti i paesi e città, oltre a festeggiare le festività della Chiesa e dello Stato, ne festeggiano altre 'private', la più importante delle quali è quella legata al patrono del paese. Le altre, sono per lo più legate al folklore o sono incentrate su qualche particolarità che un paese acquisisce durante il correre degli anni.

A parte la festività del patrono o patrona di un paese, fissata dal calendario, quasi sempre in un piccolo aggregato urbano ne esiste qualcun'altra, un po' fuori del comune, che attrae i visitatori: ad esempio la corsa dei muli, la battaglia dei fiori o delle arance, la sagra di una specialità gastronomica come quella del pesce a Camogli.

Isolabona fino a qualche decennio fa, aveva solo la festa della patrona, Santa Maria Maddalena, il 22 luglio, durante la quale veniva organizzato in una piazza un ballo pubblico. Ma un ballo pubblico, su una pubblica piazza, non rappresenta qualcosa di particolare.

A questo pensavo mentre me ne stavo seduto davanti ad una bibita ghiacciata, sotto il tendone del bar-ristorante del Piombo, leggendo una locandina che presentava il programma legato al diciottesimo Festival delle Arpe.

- Chissà che sogno deve aver fatto? - borbottai a bassa voce pensando al mio amico Danilo, medico condotto del paese e anche sindaco, il quale un bel mattino si era svegliato e aveva pensato a dar vita ad un mini festival che, a suo parere avrebbe attirato a Isolabona un pubblico di élite: un festival internazionale di tre giorni dedicato all'Arpa, con inviti rivolti ad artisti italiani e stranieri.

- Perché proprio l'arpa? - mi chiesi. - Pochi in paese hanno sentito un'arpa suonare e poi il paese non ha nessuna tradizione in fatto di arpe. Chissà che cosa potrebbe pensare un abitante di Piasco, il paese che ospita la «Salvi Harps», una delle più importanti fabbriche di arpe, di fronte a tale attribuzione!

Più giusto sarebbe stato annunciare che Isolabona avrebbe ospitato una apprezzata manifestazione annuale ad un pubblico scelto, proveniente dalla costa ligure e dalla Costa Azzurra, (da Imperia a Nizza), una serie di concerti cui avrebbero partecipato celebri artisti nazionali ed internazionali che dell'arpa avevano fatto il loro strumento preferito.

Isolabona, caratteristico borgo medievale, e il castello diruto dei Doria (oggi restaurato dalla Provincia e dal Comune), offrivano indubbiamente una ideale cornice ad uno spettacolo che esaltava uno strumento musicale le cui origini affondano nella notte dei tempi e sono giunte sino a noi dai periodi biblici.

Non vi è dubbio che l'intuizione del primo organizzatore abbia così avuto un esito favorevole, tanto che si era giunti alla diciottesima edizione, e lo strumento, un tempo poco noto o addirittura sconosciuto nella cultura isolese, è oggi conosciuto da tutti.

E Isolabona, la mia Itaca, da quel giorno diventò il paese delle Arpe il cui emblema si vede oggi dappertutto.

Persino l'illuminazione della strada provinciale che va dall'inizio del paese al Santuario della Madonna delle Grazie ripete il motivo con tubi al neon a forma di arpa.

Inoltre la manifestazione musicale, rinnovandosi annualmente, riscuote da diciotto anni un successo, esaltato anche da un "contorno visivo", formato da statue e da pannelli posti in punti strategici.

Sono tutti opera di uno stesso scultore, che ha voluto conferire alla materia usata per scolpire le sue opere una patina bronzea la quale non ha purtroppo retto al detto latino "aere perennius", in quanto sono presto comparse crepe, scrostature, scritte varie dovute ad atti vandalici di qualche sconsiderato che ha voluto apporre la "sua passione pittorica", imbrattando alcuni monumenti o peggio deteriorandoli.

Mi voltai a guardare una statua situata nella piazza antistante, dedicata al re David, assiso su uno scranno, col volto pensieroso, in posa ieratica, con un'arpa tra le mani, assorto in una muta melodia. Una statua alta due metri, posta proprio all'ingresso del paese quasi a voler dare il saluto di benvenuto a chi arrivava.

Non immaginavo di certo quello che avrei visto due anni dopo quando, tornato al paese per le ferie estive, oltrepassato l'ingresso, mi voltai per lanciare a re David un muto saluto, non lo vidi. Non c'era più. Seppi in seguito che era stata rimossa e spostata, proprio dietro casa mia, in fondo ad un posteggio-auto.

Rividi re David, il suo sguardo rivolto verso le colline dalla quali si poteva vedere il mare lontano. Una statua abbandonata a se stessa, negletta da tutti, con parti mancanti, qualche dito in meno, quelle dita che in tempi biblici avevano pizzicato le corde e fatto di re David, uno tra i più noti maestri d'arpa dell'antichità.

Scrostata, con crepe e qualche accenno di muffa, la statua aveva come compagnia fissa una macchina abbandonata, arrugginita, un rottame un tempo appartenuto alla Comunità Montana, immobile da anni, con le gomme flosce, affondate in un mucchio di ghiaia, una specie di toilette fissa per cani e gatti. Poco distante c'era un enorme capannone, una mega-palestra per un mini-paese, inutilizzabile per buona parte dell'anno.

Re David con lo sguardo rivolto verso occidente, verso il punto dove il sole tramonta, mi richiamò alla memoria un'altra celebre statua, quella presente nel suggestivo racconto di Oscar Wilde, *Il Principe felice*, e la sua rondine, il cui compito era stato quello di rendere felici i diseredati.

Re David , invece, era solo. Solo con i suoi ricordi di terre lontane, di ampie distese desertiche dove aveva combattuto per il suo popolo. Forse pensava alla sfida con Golia, ai suoi amori, a Betsabea in particolare, per amore della quale commise il delitto di mandare a morte il marito ma poi si riscattò scrivendo quel salmo stupendo che è il *Miserere*.

Chissà se piange per questo suo esilio in un angolo dove pochi passano e nessuno più lo ammira. Lacrime sul suo volto non ne vidi. Probabilmente, se piangeva forse lo faceva al mattino, confondendo così le lacrime con le gocce di rugiada. In tal modo non se ne accorgeva nessuno.

Un re non può farsi vedere mentre piange. Terminai di bere la mia bibita ghiacciata e mi avviai verso casa.

Dovevo sbizzarrirmi nel pensare ai giochi enigmistici legati ad uno scrittore russo che non aveva mai suonato un'arpa, ma una balalaika forse sì.

### Profilo dell'autore

**1768** - Ivan Krylov nacque a Mosca il 13 febbraio.

**1779** - Muore suo padre, ufficiale dell'esercito russo, lasciando la famiglia in precarie condizioni economiche. Krylov trascorre l'infanzia e la giovinezza a Orenburg e a Tver'.

**1783** - Si trasferisce con la madre a San Pietroburgo nella speranza di ottenere una pensione statale. A San Pietroburgo ottiene un posto di impiegato statale, ma vi rinuncia dopo la morte della madre.

La sua carriera letteraria comincia nel 1783, quando riesce a vendere a un editore una sua commedia *L'indovina dai fondi di caffè*. Utilizza il compenso per acquistare testi di autori francesi, in particolare di Molière, Racine e Boileau. Probabilmente fu influenzato da questi scrittori quando scrisse due tragedie, *Cleopatra* (1785) e *Filomela* (1786), che gli aprirono le porte del circolo dei drammaturghi.

In questo periodo tenta spesso, di dar vita a una rivista letteraria ma non vi riesce. Comunque questi tentativi, assieme ai suoi drammi, fanno sì che il suo nome acquisti una certa notorietà negli ambienti letterari.

**1797/1801** Per circa quattro anni vive nella residenza di campagna del principe Sergej Golicyn e, quando quest'ultimo viene nominato governatore militare della Livonia, Krylov lo segue nella nuova sede in qualità di segretario. Si sa invece molto poco delle vicende di Krylov dopo che si dimise da segretario del principe Golicyn. Si ritiene che abbia girato di città in città dedicandosi al gioco.

Dopo essere venuto in contatto con l'ambiente letterario di San Pietroburgo, Krylov si afferma pubblicando satire sociali su riviste da lui dirette: *Počta duchov* (La posta degli spiriti, 1789), *Zritel'* (Lo Spettatore, 1792) e poi su *Sankt*

*Peterburgskij Merkur* (Il Mercurio di San Pietroburgo). I suoi scritti scatenano polemiche, per il loro tono violento, e hanno come conseguenza la chiusura dei giornali.

Ritorna allora a scrivere commedie, ma con maggior spirito di osservazione. Usa, infatti, un linguaggio più vicino a quello gradito dagli spettatori, tanto che alcune commedie, tra cui *Il negozio di mode* (1806) e *La lezione alle figlie* (1807), conquistano il pubblico, sia per l'intreccio, sia per il linguaggio vivace e colorito.

**1808** - Krylov comincia ad occuparsi e a scrivere favole alle quali si dedica completamente per il resto della vita.

**1809** - viene pubblicata una prima raccolta di 23 favole, che ottiene un successo straordinario e viene seguita da altre otto raccolte simili nel periodo di tempo fra il 1810 e il 1820. Le sue favole sono scritte in modo vivace, incisivo e con il linguaggio del popolo. Mescola folklore e saggezza contadina e prende di mira la presunzione e la stupidità dell'uomo. Le sue favole vengono tradotte in lingua francese. Tale idea maturò nel salotto parigino dei conti Orlov, i quali provvidero a redigere la prima traduzione.

**1811** Krylov viene accolto nell'Accademia russa delle Scienze e ottiene una medaglia d'oro.

**1812/1841** Krylov lavora alla Biblioteca Pubblica e Imperiale di San Pietroburgo, prima come assistente e poi come direttore del "Dipartimento libri russi".

**1838** Viene celebrato il giubileo della sua prima pubblicazione, e lo [Zar](#) gli accorda una generosa pensione.

**1844** - Krylov muore San Pietroburgo il 21 novembre .

Le favole di Krylov sono state tradotte più volte in italiano. Tre favole ("*Il sacco*", "*Il villano e l'asino*" e "*Il lupo e il cuculo*") furono tradotte da Vincenzo Monti nel 1824, quando Krylov era ancora in vita.



**Le soluzioni dei giochi sono in appendice dopo il Glossario**

### 1

### **ANAGRAMMI** **(Vedi Glossario)**

*Ogni frase contiene una o più parole scritte in neretto. Il loro anagramma fornirà il titolo di una fiaba.*

- 1) Il piccolo oggetto tenuto in mano dalla bimba era di mogano. Lo usava per contenere i suoi piccoli tesori. Sul **LEGNO SCRITTO** ad intarsio c'era il suo nome. (2, 10)

- 2) Dal diario di un giovane direttore d'orchestra: *“Quando li vidi tutti d'accordo MI USCI' di bocca un respiro di sollievo”*. Chi erano coloro che s'erano “accordati”? (6)
- 3) *“Se si azzarda ancora ad uscir dal brago lo COLPIRO' con un bastone”* disse l'allevatore infuriato al garzone che aveva in custodia l'animale. (2, 5)
- 4) L'agente motociclista, prima di far rapporto, si tolse il **CASCO** *“ Ci siamo riusciti, capo. Quella COSCA di malavitosi non ci darà più fastidi”*. ( Il 5)
- 5) *“Quella è una donna diabolica e astuta. : LANCIA UN sasso nello stagno e poi aspetta. Non c'è rimedio. Le sue parole produrranno solo malanni”*. (La 8)
- 6) **ACCORCIATE** le cinghie del suo zaino, chiamò il cane e si avviò verso il bosco dove aveva visto il capriolo. ( Il 10)
- 7) Sistemata in fondo alla **BETTOLA**, con la gromma rossastra ancora olezzante di vino, faceva bella mostra di sé ed era l'emblema del locale. (2, 5)
- 8) Le due ragazze, **PENTITE** di essersi azzuffate, si aiutarono a vicenda per rimediare agli abiti strappati e ai capelli scomposti e arruffati. (Il 7)
- 9) Un sapore **SALINO** e amarognolo era il gusto di quell'arrosto che cuoceva sul fuoco. Purtroppo la sua carne era molto dura. (1,5)
- 10) **A COLORO** che lo interpellarono darà una sola risposta. (1' 7)

2

**REBUS**

(2,7,1,2,8)

(Vedi Glossario)

LA



SO



## 3

## RICOSTRUZIONE

Scrivete sulle lineette i gruppi di lettere sotto indicati in modo da trovare quattro titoli di fiabe.

*Tenete presente che i gruppi di lettere che iniziano con lettera maiuscola indicano la parola iniziale dei titoli da trovare.*

----- (2, 9, 6, 2, 7)

----- (2, 5, 10)

----- (2, 5, 1, 2, 4)

----- (2, 9)

chit eil etto Ilcon Ille iseria Lavol llo Lost  
lupo ocadu one orne pear tadin toinm

## 4

## ENIGMI AL CENTRO

*Scrivete i seguenti gruppi di lettere al posto dei puntini in modo da ottenere 26 parole. Tali gruppi di lettere, letti nell'ordine, formeranno il titolo di cinque fiabe.*

cuc dit ela ele elu gli glie ici il ilma ilup ilvi ino las  
lefo lla no oe olo pe rad remo rito sign ulo vol

- 1) F . . . . to Ba . . . . no Tra . . . . tore Pont . . . . moli Ta . . . . are (2,6,2,3,5)
- 2) S . . . . a Ba . . . . are Bi . . . . mio D . . . . tore Fa . . . . oso Vi . . . . ra (2,7,1,2,5)
- 3) Te . . . . n Sco . . . . re Pr . . . . are Cont . . . . ire Dom . . . . lio (2,6,1,2,6)
- 4) Ri . . . . ciare Fros . . . . ne Pr . . . . dio In . . . . ire Cucci . . . . ne (1,5,1,1,8)
- 5) Sv . . . . pare Pr . . . . mio Str . . . . lone Ba . . . . co Sanc . . . . tto. (2,4,1,1,8)

## 5

**SOMMA ARCANA**  
(Vedi Glossario)

- 1) La nota che indica + Gattini + La moglie del fratello di mio padre + Lo erano gli Asi + Lo sono i cirnechi dell'Etna. (1,8.3.4)
- 2) In mezzo a fili + Per Rossini “è un venticello, un'auretta assai gentile ...” + T + Ritmano il nostro tempo + E + Articolo maschile + Piccolo colubro + N + Tipica bevanda inglese. (3,12,1.2,8)
- 3) Il Nilo privo di sorgente e di foce + Molto nota è quella “d'Este” di Tivoli + Guidò il primo cargo per trasporto di animali + L + Attrezzi per boscaioli e carpentieri, usati come arma bianca nel Medioevo. (2,7,1,1,4)

## 6

**L'ARGOMENTO COMUNE**  
**QUIZ**

*Se Cupido e Robin Hood si incontrassero quale argomento comune avrebbero su cui discutere? “Arco e frecce”.*

*Nella soluzione dei quiz proposti è presente un soggetto che completa il titolo di una fiaba.*

- 1) E se, invece, ad incontrarsi fossero una infermiera e un noioso insetto estivo, di che cosa parlerebbero? Qual è l'insetto e perché? (Il pastore e la \_\_\_\_\_)
- 2) ....o se fossero Goldoni e Pinocchio? (Il \_\_\_\_\_)
- 3) .... o se fossero Perrault, Morfeo e un animale che non si vede d'inverno? Qual è l'argomento e quale animale? (La \_\_\_\_\_ e)
- 4) ... o se fossero Galahad, Lancillotto, Orlando e Don Chisciotte quale argomento avrebbero in comune? (Il \_\_\_\_\_ errante)

## 7

**PAROLE IN ASCENSORE****(Vedi Glossario)**

*Le soluzioni alle definizioni richieste possono essere scritte:*

*dall'alto verso il basso o dal basso verso l'alto*

*Nella prima e terza riga si leggeranno i titoli di due fiabe..*

**“L’ ..... Lo .....”**

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11

**Verticali:** 1) Città della Francia e colore della gamma del viola. 2) Può essere leggera o pesante, ma è sempre nociva. 3) Spesso lo si lascia per mancia. 4) A Roma c'è quella della verità... ma è solo un mascherone in marmo. 5) Il mitico dio della mitologia norrena. 6) Tipica danza originaria del Brasile. 7) Piegati su se stessi. 8) Parti carnose delle narici del cavallo. 9) Autostello lungo una autostrada. 10) Appezamenti di terreno suddivisi per aree fabbricabili. 11) Nella Grecia antica era una unità di peso e monetaria.

## 8

### SOMMA ARCANA

**Articolo maschile + Ulula di notte alla luna + IN più LA + Magione + Apollo, Giove, Minerva + Uomini, fucili e cani = 2,4, 5, 4, 3, 10**

## 9

### REBUS

**(2,5, 12)**

**(Vedi Glossario)**



LA

O

N


10

## ENIGMI DI DESTRA

Cruciverba sillabico

*A cruciverba risolto, leggendo dall'alto in basso, nella colonna colorata di destra si potranno leggere i titoli di 2 fiabe.*

**Definizioni:** 1) Così finiscono le favole. 2) L'amava Giulietta. 3) Monete di scarso valore. 4) le unghie degli animali rapaci. 5) Parte trasparente dell'occhio. 6) Antica popolazione della Palestina

## 11

### LIPOGRAMMA (Vedi Glossario)

Trova nei seguenti titoli di fiabe le cinque consonanti che **NON** sono state usate.

L'AQUILA E IL RAGNO  
L'ELEFANTE E IL CAGNOLINO  
IL CONTADINO E IL GARZONE  
LA RONDINE E IL PRODIGO  
IL NUGOLO  
IL LUPO E IL LUPICINO  
L'AQUILA E LA TALPA  
LA ZUPPA  
L'AQUILA E LE GALLINE  
LA SPICA

## 12

### QUATERNE ENIGMISTICHE

*Riordinate le quaterne – sotto elencate in ordine alfabetico - in modo da formare i titoli di sette fiabe. Scrivere, sulle linee le lettere corrispondenti. La numerazione indica di quante parole è formato ogni titolo.*

AGNO AQUA EILS ELLO EILF ERPE ILAE ILVI  
ILVI IOLO IUME L'APE L'AQU LASO LLAN LLAN  
LOSC LOST L'UOM MBRA NATA OELA OELA  
RICC SINO SUAO TTRO

- 1) \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ ( 2, 6, 1, 4)  
 2) \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ ' \_ \_ \_ \_ \_ (2, 7, 1, 1', 5)  
 3) \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ (2,10)  
 4) \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ (2, 10, 1, 2, 5)  
 5) \_ ' \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ ' \_ \_ \_ \_ \_ ( 1, 6, 1, 1', 3)  
 6) \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ (2, 6, 1, 2, 5)  
 7) \_ ' \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ (1', 4, 1, 2, 3, 5)

## 13

**CRIPTOGRAMMA CIFRATO**  
**(Vedi Glossario)**

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

**Il crittogramma è uno dei giochi più impegnativi dell'enigmistica**

**Il cifrario consiste nel mettere dei numeri al posto delle lettere dell'alfabeto. I numeri sono legati all'alfabeto internazionale, composto da 26 lettere. Compito dell'ideatore del gioco è, quindi, quello di offrire al solutore un messaggio di soli numeri corrispondenti alle lettere che formano le parole seguendo una regola fissa: A NUMERO UGUALE CORRISPONDE SEMPRE LETTERA UGUALE.**

**Trattasi di un gioco assai difficile per cui il crittografo usa due accorgimenti per guidare il solutore:**

**Il primo consiste nel mettere in chiaro alcune parole del testo cifrato.**

Il secondo nell'offrire una password che permette al solutore di evidenziare tutte le lettere che corrispondono alla password. E' il metodo più semplice .

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

**CHIAVE DI LETTURA:** la vocale A corrisponde al n° 2; la E al n° 8; la I n° 7 ;

La consonante L corrisponde al n° 1; la F al n° 3; la N al n° 5; la T al n° 6.

1) 7 - 11 19 8 - 18 4 17 10 7

2) 7 1 - 12 7 2 17 11 7 5 7 8 17 8 - 8 11 -7 1 -  
3 7 1 4 18 4 3 4

3) 1 8 - 11 19 8 - 9 4 6 6 7

4) 7 1 - 12 2 6 6 4 - 8 - 7 1 - 10 19 4 10 4

5) 7 1 - 1 8 15 17 8 - 2 1 1 2 - 10 2 10 10 7 2

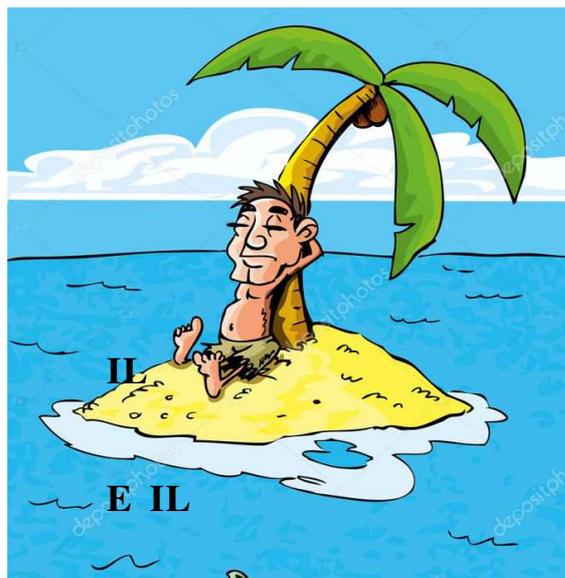
## 14

### REBUS

(2, 8, 1, 2, 4)

Consiste in uno schema enigmistico che presenta immagini e lettere o una scenetta (con lettere poste sopra qualche soggetto), interpretando la quale si ottiene una parola o una frase risolutiva.

Esempio: una vite con le lettere LLO e un pulcino che sta nascendo, con le lettere TON. Se ne ricava: vite LLO TON nato = VITELLO TONNATO. In una vignetta per soluzione si devono considerare solo le immagini o parti di esse su cui sono scritte le lettere. La lettura per la soluzione deve iniziare da sinistra a destra



**15**  
**PASSO DI RE con REBUS**  
**(Vedi Glossario)**

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

Il gioco si ricollega agli scacchi e ai movimenti che può fare il Re, la figura più importante del gioco.

Il Re sulla scacchiera può muoversi di una sola casella alla volta in una qualunque direzione (alto- basso, destra-sinistra, diagonale verso l'alto o verso il, basso).

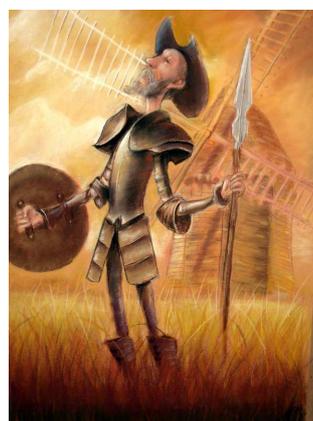
Nell'enigmistica tale gioco si presenta con una griglia in cui tutte le caselle sono occupate dalle sillabe che compongono il testo da ricostruire. Per risolverlo occorre riunire con una riga tutte le sillabe, e il nome dei disegni, tenendo presente che le sillabe possono essere usate una volta sola.

<b>L</b>	<b>A</b>	<b>P</b>	<b>E</b>
<b>E</b>	<b>I</b>	<b>V</b>	<b>R</b>
<b>T</b>	<b>A</b>	<b>L</b>	<b>M</b>
<b>R</b>	<b>E</b>	<b>I</b>	<b>E</b>

**16**  
**DALL'IMMAGINE AL TITOLO**  
**Quiz**

**(2, 7, 1, 2, 9)**

*Quale titolo di fiaba si può ricavare da queste due immagini?*



**17**  
**CAMBIO D'ACCENTO**  
**(Vedi Glossario)**

*Titolo di una fiaba*

**C'è chi fatica e chi si diverte**  
 Su un tavolo di XXXXXXXX  
 passeggiava una XXXXXXXX  
 che con tanta fatica  
 trascinava una mollica.  
 Pensava a quanto gramo  
 fosse il suo lavoro,  
 mentre sopra su un alto ramo  
 cantavan le cicale  
 in un tramonto d'oro.

**18**

**Titolo di una fiaba**

*Seguendo le orme di Fedro, Krilov riscrive le vicende di due personaggi, protagonisti di una favola assai nota. Chi sono? Trovali leggendo la rielaborazione in vernacolo romanesco di Trilussa... che rovescia la conclusione finale.*

**Un XXXX che beveva in un ruscello  
 vidde, dall'antra parte della riva,  
 l'immancabile YYYYYYY.**  
**Perché nun venghi qui? – je chiese er XXXX –**  
**L'acqua, in quer punto, è torbida e cattiva**  
**e un porco ce fa spesso er semicupo.**  
**Da me, che nun ce bazzica er bestiame,**  
**er ruscelletto è limpido e pulito...**  
**L'YYYYYYY disse: - Accetterò l'invito**  
**quanno avrò sete e tu non avrai fame.**

**19**  
**QUIZ**  
**(Vedi Glossario)**

*Titolo di una fiaba*

**Nel “Libro della giungla” Rudyard Kipling inserì un racconto scritto in precedenza in cui i protagonisti erano Toomai e Kala Nag. Toomai, grazie all’amicizia di Kala Nag assiste ad una danza che nessun essere umano aveva mai visto. Chi era Kala Nag? E chi danzava ?**

**20**  
**CAMBIO DI INIZIALE**  
**(Vedi Glossario)**  
**(2, 6, 1, 1’,3)**

*La prima parola è il titolo d una fiaba*

**SCENETTA CAMPESTRE**  
**Scorre l’acqua del XXXXXXXX**  
**scivola e sciacqua.**  
**Trasporta un YXXXXXXX**  
**sul pelo dell’acqua.**  
**Corre veloce nella sua scia**  
**poi l’abbandona e scivola via.**

**21**  
**INDOVINELLI**  
**(Vedi Glossario)**

*La soluzione dei due indovinelli è il titolo di una fiaba. (Le ..... e l'...)*

### I

Mi ronzan d'attorno insistenti e curiose.

Dovunque si posan:

sul bricco del latte, sul forno lucente,

sul pane, sul terso bicchiere

che accosto alla bocca per bere.

E volan nell'aria.

E sul mio quaderno si ferman e riposan.

Che XXXXXX noiose.

(di M. Castoldi con ritocchi)

### II

XXX si chiama quell' insettino,

guai se lo tocchi, punge il ditino.

Se non lo tocchi, non è crudele!

Fa' quella cosa buona e odorosa

che piace tanto al mio bambino,

spalmata sul panino.

Cos' é?

(di Margherita)

## 22

### ANAGRAMMI

(Vedi Glossario)

*Anagrammando le parole in neretto maiuscolo  
si ottengono due titoli di fiabe. (2, 9. e 2, 7.)*

**CHI CON ZELO** osservava il ritratto poteva dedurre che  
**SUI COLORI** gialli il pittore aveva fatto una scelta sbagliata.

## 23

### SCIARADE INCATENATE

(Vedi Glossario)

*Trovate le parole bisillabiche delle definizioni e scrivetele di seguito, tenendo presente che la sillaba finale della prima parola, coincidendo con la sillaba iniziale della seconda, dovrà essere scritta una volta sola. Ad esempio: peSO-SOle: palLA-LAstra . Le sillabe in comune che risultano nella colonna colorata, formeranno il titolo di una fiaba. “Il .....*”

- 1 Personaggio della “Cavalleria rusticana” >< Sono composti da sepal, tepali e petali,
- 2) Caddero quelle di Gerico >< Gli antichi lo chiamavano Cuprum
- 3) La dea indiana della distruzione e della morte >< Capitale del Perù
- 4) Enorme macigno >< Membro di una associazione

## 24

### NASCOSTI TRA LE RIGHE (Vedi Glossario la voce Parola nascosta)

*Se cerchi attentamente troverai che nella frase è nascosto il titolo della fiaba.  
“Il \* \* \* \* \* il \* \* \* \* \* e il \* \* \* \* \*”*

*Es.: Nella frase: “Il pescatore notò che assieme ai pesci vi erano ventitre fratelline e cavallucci marini” il titolo della fiaba è **I TRE FRATELLI** è nascosto nelle parole “.vent**ITRE** **FRA** **TELL**ine...”*

**I soli spettatori erano dieci gnomi, seduti sui rami di un albero, con le gambe robuste penzolanti nel vuoto e una lucciola.**

25

**TITOLO PUNTEGGIATO**

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

- 1) F . . i . . . . . a    2) In . . . . . ire  
 3) Tradit . . .    4) D . p . . arsi  
 5) Retti . . . . .    6) . . litario  
 7 . . gazzaro

**1) Elemento distintivo di francobolli rari. 2) Onorare con un titolo. 3) Lo fu Giuda nei confronti di Cristo, 4) Radersi i peli del corpo. 5) Strada senza curve. 6) Gioco di carte cui partecipa solo una persona. 7) Scrisse "Piccolo mondo antico".**

26

**SCANSIA**

*Scrivendo nello schema la soluzione delle definizioni, le lettere nelle caselle colorate, lette di seguito, forniranno il titolo di due fiabe.*

<b>1</b>						
<b>2</b>						
<b>3</b>						
<b>4</b>						
<b>5</b>						
<b>6</b>						

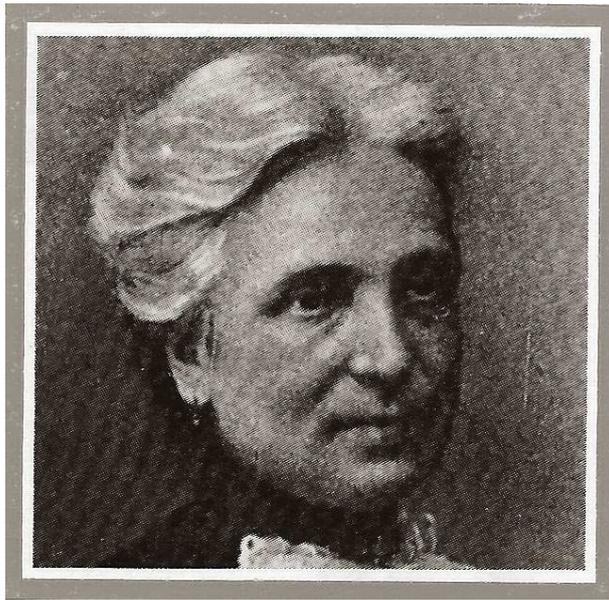
7						
8						
9						
10						
11						
12						

**Definizioni:**

1) Noto catalogo italiano di francobolli. 2) Ci fu quella di ferro e c'è quella di Ampezzo. 3) Si astiene dal mangiare. 4) Colli di origine vulcanica della pianura veneta vicini a Padova. 5) Può cadere anche a ciel sereno. 6) Mostruosi. 7) Sorgente luminosa ... fata dalle api . 8) Mancante e insufficiente. 9) Rimanenti. 10) Quello di Leopardi è solitario. 11) La pianta ... che produce scope. 12) I giorni del lavoro

**EMMA PERODI**

**FIABE ITALIANE**



### **ATTORNO AL FOCOLARE**

I viaggi nel mondo della fantasia solitamente richiamano alla mia mente ricordi sopiti di una infanzia lontana, vissuta in un paese in cui le case ammonticchiate, addossate le une alle altre, sorte in luoghi in cui la morfologia suggeriva a chi le costruì il desiderio e la necessità di difendersi dai nemici, conservano ancor oggi il fascino e i misteri del passato.

Nacqui in uno di questi paesi in cui il fascino dei secoli bui si è conservato ancor oggi, sebbene sia lentamente sommerso da un mondo nuovo.

Per accedere alla parte vecchia del paese occorre attraversare un ponte e oltrepassare una breve galleria, all'uscita della quale una atmosfera diversa ti accoglie e ti ritrovi di colpo in un mondo diverso fuori dal tempo. Una specie di

porta temporale oltre la quale avverti subito la differenza tra il nuovo che ti lasci alle spalle e il vecchio che ti accoglie e ti immerge in un mondo *d'antan*.

Ogni volta che ritorno al paese e mi trovo di fronte all'ingresso e alla scultura di un Angelo che lo sovrasta, affiora il ricordo di versi di sapore dantesco che scrissi.

Mi sembra di udire la

*Per me si va nell'Isola silente,*

voce dell'Angelo che recita:

*Per me si va tra i 'lisurenchi' veri, (nome degli abitanti)*

*Per me si va tra la solerte gente*

*Dai modi assai cortesi ma severi.*

*La progettò un abile architetto*

*Con l'ausilio di validi artigiani,*

*E all'arco conferì austero aspetto*

*Usando il suo talento a piene mani.*

*Mi posero costì, quale cartello*

*Per indicar la via agli alti piani,*

*Ai carruggi, alla Chiesa e al Castello.*

*Ma inutile io son per indicare,*

*Col mio aspetto serio e poco bello,*

*La sua funzion. Basta oltre passare.*

Nei miei viaggi nel mondo della fantasia, mi ritrovo spesso in una cucina dalle pareti annerite, su cui il fumo che usciva dal focolare tutto ingrommato aveva lasciato, col passare del tempo, una patina scura, quasi a voler disegnare sulla calce dei muri ombre informi.

Di quella cucina ricordo in particolar modo il focolare. Era posto nella parte più buia di una stanza e sembrava una specie di antro dove nelle lunghe serate invernali rosseggiavano e crepitavano i tizzoni. E a volte, nella mia mente infantile, pareva che quei tizzoni mi parlassero per lamentarsi della loro sorte, prima di diventare cenere. Anni dopo, sui banchi di scuola ritrovai quella sensazione, quando lessi la similitudine dantesca "*Come d'un stizzo verde ch'arso sia dall'un de' capi, che dall'altro geme e cigola per vento che va via, sí della scheggia rotta usciva insieme parole e sangue*".

Una catena pendeva nel centro del focolare e ad essa era sempre appeso un paiolo in cui bolliva il minestrone o brontolava la polenta che faceva scoppiare la superficie per buttar fuori un caldo soffio gorgogliante.

Ricordo quel focolare perché, d'inverno, seduto a terra su sacchi pieni di foglie secche di mais o di odoroso fieno, in compagnia di Nella, la figlia della padrona di casa, ascoltavo sua madre che raccontava fiabe del passato. Nonna Marì ne conosceva a iosa e ce le raccontava ogni sera.

Il sipario sul mondo della fantasia si apriva quando, lavato i piatti, e preso in mano il gomito di filo e i ferri da cui pendeva una calza in costruzione, Nonna Marì esordiva con una frase sempre uguale, ma sempre presaga del piacere che i suoi racconti ci avrebbe procurato.

*“A cunusciu una foura du bestantu che a dura longu tampu. U vurè che ve a conte?”* (Conosco la favola del “bestento” che dura lungo tempo. Volete che ve la racconti?) Che cosa fosse il “bestento” o chi fosse non l’ho mai saputo. Nonna Marì aspettava sorridendo la nostra risposta e il viaggio cominciava.

Nonna Marì era una affascinante affabulatrice e sapeva come tener desta l’attenzione di chi ascoltava.

Vi chiederete la ragione di questa digressione. E’ semplice: sono i personaggi. Gli stessi che ho ritrovato nelle *“Novelle della nonna”* di Emma Perodi. Basta scorrere i titoli delle sue 47 fiabe per rincontrare tutti i protagonisti dei miei viaggi infantili: re, regine, principi e principesse, santi, morti risuscitati, diavoli, buffoni, nani, ragazzi storpi o con due teste, gobbi, talismani e oggetti fatati, lupi mannari, personaggi sacri e profani... Nulla di quel regno della fantasia mi era ignoto: nonna Marì me lo aveva già svelato in quelle lunghe sedute invernali, attorno a ceppi che fiammeggiavano, mentre, oltre i vetri delle finestre il buio era assoluto e quella *“truce ora dei lupi”*, faceva pensare all’ombra del destino ignoto che incombeva su uomini e cose.

\*\*\*\*\*

Emma Perodi nacque a Cerreto Guidi (Firenze) il 31 gennaio 1850 da Federigo, ingegnere, e Adelaide Morelli Adimari. Notizie sulla sua famiglia sono desumibili dal romanzo autobiografico *Diciotto mesi in convento. Romanzo educativo* (1892), nel quale si trova nominata «la villa di Cerreto» di proprietà della famiglia, presto abbandonata per i frequenti trasferimenti di lavoro del padre. La madre, che si firmava Adele, apparteneva a un’antica famiglia imparentata con i nobili Niccolini.

Perodi crebbe nell’ambiente agiato della borghesia fiorentina e si formò a Pisa e a Berlino, dove poté acquisire una cultura linguistica che le permise di lavorare, a partire dal 1888, come traduttrice dal tedesco, dall’inglese oltre che dal francese. Compì le prime prove da giornalista sulle pagine della *Gazzetta d’Italia*, per la cui Biblioteca apparve anche il suo primo romanzo, *Il cavalier Puccini* (1877). Tre anni dopo, nella stessa orbita di Carlo Pancrazi – direttore della *Gazzetta*, divenuto proprietario del quindicinale *Cornelia. Rivista letteraria, educativa, dedicata principalmente agli interessi morali e materiali delle donne italiane* – si volse alla causa femminile. Da luglio a novembre del 1880 curò infatti sulle

pagine di *Cornelia* una rubrica intitolata *Le idee di Elena*, in cui si descriveva la progressiva apertura di una giovane altolocata verso il mondo del lavoro operaio. Trasferitasi a Roma, collaborò al *Fanfulla della domenica* e iniziò a dedicarsi alla letteratura per l'infanzia. Al 1881 risalgono infatti i suoi primi contributi per il *Giornale per i bambini*, fondato a Roma da Ferdinando Martini e da lei diretto dal 1883, dopo Carlo Collodi.

Formatasi nel prolifico ambiente romano di fine secolo, si esercitò come cronachista attraverso le pagine del *Popolo romano* e del *Corriere della sera*, scrivendo pezzi poi riuniti in volume (*Cento dame romane. Profili*, 1895; *Roma italiana: 1870-1895*.) mentre si registrano sue collaborazioni anche con altre riviste romane: *Il Giornale illustrato per ragazzi*, *La piccola antologia*, *La Ricreazione*, *Roma letteraria*, *Il Gran Mondo*, *L'Italia artistica e industriale*, *La donna di casa*.

All'attività di giornalista affiancò quella di scrittrice per adulti: *Sull'Appennino*, *Spostati*, *Scene della vita*, *Miserie*, *Novelle*, *Fra due dame*, *Il principe della Marsiliana*, *Il cadavere*, *La tragedia di un cuore*, *Suor Ludovica*.

La sua vocazione per la letteratura d'infanzia si consolidò nella collaborazione (intensa quella al *Paradiso dei bambini*, che uscì a Roma per l'editore Perino tra il 1888 e il 1894) e nella direzione di riviste (oltre al *Giornale per i bambini*, diresse *Il tesoro dei bambini* dal 1893 al 1896 e il *Messaggero della gioventù* dal 1899 al 1902), nonché nella scrittura di novelle, fiabe, racconti, libri scolastici, antologie (*A veglia*, *Per i bambini*, *I racconti della zia*, *Cuoricino ben fatto*, *Libro di lettura per le scuole e le famiglie*, *Nel canto del fuoco*, *L'omino di pasta*, *Libro per la fanciullezza*, *Ore di ricreazione*, *Per tutto il mondo vario e rotondo*, *Libro per i fanciulli*, *Cuore del popolo*, *Libro per l'adolescenza*, che spiccarono, nel contesto della fitta produzione contemporanea del genere, per caratteri di modernità. È il caso de *I bambini delle diverse nazioni a casa loro* in cui Perodi sottolineò, nell'ottica di una multiculturalità, i caratteri universali del racconto per ragazzi, pur nelle specificità dei diversi Paesi.

L'intreccio fra la letteratura dell'infanzia e l'antropologia divenne poi centrale nell'opera alla quale più è legata la fama della scrittrice: le *Novelle della nonna*, pubblicate dapprima in settanta dispense, quindi raccolte in cinque volumi fra il 1892 e il 1893 con il sottotitolo di *Fiabe fantastiche* nella Biblioteca fantastica dell'editore romano Edoardo Perino. Sulla scia dei lavori che i folcloristi della fine del secolo svolsero per recuperare le testimonianze della cultura popolare, e che Perodi dimostrò di conoscere (fu amica, fra gli altri, dello studioso Giuseppe Pitrè che raccolse le fiabe toscane nel 1885 e fu tra i primi recensori della sua opera), la scrittrice compì un'operazione editoriale – ricostruita poi da Antonio Faeti nel saggio introduttivo alla raccolta riedita per Einaudi nel 1974 – che proprio da questi studi antropologici ereditò alcuni meccanismi narrativi.

Si immagina che una novellatrice, la «vecchia nonna Regina», racconti nel giro di un anno, nei giorni di festa, dalla notte di Natale al dicembre dell'anno successivo, accanto al fuoco o nell'aia del podere di Farneta («piccolo borgo

sulla via di Camaldoli»), quarantacinque novelle. La storia della famiglia Marcucci, con i suoi venticinque componenti, costituisce la cornice entro cui viene inserita la narrazione: nell'ultimo capitolo si delinea la sorte della famiglia, segnata dalla morte della novellatrice, mentre i racconti sono organizzati in quattro parti, corrispondenti ai cicli stagionali del lavoro contadino. Una sorta di lunario che racchiude il microcosmo perodiano ambientato, con una sola eccezione (per la novella a sfondo marchigiano *Il fortunato Ubaldo*), nel Casentino: uno spazio chiuso, segnato dall'Arno che nasce in quella valle, ricco di tradizione letteraria e che la scrittrice dimostrò di aver accuratamente studiato, sebbene non sia accertata la sua presenza in questi luoghi. La doppia natura dell'opera, sottolineata dal sottotitolo che rinvia al fantastico – «fiabe meravigliose, che ella aveva udito a sua volta dalla propria nonna e dalle vecchie del vicinato» vengono definite in apertura dalla novellatrice –, permette di inscrivere le *Novelle* nella letteratura fantastica dell'Ottocento: vi si trovano affiancati titoli come *L'anello della bella Caterina* e *L'impiccato vivo*, mentre personaggi fiabeschi (nani, incantatrici, pastorelle, regine) convivono accanto a santi e figure protettrici radicate nella cultura cristiana, alla quale si deve anche la centralità della figura del diavolo e delle potenze malefiche, nonché delle anime dei defunti. Intrisi di intenti educativi e di sentimenti nazionali, i racconti entrarono a pieno titolo nella letteratura giovanile grazie alle ristampe di Salani nelle collane di narrativa per ragazzi.

Se la presenza a Roma della scrittrice è attestata fino all'inizio del Novecento, con la morte di Perino Perodi decise di trasferirsi a Palermo, chiamata dall'editore Salvatore Biondo con cui pubblicò, dal 1897, la serie dei testi scolastici *Cuoricini d'oro* e i racconti riuniti nella collana per l'infanzia *Bibliotechina aurea illustrata*.

I legami con la Toscana restarono tuttavia vivi grazie ai rapporti con Salani, con il quale continuò a pubblicare libri per ragazzi nella Biblioteca Salani illustrata, oltre a opere a tematica siciliana come *Il brigante di Ciriminna* – che può essere accostato al racconto per ragazzi *I briganti di Cerreto Guidi*– e *Bernoccolino*, storia a lieto fine di un orfano che torna a Palermo dagli Stati Uniti d'America.

L'interesse per la storia e la realtà siciliana è testimoniato anche dall'ampia raccolta *Al tempo dei tempi...*, apparsa sempre per i tipi di Salani (I-III, Firenze 1909-10) e dedicata alle «fiabe e alle leggende» del mare, dei monti e delle città di Sicilia, che lega ulteriormente la scrittrice alle ricerche di Pitrè.

Emma Perodi morì a Palermo il 5 marzo 1918 in seguito a una polmonite.

La presentazione del volume *Fiabe fantastiche. Le novelle della nonna*, 1974, nella collana I millenni, con l'introduzione a cura di Antonio Faeti, suggerisce una “doppia natura” delle sue fiabe: “*In un panorama avaro di figure eccentriche qual è quello della letteratura italiana dell'Ottocento, emerge la figura di Emma Parodi, narratrice incomparabile, poco incline agli indottrinamenti pedagogici, capace di astuzie ed artifizii letterari, ma anche di*

*estri e di umori balzani. Il suo universo fiabesco è popolato di streghe paesane, diavoli astuti e frati malevoli, in un itinerario pacatamente crudele, compostamente feroce, che si inoltra nel regno del magico, del diabolico, del misterioso. Le sue novelle si compongono insomma in una sorta di "romanzo nero, d'ambiente appenninico, in quarantacinque episodi, con alcuni intermezzi di tono più lieve e una storia collaterale a puntate"*

Un ottocentesco Stephen King in gonnella?

(da Enc, Treccani)



Le soluzioni dei giochi sono in appendice dopo il Glossario

## 1

### SCIARADA ALTERNA

*La sciarada alterna si ottiene quando due parole, alternando vicendevolmente le loro lettere, danno origine ad un'altra parola. Esempio: CARA meta - CA me RA ta.*

*La soluzione indicherà un angolo preferito dalla narratrice.  
 La soluzione non è facile per cui occorre un aiuto.  
 Quali erano o nell'Ottocento i sinonimi di FIABA e di CUORE?.*

### **DOPO CENA**

**C'era una volta una regina bella  
 e dall'orco crudele fu rapita.  
 Trasportata lontano in una cella,  
 passava amaramente la sua vita.  
 Narra una XXXX la buona nonnina  
 e i nipoti, che stanno attorno attenti,  
 hanno in YYYY pietà per la meschina  
 che soffrirà la pena e i tormenti.  
 Ma un dì un principe forte e valoroso.  
 uccise l'orco e liberò la bella;  
 poco dopo egli diventò suo sposo  
 e in una reggia si mutò la cella".  
 Brilla nel XXYXYY la fiammata,  
 e la nonna la storia ha terminata.**

(Dal "Corriere dei piccoli", 1934/17 - Piera Chinnelli, San Martino)

## **2**

### **TITOLO FIGURATO**

*Dato un nome ad ogni figura, sottraete o aggiungete le lettere sotto indicate.  
 Otterrete il titolo di una fiaba.*





**- F - O**



**+ R**



**- O**



**- I**



**- BA**

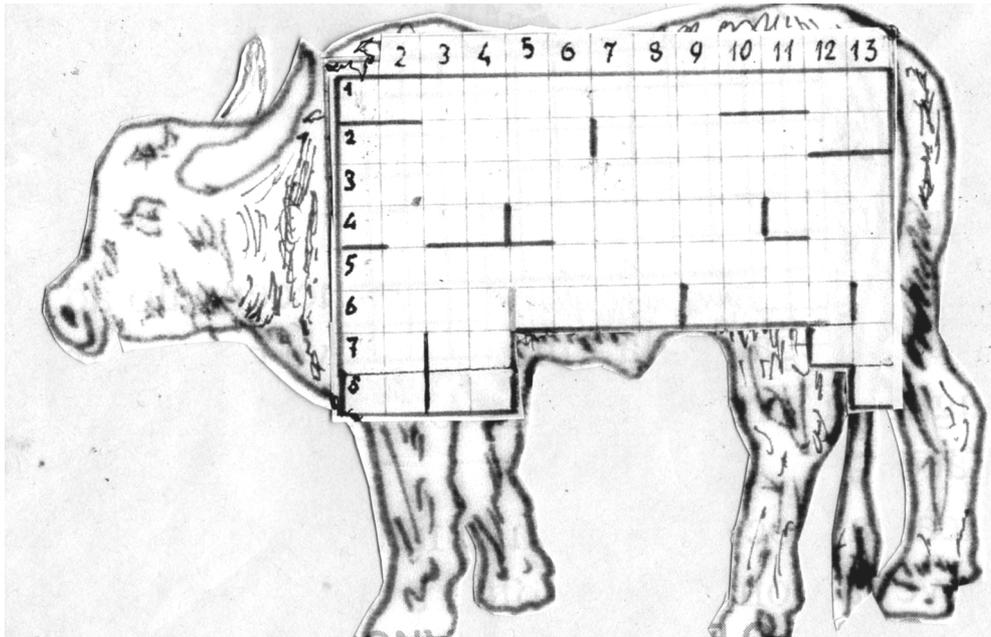


**- RA**

**3**

## **CRUCIVERBA**

*A gioco risolto nelle righe 1, 3 e 5 orizz. si leggeranno i titoli di tre fiabe*



**Definizioni:**

**Orizzontali:** 1) (*titolo di fiaba*). 2) Rinunzia libera e perpetua, vincolata da giuramento, a una fede o dottrina. - Educare. 3) (*Titolo di fiaba*). 4) Saluto in lingua hawaiana. - La contea più meridionale della Svezia. - Il TOTIP senza vocali. 5) (*Titolo di fiaba*) 6) Capoluogo della provincia dell'Olanda Meridionale. - Van d'accordo con la polenta. - Il verde del deserto. 7) Andar - Millecinquecento romani. - Il 'ma' latino. 8) Fisica, Oersted (abbr.) - Egli in poesia.

**Verticali:** 1) Comune Palindromo del trentino. - L'antica Troia. 2) Danzare. 3) In Egitto c'è quello bianco e quello azzurro. - Servono in carpenteria per levigare oggetti in legno o in metallo. 4) Ha per capitale L'Avana. - Letto di un torrente sahariano in cui scorre un corso d'acqua a carattere non perenne. 5) Marte in Greco. - Fiume italico. 6) Trafficanti di droga dell'America latina. 7) Pentola affine alla casseruola. 8) Appellativo di Dio nell'Antico Testamento. 9) Fu in passato la capitale d'Italia. 10) Cavità nasale. 11) Levante. - L'arsenico. 12) Croce Rossa. - Scanalatura di colonna. 13) Escursionisti Esteri. - Città sulla costa nel nord-ovest del Portogallo, nota per il suo vino.

# CRITTOGRAMMA

(2, 5, 3, 7)

## IL DOSSO DI RIGOLETTO

5

### AGGIUNTA SILLABICA

*Dato un nome alle definizioni, scrivete sulla linea rossa una sillaba che formi sia col nome che la precede, sia col nome che la segue due parole di senso compiuto.*

*Le sillabe aggiunte, lette dall'alto in basso, formeranno il titolo di una fiaba.*

Si seguono all'università	_____	Frutti del gelso
Mobile da camera da letto	_____	Ordigno esplosivo sotterraneo
Cocchio da guerra usato nell'antichità.	_____	Sotto la bocca.
Lombrico	_____	Conforme alla legge.
Gruppo etnico persiano del secolo VII	_____	Gustosi quelli al gelato
Freddo intenso	_____	Piccola cavità della pelle
In casa c'è quella da pranzo.	_____	Il nome di Wolfe.

6

**CRITTOGRAMMA**  
(2, 5, 11)

**USCITO DAL COMA**

**7**

**ADDIZIONE LETTERARIA**  
(2, 10, 3, 4, 3, 5)

*Messe in sequenza le risposte alle definizioni e tenuto conto delle lettere singole aggiunte, si otterrà il titolo di una fiaba.*

**Nota musicale + L'atto del mangiare a ore determinate + R + La Grecia antica + L + In Grecia vale 3,14 + Cordigliera argentina + Così venivano abbreviati gli antichi dischi in vinile da 33 giri + L'usa il pescatore.**

**8**

**REBUS**  
(2, 6, 3, 8)

*Titolo di una fiaba*

<p>....</p> 	<p>Lo si dà agli amici</p>	<p>R B</p> 
---	--	--

9

**ATTINENZE**

*Aggiungete un'altra sillaba a quelle già presenti in modo da formare nuove parole bisillabi. Il significato di tali nuove parole deve essere attinente alla categoria indicata a fianco di esse. Esempio: GAM ba (anatomia); PER la (collane); NA ve crociera); GU fo (ornitologia).*

*Le nuove sillabe aggiunte, lette di sì seguito, forniranno il titolo di una fiaba.*

SLA	---	(sci)
OM	---	(notte)
STRU	---	(pasticceria)
ME	--	(calendario)
MA	--	(geografia)
NO	--	(legami)
SO	---	(rilevamento acustico)
TUR	--	(motori, auto da corsa)
LU	--	(astronomia)

## 10

**DISTRIBUZIONE**

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

	cal		del		be
fa		Il		vo	
che		fe		fra	
La		la		so	
tri		La		dan	
ta		lo		le	

ce ce con del dia fi la la la lo na  
sche si stel te tro za za.

11

**ACROSTICO SILLABICO**

*Le sillabe che occupano le caselle colorate, lette dall'alto in basso, formeranno il titolo di una fiaba.*

1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					

- 1) Allegro, contento e lieto. 2) E' nero quello del racconto di Poe.  
 3) Regione vinicola della Slovacchia, celebre per il suo vino.  
 4) Città della Grecia celebre per il suo santuario. 5) Domato.  
 6) Non dà in escandescenze. 7) Quartiere cittadino.

12

**MESOSTICO SILLABICO**

*Le sillabe che occupano le caselle colorate, lette dall'alto in basso, formeranno il titolo di una fiaba.*



- 1) Si dice di una mina che esplode. 2) Giuda ne ricavò trenta. 3) Forbici.  
 4) Lo è quasi sempre il cane. 5) Lo si avverte nell'aria in primavera.  
 6) Fa parte del cuscino. 7) Città della Bosnia-Erzegovina celebre per il suo ponte.

13

**TELESTICO SILLABICO**

*Le sillabe che occupano le caselle colorate, lette dall'alto in basso, formeranno il titolo di una fiaba.*

1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						

- 1) Splende su Parigi. 2) Prolungata astensione dal cibo. 3) Pigro, indolente, abulico-  
 4) Piccolo ruscello. 5) Attrazione, fascino spesso abbinato a sex. 6) Capitale delle  
 Filippine.  
 7) Senza forma o caratteristiche ben definite. 8) L'usa il domatore.

## 14

**ALLA RICERCA DELLE CASELLE NERE**

*Nello schema di parole crociate (già risolto) NON sono state inserite le caselle nere*

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

*che dividono le singole parole. Al loro posto sono state inserite delle lettere.  
Si tratta di individuare le varie parole incrociate, in modo tale che tutte le lettere  
risultanti al posto delle 18 caselle nere formino il titolo di una fiaba.*

15

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

## DEFINIZIONI COLORATE

*Scritte nello schema le risposte alle  
definizioni,  
tutte le lettere nelle caselle colorate, lette  
seguito.  
daranno il titolo di due fiabe.*

- 1) L'ultimo Santo. 2) Persone tarde di ingegno, un po' stordite. 3) Posa negli atelier.  
4) Tipico animale andino. 5) Regalar doni. 6) Frutto ricurvo. 7) Il marito di Milady.  
8) Materiale o tessuto che ha l'aspetto e la trasparenza del vetro. 9) Lo è un broccolo.  
10) Pertinente alla costruzione di fabbricati. 11) Legato a Giulietta. 12) Parte del braccio.

## 16

### PASSO DI RE con REBUS

(Ve di Glossario)

*Partendo dalla prima casella, e procedendo di una casella per volta, in ogni direzione, toccatele tutte. Otterrete il titolo di una fiaba.*

Il gioco si ricollega agli scacchi e ai movimenti che può fare il Re, la figura più importante del gioco.

Il Re sulla scacchiera può muoversi di una sola casella alla volta in una qualunque direzione (alto- basso, destra-sinistra, diagonale verso l'alto o verso il, basso). Nell'enigmistica tale gioco si presenta con un griglia in cui tutte le caselle sono occupate dalle sillabe e immagini che compongono il testo da ricostruire. Per risolverlo occorre riunire con una riga tutte le sillabe, o le definizioni delle immagini, tenendo presente che le sillabe possono essere usate una volta sola.

LO	SA		BA
LO		DEL	SA
E LA	MO	LA	DI
NE		DEL	

# 17

## SOMME ARCANI

(Ve di Glossario)

*La soluzione fornirà il titolo di tre fiabe*

Il gioco 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.

- 1) **Quelle festive sono solenni + R + Popoli + Il Christopher di Dracula + articolo maschile + Sinonimo di estraie + LLO + Può essere la parete quasi verticale di un monte o una fascia colorata o pieghettata di tessuto – Negazione perentoria. = ( 6, 7, 1, 2, 7, 7)**
- 2) **Articolo femminile + Resta in vita ... come una capra + N + Rendo onore alla divinità + Lo è il sale nelle saliere. = (2, 7, 1, 3, 4)**
- 3) **Articolo maschile + L'onore del mento + Lo Schicchi di Puccini + Preposizione articolata, + Il giorno molto breve + antenato. (2, 11, 3, 7)**

## 18

### DA TERZETTO A QUINTETTO

*In base alle definizioni, trovate le 17 parole di cinque lettere, tre delle quali sono già inserite nella griglia e scrivete le altre due, prese nell'ordine, nelle caselle vuote. Il risultato è il titolo di due fiabe.*

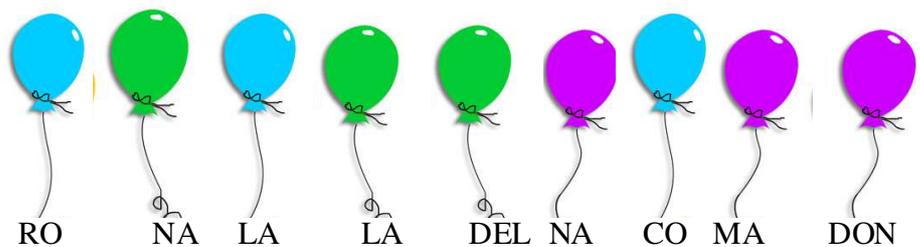
1	2	3	4	5	6
ISO	STE	POE	TIO	TIA	MAR
7	8	9	10	11	12
AIE	FSA	SNA	ARE	IDO	POA
13	14	15	16	17	18
RCO	MOS	LOT	AVI	ILA	*****

**Definizioni:** 1) Lo è Rodi. 2) Arresti momentanei. 3) Si aprono e si chiudono. 4) Noia. 5) Osso della gamba. 6) Nome di donna molto comune. 7) Pianta digestiva per dolci e liquori. 8) Cavità del terreno. 9) Parte della rosa poco gradita. 10) Lo stadio del toro. 11) Sono adorati dai pagani. 12) C'è quella magna, quella per la bicicletta e quella del giardino. 13) Lo era Crespo. 14) Insetto noioso. 15) Un noto gioco d'azzardo. 16) Appartenuto e tramandato dagli antenati. 17) Il fiore considerato timido.

## 19

### PALLONCINI COLORATI

*Riordinate per colore i palloncini. Otterrete il titolo di una fiaba.*



## 20 CRIPTO REBUS

**(1, 6, 5, 5, 8)**  
(Vedi Glossario)

*Titolo di una fiaba*

**Guida per la soluzione : vedi n° 8. Occorre valutare innanzitutto la posizione delle due lettere O e A .  
Che cosa contengono? e poi fare un confronto fra le due donne**



**DEL**



## 21

**TITOLI CIFRATI**(Vedi Glossario voce **CIFRARIO**)

Il cifrario consiste nel mettere dei numeri al posto delle lettere dell'alfabeto. I numeri sono legati all'alfabeto internazionale, composto da 26 lettere. Compito dell'ideatore del gioco è, quindi, quello di offrire al solutore un messaggio di soli numeri corrispondenti alle lettere che formano le parole seguendo una regola fissa: **A NUMERO UGUALE CORRISPONDE SEMPRE LETTERA UGUALE.**

Trattasi di un gioco assai difficile per cui il crittografo usa due accorgimenti per guidare il solutore:

Il primo consiste nel mettere in chiaro alcune parole del testo cifrato.

Il secondo nell'offrire una password che permette al solutore di evidenziare tutte le lettere che corrispondono alla password. E' il metodo più semplice.

Suggerimenti per la soluzione:

(La password che agevola la soluzione del presente gioco e che permette di scoprire i titoli è la seguente, legata al nome dell'Autrice e cioè:

**PERODI EMMA - 1 2 3 4 5 6 2 7 7 8.** Dalla quale si ricava che a n° 1 corrisponde sempre la lettera P, al 2 la lettera E, al 3 la lettera R, al 4 la lettera O al 5 la lettera D e così via....

9 8 - 7 10 9 8 - 5 2 9 9 8 - 11 8 5 2 12 12 8  
12 4 13 6 8.

9 8 - 7 4 3 14 2 - 5 6 - 7 2 12 12 2 3 -  
16 6 4 15 2.

7 4 15 15 8 - 11 6 16 2 - 2 - 6 - 14 3 2 -  
13 6 17 9 6 - 12 14 4 3 1 6.

6 9 - 3 8 17 8 20 20 4 - 16 4 15 - 5 10 2 -

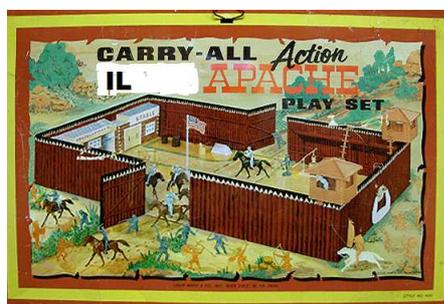
14 2 12 14 2.

22

**REBUS****(2, 9, 6)****(Vedi Glossario)***Titolo di una fiaba*

Il gioco si fonda sull'interpretazione delle cose, cioè su uno schema che presenta una o più figure con lettere sovrapposte. Le figure devono essere interpretate attraverso una prima lettura detta *spezzettatura*, per poi giungere alla soluzione costituita da una parola (rebus monoverbo) o da una frase.

La *spezzettatura* consiste nell'interpretare in modo del tutto autonomo una parte di un disegno per ricavarne una lettura. Le parti del disegno da interpretare non sono facoltative ma sono solo quelle contrassegnate da una o più lettere sovrapposte, che entrano pure esse a far parte della soluzione. In caso di mancanza di lettere le parti da interpretare saranno contrassegnate da altro segno grafico, per lo più una piccola stella



23

**SOMMA ARCANA****(Vedi Glossario)***Titolo di due 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.

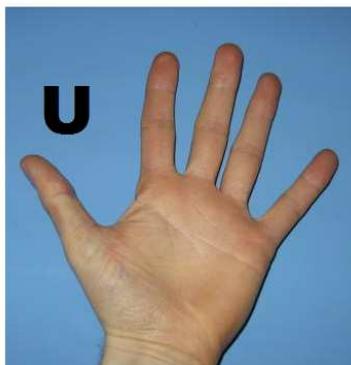
**\*Un noto ente pubblico italiano del settore assicurativo. + Costruzioni arboree. + Frutto tipicamente autunnale. + La vacca di Giove. (1, 4, 2, 10)**

**\*Articolo maschile + Rose recise dagli steli + L + Si aggiunge al trenta. + L + T  
Oggetti poco fitti + T + A volte passano lente e a volte veloci. (2, 8, 3, 9)**

**24**  
**REBUS**  
**(2, 4, 5)**  
**(Vedi Glossario)**

Il gioco si fonda sull'interpretazione delle cose, cioè su uno schema che presenta una o più figure con lettere sovrapposte. Le figure devono essere interpretate attraverso una prima lettura detta *spezzettatura*, per poi giungere alla soluzione costituita da una parola (rebus monoverbo) o da una frase.

La *spezzettatura* consiste nell'interpretare in modo del tutto autonomo una parte di un disegno per ricavarne una lettura. Le parti del disegno da interpretare non sono facoltative ma sono solo quelle contrassegnate da una o più lettere sovrapposte, che entrano pure esse a far parte della soluzione. In caso di mancanza di lettere le parti da interpretare saranno contrassegnate da altro segno grafico, per lo più una piccola stella



## 25 PASSO DI RE

(Vedi Glossario)

*Partendo dalla casella colorata, e procedendo di una casella per volta, in ogni direzione, toccatele tutte. Otterrete i titoli di due fiabe.*

Nel gioco degli scacchi il Re è libero di muoversi in qualunque direzione (a destra, a sinistra in alto in basso, in diagonale), ma non più di una casella per volta. Stessa regola vale per il gioco enigmistico che si presenta con una griglia in cui tutte le caselle sono occupate da lettere, sillabe o disegni.

Partendo dalla casella contrassegnata con asterischi, si devono toccare quelle che si trovano sopra/sotto, a destra/a sinistra o in diagonale, e di procedere fino ad ottenere il titolo richiesto.

Per i disegni

considerare l'intera parola.

<b>IL</b>	<b>LO</b>	<b>ZA.</b>	<b>SAG</b>
<b>STEM</b>	<b>BER</b>	<b>LA</b>	<b>GEZ</b>
<b>NO</b>	<b>MA</b>	<b>RET</b>	<b>DEL</b>
<b>SO.</b>	<b>GUI</b>	<b>SAN</b>	<b>TO</b>

## SOMMA ARCANA

*Titolo della fiaba finale*

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.

Nota musicale + Destino o fato o fortuna + preposizione articolata + F + Arnesi da pesca + Articolo plurale + Voler bene (tronco) + C + . . . sento odor di cristianucci = (2, 5, 5, 8, 8)

## ANTONIO AUGUSTO RUBINO

### FIABE LIGURI



Autoritratto

### **Il carruggio.**

Via Vincenzo Gioberti è un carruggio irregolare fatto di strettoie là dove l'ingresso alle abitazioni è situato al primo piano e per accedervi occorre salire una scala esterna che restringe la sede stradale, e di slarghi che danno accesso alle stalle o alle cantine situate a piano terra.

Lunga trecento metri, via Gioberti termina vicino al Torrente Merdanzo, un torrentello tanto caro agli abitanti di Isolabona e a quelli di Apricale i quali anni fa si coalizzarono per evitare che un solerte e pudico funzionario comunale ne mutasse il nome con *Rio delle Rose*.

Un tempo il selciato era segnato a metà da due solchi profondi, scavati giorno dopo giorno dalle ruote dei carri i cui cerchioni di ferro, affondandosi nel terreno durante i giorni di pioggia, avevano creato due rotaie naturali.

Ai lati del carruggio, nelle mura delle case, annerite, corrose dal tempo, vi sono ancor oggi degli archetti antisismici in pietra che dividono e sorreggono al tempo stesso le mura.

Le scale esterne in pietra di una diecina di gradini che portano ad un pianerottolo di pochi metri quadrati, dove si trovava la porta d'ingresso, terminavano su un pianerottolo abbellito da vasi di fiori, per lo più gerani, e da vasi di basilico.

In via Gioberti l'ombra regnava sovrana, un'ombra che era costantemente in attesa dei caldi raggi del sole che avrebbero dato breve vita alla scena. Il sole sembrava avaro di luce e di calore in quanto non riusciva a penetrare tra quelle mura se non quando era allo zenit e solo allora riusciva a scaldare le pietre del carruggio, ma solo per un'ora prima di avviarsi al tramonto verso lontane montagne.

Chi nel 1940 fosse venuto a passare di martedì per via Gioberti avrebbe immancabilmente potuto vedere seduto sul gradino più alto di un pianerottolo un bimbo che teneva tra le mani un giornale rutilante di colori.

Piccolo, rotondetto, paffutello, con i calzoncini corti sin sopra il ginocchio, una camiciola stinta per i continui lavaggi, le scarpe consumate per il troppo correre, i capelli poco usati al pettine, era in attesa della ciotola di latte che nonna Finetta gli avrebbe portato. Nell'attesa occupava il suo tempo nel guardare le immagini di un giornalino che il messo comunale e postino del paese gli aveva da poco consegnato.

Rideva tra sé e sé alla vista di personaggi strani: Quadratino, Lillo e Lalla, Capitan Cocoricò, La Tordella, Bibì e Bibò, Pier Lambicchi, il Signor Bonavventura,

Marmittone, Bil Bol Bul, e si divertiva a leggere i distici posti sotto ogni vignetta i quali commentavano il racconto figurato. Erano sempre ottonari in rima baciata, facili da ricordare. Non di rado il primo distico di alcuni di essi era ripetitivo: *Qui si vede Martin Muma più leggero di una piuma... Qui comincia l'avventura del signor Bonavventura...*

Quel ragazzino non si curava di sapere chi fossero coloro che disegnavano le immagini, che creavano le storie, che le mettevano in versi. Si limitava a goderne, a sorridere o a ridere.

Quel ragazzino ero io e quel giornalino, "Il Corriere del Piccoli", lo lessi sin dall'adolescenza.

Solo in seguito, per lavoro, mi interessai non più alle storie, ma a chi le creava e scoprii, che una di quelle persone era nata e vissuta nell'ambiente che conoscevo, che indubbiamente era passata in quel carruggio e aveva visto quell'ambiente che mi circondava.

\*\*\*\*\*

Antonio Rubino nacque nella mia terra d'origine e la descrisse nei suoi disegni, nelle sue poesie, nei suoi racconti. Conosceva paesi e luoghi della Val Roja, della Val Nervia e della Valle Argentina per averli visitati, percorsi in lungo e largo, parlato con la gente per raccogliere memorie, ricordi, proverbi, fiabe, leggende, Se i Grimm, Puskin, Krylov, Andersen, Straparola, Tolstoj, Calvino furono raccoglitori di fiabe delle loro nazioni, Rubino è da considerarsi un "raccoglitore regionale" in quanto si è limitato a trattare solo i ricordi di un ristretto territorio che comprende la Liguria di ponente. Nel suo lavoro sono infatti presenti i ricordi di Apricale, Bajardo, Bordighera, Camporosso, Ceriana, Dolceacqua, Isolabona, Perinaldo, Pigna, Sanremo, Ventimiglia e numerose località montane dominate dal Monte Toraggio.

«*Giornalista per ragazzi, favolista, autore di libretti e di commedie, decoratore di ambienti, scenografo, attore, polemista, regista di disegni animati e persino, nei ritagli di tempo, raccoglitore di olive*» – così Rubino si definisce nel *Curriculum ridiculum*.

Ma fu anche poeta, pittore, illustratore, ceramista, compositore musicale.

### **Biografia.**

15-5-1880 Antonio Rubino nasce a Sanremo da Giovanbattista Rubino, banchiere, botanico e

cercatore d'oro, e da Maria Sarlandière.

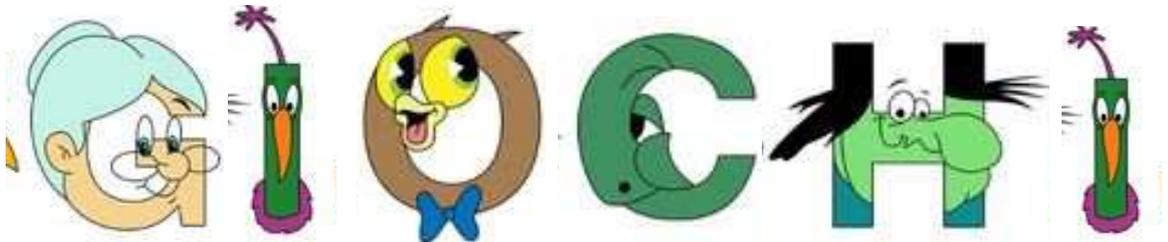
1887 Frequenta le Scuole elementari prima a Bordighera e poi a Sanremo e a soli 7 anni (afferma in una lettera inviata a Mondadori nel 1963) fonda il periodico umoristico "La pulce" che vende sulla Piazza Alberto Nota per due pennini la copia.

- 1888 Muore la madre all'età di 35 anni.
- 1892 Ancora adolescente costituisce ad Apricale l'*Arcadia vrigarenca*.
- 1894 Fonda a Sanremo il Club Alpino "Sella Quintino"
- 1897 Scrive tre poemi con strani titoli "L'Anabignombasi", "Poema baroko" e la "La Galluppotoranccicchegrafeidi",
- 1898 Conclude la licenza liceale senza esame dati gli ottimi voti conseguiti durante l'anno scolastico. Si iscrive all'Università di Torino
- 1903 Ottiene la laurea in legge con la votazione 105/110. Entra in trattative con la redazione del giornale "La Stampa" per la fondazione del giornale umoristico-mondano "Il Merlin Coccaio"
- 1904 Partecipa alla competizione artistica "Esposizione di Cuneo" dove ottiene la medaglia d'argento. Inizia con successo la produzione di immagini per *ex libris* a soggetto macabro, erotico ed esoterico
- 1905 La sua prima pubblicazione appare sulla rivista "L'Albatro".
- 1906 Sposa Angiola Lissoni che gli darà quattro figli in otto anni: Mario, Leopolda, detta Titina, Michele, disegnatore e grafico come il padre, e Dante. Nel frattempo comincia a collaborare a una sessantina di riviste italiane, tra le quali "Il Secolo XIX", "Il Touring Club Italiano", "L'illustrazione del Popolo" e "Il Cartoccino dei Piccoli". 1907/11. Crea le copertine per il "Giornalino della Domenica", rivista per fanciulli dell'editore Bemporad.
- 1908 Comincia ad illustrare il "Corriere dei Piccoli", per le cui pagine inventerà tantissimi personaggi: *Pierino, Quadratino, Luca Takko, Italino...*
- 1910/12 Tra 1910 e 1912 Rubino realizza le illustrazioni di alcuni libri per l'infanzia pubblicati da Bemporad: tra questi *Pippo Sizza aviatore* di Giuseppe Fanciulli, Andersen, *Novelle* e *Tesoro dorato e altre novelle*. Realizza per l'editore anche una *plaque* pubblicitaria per l'Almanacco italiano e *Fantasia*, un calendarietto che elenca le novità per ragazzi.
- 1911 Pubblica la sua unica raccolta di poesie, *Versi e disegni*, ove si avvertono ancora molti echi dannunziani e pascoliani.
- 1912 Inizia la collaborazione con Arnoldo Mondadori, con le illustrazioni di *Nullino e Stellina. Storia di due bambini* e *I balocchi di Titina*. Sempre nel 1912 Mondadori gli affida anche la realizzazione di un nuovo progetto: una biblioteca per fanciulli centrata su opere di autori contemporanei, *La bibliotechina de la lampada*, diretta da Mondadori stesso e Tomaso Monicelli. Rubino collabora anche per altre riviste per le quali realizza cornici interne, illustrazioni di racconti, vignette, storielle e quadretti, barzellette e testatine: è in questi lavori per *Il Giornale dei Soldati* che Rubino rivela il suo gusto per la satira politica.
- 1914-18 Partecipa alla Guerra mondiale e va al fronte col grado di sottotenente nel 3° zappatori e lavora presso l'Ufficio cartografico. Dopo la disfatta di Caporetto è chiamato alla redazione della rivista "La tradotta" (il giornale della Terza Armata) i cui ne è il vero motore in quanto non opera solo come illustratore, ma come articolista e capo redattore. Alla fine della guerra viene decorato.
- 1917 Scrive le parole per le liriche da camera di Ottorino Respighi *Le deità silvane*.
- 1919 Con cadenza settimanale cura una rubrica di satira e critica politica per il quotidiano genovese "L'azione"..
- 1920 Escono per la collana "I gioielli" della Casa editrice Vitagliano (appena fondata) *Viperetta*, in assoluto il più amato dei personaggi rubiniani, e *Tic e Tac* che avrà l'anno seguente il seguito *Tic e tac, ovverosia l'orologio di*

- Pampalona*. La notorietà acquisita in questi anni consente a Rubino di dare una nuova forza alla vendita di suoi acquarelli e olii.
- 1922 Partecipa alla Prima Mostra Internazionale d'arte in Sanremo dove espone 25 opere in una sala a lui riservata.
- 1924 Al teatro di Sanremo vengono rappresentati tre spettacoli : *Ombretta*, , *Una tazza di te*, e *Pig re dei lamponi*". Sulla "Domenica del Corriere" esce un suo articolo sulla *Fest Barca*, una tradizione del comune di Baiardo.
- 1925 Collabora con vignette, articoli e trafiletti a "L'Eco della Riviera"
- 1926 In questo periodo matura la sua scelta di abbandonare il "Corriere dei piccoli" per occuparsi del giornalino per ragazzi del regime "Il balilla"
- 1927/29 Dirige il "Balilla", periodico fascista dal quale presto si allontana per problemi di censura.
- 1929 Fonda e dirige "Mondo Bambino", rivista dei grandi magazzini milanesi "La Rinascente".
- 1930 Cura "La pagina dei ragazzi" de "L'illustrazione del Popolo".
- 1931 Torna al "Corriere dei Piccoli" e vi resta tre anni prima di trasferirsi alle edizioni Mondadori per dirigere *Topolino*, *Albi d'Oro*, *I tre porcellini* (tutti nel periodo (1935-38) e *Paperino* (1937-40).
- 1932 Decora il reparto infantile dell'Ospedale di Somma Lombarda con più di 50 mq. di pitture.
- 1933 Fonda la rivista *Mondo Fanciullo*, In questo stesso anno tenta una nuova promettente avventura: il film d'animazione. Nasce *Nel paese dei ranocchi*, cortometraggio a colori premiato alla mostra del cinema di Venezia nel 1942.
- 1934 A novembre interrompe nuovamente la collaborazione col "Corriere dei Piccoli" per occuparsi della rivista *Mondo Fanciullo* dirigendolo assieme a Ettore Lupo.
- 1935 Assume l'incarico che durerà per cinque anni, di direttore per conto di Mondadori delle testate disneyane in Italia.
- 1936/40 Esce il suo libro *Fiabe quasi vere* per Vallecchi editore. Inizia a lavorare su altri progetti: *Le cronache del futuro* e *Il mistero del tempo*. Collabora con *L'Enciclopedia Labor del Ragazzo Italiano* (edita nel 1938). Nel 1939 riprende a scrivere sul Corriere dei piccoli
- 1942/3 Si reca a Roma per dirigere il settore animazione della INCOM (Industrie Corto Metraggi) e produce un altro disegno animato, *Crescendo rossiniano* (1943), non vedrà la luce a causa della guerra
- 1947 Dopo il conflitto mondiale Rubino collabora a varie testate: *Bambola* (1947), *Gazzetta dei Piccoli* (1947), *Modellina* (1947).
- 1949 A Sanremo fonda *Il Gazzettino della Riviera dei Fiori*, poi diventato *Il Gazzettone* e *La Gazzetta di Sanremo*.
- 1951 Dopo essere passato dal mondo della satira a quello dell'opinionista, fa un ulteriore salto e comincia ad occuparsi di politica candidandosi nelle elezioni del 1951 nella lista "Indipendenti". Non verrà eletto.
- 1952 Invitato dall'amico Giovanni Mosca, allora direttore del "Corriere dei Piccoli", collabora con nuovi personaggi *Lupetto Dimar*, la barca *Nina*, Lo scienziato *Ilario Din* e i figli *Dino Din* e *Din di Nora*
- 1955 Realizza il suo terzo disegno animato: *I sette colori*.
- 1956/7 Al teatro Angelicum di Milano vanno in scena *Budrubudur* e *Il guerriero senza nome*.
- 1958 Scrive il suo "Curriculum ridiculum".
- 1961 Dal 18 giugno al 31 luglio l'Ente Turistico Pro Bajardo organizza una

antologica *Mostra personale Artistica e Letteraria di Antonio Rubino*.  
 1964 Rubino, ottantaquattrenne, si rifugia sempre più spesso nella sua amata Bajardo dove può ritrovare parenti e amici *d'antan*, parlare in dialetto, far riemergere la gioventù passata. Trascorre le sue giornate in gite e passeggiate sempre più brevi.

Marco Cassini nella *“Antologia. Antonio Rubino e l'amore per la Liguria”* scrive:  
*“Il 1 luglio 1964 esce di casa a Bajardo, alle quattro del pomeriggio, con alcuni fogli, la sua penna e la macchina fotografica (in tasca la sua poesia “Pallarea”, dal forte lirismo, riveduta e riscritta da poco). Ha intenzione di prendere appunti e di scattare alcune fotografie ad una chiesetta campestre in vista di una sua nuova opera. Una trombosi cerebrale lo uccide lungo il cammino di ritorno, in regione ‘Braia’, a due chilometri dal paese nei pressi della Fontana vecchia. Viene ritrovato dopo una notte di spasmodiche ricerche, appoggiato ad un muretto, vicino ad un ruscello, col capo reclinato, quasi come uno dei suoi personaggi”.*



Le soluzioni dei giochi sono in appendice

# 1

## IL SETACCIO

*Da ogni parola, scritta in verticale nello schema, togliete una lettera, in modo da formarne un'altra di senso compiuto. Riportate la lettera tolta nella riga colorata sottostante. Tali lettere, lette di seguito, offriranno il titolo di un racconto in cui si narra del difetto nasale di personaggio di Apricale, un paese dell'imperiese.*

C	S	A	C	B	P	D	B	N	N	A
A	A	R	R	A	I	A	O	A	A	C
L	E	M	E	C	A	V	R	C	S	A
I	T	A	A	I	N	I	A	Q	I	N
C	T	T	T	N	T	D	C	U	N	T
E	A	A	A	O	A	E	E	E	O	O

## 2

# REBUS

### (2, 6, 6)

*La soluzione è il titolo di un racconto*

Il rebus consiste in uno schema enigmistico che presenta immagini e lettere o una scenetta (con lettere poste sopra qualche soggetto), interpretando la quale si ottiene una parola o una frase risolutiva.

Esempio: una vite con le lettere LLO e un pulcino che sta nascendo, con le lettere TON. Se ne ricava: vite LLO TON nato = VITELLO TONNATO.

In una vignetta per soluzione si devono considerare solo le immagini o parti di esse su cui sono scritte le lettere. La lettura per la soluzione deve iniziare da sinistra a destra



## 3

# CRITTOGRAMMA

### (2, 6, 8)

*Titolo di un libro*

Il crittogramma è un invito a trovare la soluzione nascosta abilmente tra le parole e le righe.

Non vi sono regole fisse. Per risolverlo occorre analizzare la posizione delle lettere, la ragione per cui sono state omesse, o scritte in modo particolare, il doppio significato che certe parole hanno, i sinonimi, le anfibologie ecc.

Suggerimenti per soluzione: Qual era il soprannome della Garbo e che cos'è Il misantropo)

## GRETA GARBO E “IL MISANTROPO”

4

### PASSO DI RE...MISTO

(2, 9, 6, 3, 5, 9)

*In alcune celle dello schema al posto delle lettere sono presenti immagini e quiz. Partendo dalla prima casella e procedendo col passo del re degli scacchi, cioè una casella per volta in ogni direzione, si otterrà il titolo di un racconto.*

Il gioco si ricollega agli scacchi e ai movimenti che può fare il Re, la figura più importante del gioco. Il Re sulla scacchi era può muoversi di una sola casella alla volta in una qualunque direzione (alto- basso, destra -sinistra, diagonale verso l'alto o verso il, basso). Nell'enigmistica tale gioco si presenta con un a griglia in cui tutte le caselle sono occupate dalle sillabe che compongono il testo da ricostruire. Per risolverlo occorre riunire con una riga tutte le sillabe, tenendo presente che le sillabe possono essere usate una volta sola.

L		SE	S	I
S			D	T
			R	C'è quello di forza quello di dolore quello notarile e quello musicale



## 5

## TERNE ENIGMATICHE

Riordinate le terne sotto elencate in ordine alfabetico in modo tale da comporre cinque racconti.

BAD EDE EMO ETT GAM GIP GNO ILE IMO INL IRE  
LAT LUP MAR MIN ODI ORR OSC TEA TRO

1)    - - - - -    - -    - - - - -    2)    - - - - -    - -    - - - - -  
3)    - - - - -    - - - - -    4)    - -    - - - - -    - - - - -  
5)    - - - - -    - -    - - -

## 6

## SCIARADA INCATENATA

(5, 4 = 8)

*La soluzione è il titolo di una poesia.*

In enigmistica, la sciarada è uno schema che consiste nell'unire due o più parole per formarne un'altra. È dunque sintetizzabile nella formula  $X + Y = XY$  (es.: *tram + busto = trambusto*).

La sciarada incatenata si ottiene quando la lettera o la sillaba finale della prima parola coincide con la lettera o sillaba iniziale della seconda parola. XY/YZ. Esempio: *Bis/sogno = bisogno*.

Tema/male = tele

UNA FIABA SUL COMPUTER

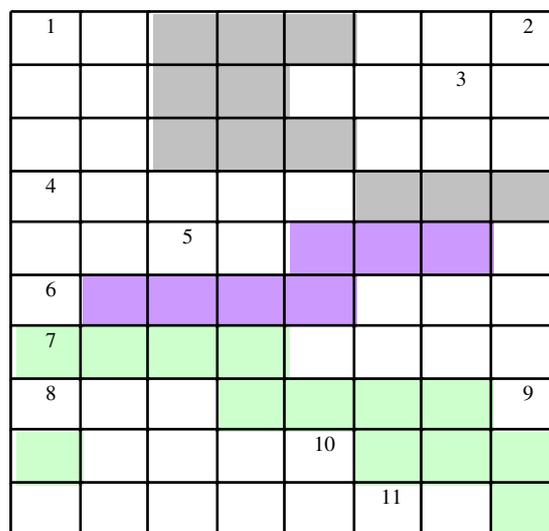
XXXXX/YYYY -

**Immobile sul dischetto,  
in uno spazio ristretto,  
attende l'entrata  
nella porta sorvegliata.  
Basterà una pedata.**

7

## SCANSIA FIGURATA

*Scrivete nello schema, l'uno di seguito all'altro, i nomi delle dodici figure. Tutte le lettere nelle caselle colorate daranno il nome di sei personaggi.*



			12			
--	--	--	----	--	--	--

## ACROSTICO SILLABICO

*A gioco risolto le sillabe della prima colonna, lette dall'alto in basso, formeranno il titolo di un racconto.*

**Un acrostico è un componimento poetico o un'altra espressione linguistica in cui le lettere o le sillabe o le parole iniziali di ciascun verso formano un nome o una frase.**

**Da esso sono derivati i MESOSTICI in cui le parole o le sillabe che si trovano a metà della parola se lettere**

**dall'alto in basso formano un nome o una frase.**

**E, infine, il TELESTICO in cui ad essere prese in considerazione sono le lettere o le sillabe finali. Altre forme sono il mesostico in cui le lettere centrali lette dall'alto in basso. In origine l'acrostico aveva certamente una funzione mnemonica e probabilmente una funzione magica.**

1) E' considerata tra i più terribili predatori marini. 2) Tessuto di lana, tipico della Sardegna. Di tale tessuto si ricava dal latte. 4) Le 5) Stato di privazione imposto. 6) Abitazione a un Capitale delle Siria ...

1	<b>L'</b>			vestivano i gerarchi fascisti. 3) Si
2				prime tre dei compositori musicali.
3				degli alimenti, volontario o
4				piano originaria dell'India.. 7)
5				e tessuto pregiato.
6				
7				

## 9

### MESOSTICO SILLABICO

#### Enigma al centro

*A gioco risolto le sillabe della  
dall'alto in basso,  
formeranno il titolo di un*

1		
2		
3		
4		
5		

*colonna centrale, lette*

*racconto.*

- 1) Lo è il mare di Hugo Pratt in
- 2) Sollecitazione, urgenza,
- 3) L'ascesa dell'alpinista.
- 4) E' simile alla fiaba... ma
- 5) Ha per capitale Amsterdam.
- 6) Imbarcazione di forma piana formata da tronchi d'albero o piante legati tra loro

una sua nota ballata.

non ha la morale.

## 10

### TELESTICO SILLABICO

*A gioco risolto le sillabe della colonna finale, lette dall'alto in basso,  
formeranno il titolo di un racconto.*

- 1) I fiori da regalare l'8 marzo.

- 2) Organizzazione internazionale della polizia criminale.
- 3) Lesi nel corpo.
- 4) Avvii, slanci spinte.
- 5) Ottusamente ancorati al passato.

## 11

### TITOLI CIFRATI

#### IL CIFRARIO DI GIULIO CESARE

*La soluzione fornirà i titoli di tre racconti.*

In crittografia il cifrario di Cesare è uno dei più antichi algoritmi crittografici di cui si abbia traccia storica. È un cifrario a sostituzione monoalfabetica in cui ogni lettera del testo in chiaro è sostituita nel testo cifrato dalla lettera che si trova dopo un certo numero di posizioni nell'alfabeto.

(Quella di Cesare era la posizione 3).

(Per agevolare il solutore si è scelta la sostituzione più semplice: la posizione 1. Esempio. invece di scrivere A si scrive B; invece di B si scrive C; invece di C si scrive D; .... invece di V si scrive Z; Invece di Z si scriverà A.

La parola RUBINO risulterà SVCLOP.

Pertanto, per ottenere la soluzione, basterà scrivere la lettera che la precede.

1) QFOUPMLO EFMMF MBTBHOH.

2) MB HBUUB EL SF  
QBUUB

3) GBUB BDRVPMLOB

1		
2		
3		
4		
5		
6		

## 12

### TITOLI CIFRATI

#### IL CIFRARIO DI MORSE

Il codice Morse fu inventato da Samuel Finley Brees e Morse nel 1836. È formato da combinazioni di segnali lunghi e brevi ("linea" e "punto") con cui si rappresentano le lettere dell'alfabeto.

Usato inizialmente per la telegrafia a filo, il codice Morse è stato successivamente adottato per la radiotelegrafia. Utilizzato normalmente fino a pochi anni fa per le comunicazioni, oggi "sopravvive" solo in parte del campo amatoriale.

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

*Per ottenere la soluzione, basterà "tradurre in lettere" le parole nascoste sotto i segnali di punti e linee. A segnale uguale corrisponde lettera uguale.*

*Si otterranno i nomi di tre personaggi.  
La presenza degli asterischi serve solo a dividere le parole.*

- 1) . \_ . .   . \_   \*   \_ .   . \_ . .   . \_   \*   . . \_ .   . \_   \_   . \_   \_ . \_
- 2) . . . \_   . .   . \_ \_ .   .   . \_ .   .   \_   \_   . \_
- 3) . \_ . .   . \_   \*   \_ . . .   . \_   . \_ .   \_ . \_ .   . \_   \*   \_ .   . .   \_ .   . \_

13

## CRITTOGRAMMA-REBUS

**(2, 2, 2, 2, + 5 = 11) monoverbo**

*La soluzione è il nome di un personaggio.*

Il crittogramma è un invito a trovare la soluzione nascosta abilmente tra le parole e le righe. Non vi sono regole fisse. Per risolverlo occorre analizzare la posizione e delle lettere, la ragione per cui sono state omesse, o scritte in modo particolare, il doppio significato che certe parole hanno, i sinonimi, le anfibologie ecc.

Suggerimento per soluzione: Osserva le due C e chiediti qual è la loro posizione e poi guarda le due fanciulle e ... scegli.

C



## C

## 14

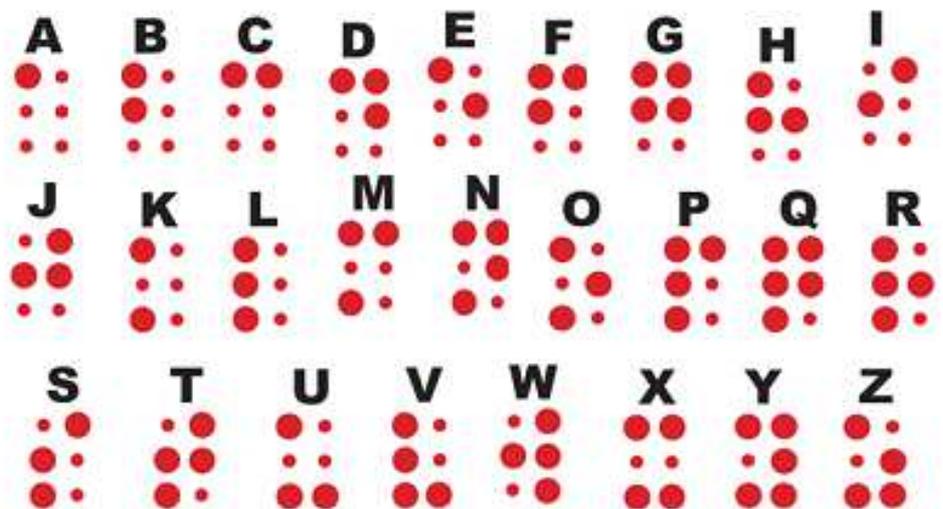
## CIFRATO BRAILLE

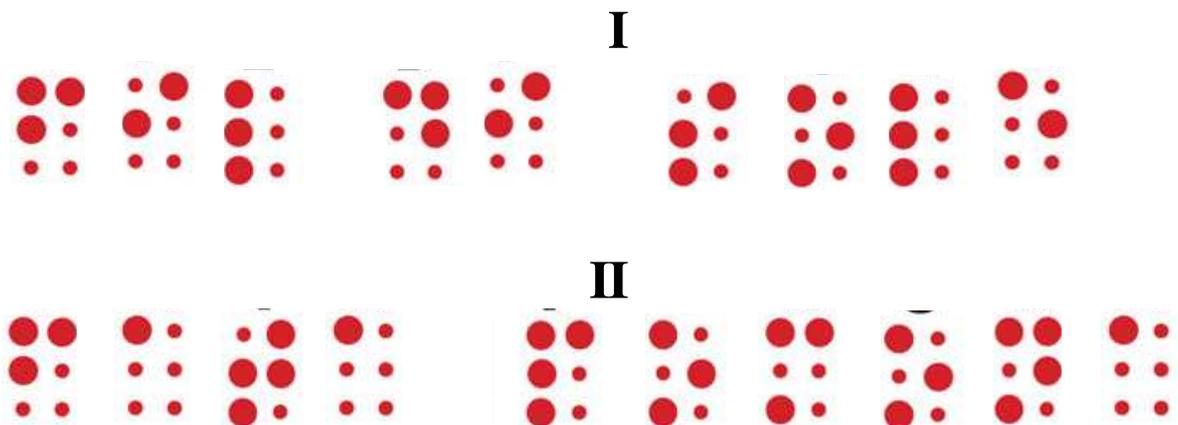
Il **braille** è un sistema di scrittura e lettura a rilievo per non vedenti messo a punto dal francese Louis Braille nella prima metà del XIX secolo.

Consiste in simboli formati da un massimo di sei punti, impressi con un punteruolo su fogli di carta spessa o di plastica. In tal modo i punti - che un vedente "vede in nero" - sono letti attraverso i polpastrelli di chi li sfiora. Per tale operazione occorre usare un tipo di *carta per goffrare* sulla quale si possono imprimere le lettere che, invece di risultare nere su un foglio di carta normale, risultano, invece, in rilievo.

*Guida per risolvere il gioco, la cui soluzione sarà il titolo di due racconti.*

*Basterà sostituire i simboli in Braille con le lettere corrispondenti, tenendo presente che a simbolo uguale corrisponderà sempre lettera uguale.*





15

**VERO O FALSO ?**

*Se ritenete vere o false le successive frasi segnate la sillaba corrispondente.  
Le sillabe segnate, lette di seguito, formeranno il titolo di un racconto.*

<b>DOMANDE</b>	<u><b>VERO</b></u>	<u><b>FALSO</b></u>
1) I Vegani non escludono dal loro stile di vita tutti i prodotti di origine animale. Per esempio mangiano il formaggio.	<b>IL</b>	<b>UN</b>
2) Il sismografo è lo strumento per registrare terremoti	<b>BAM</b>	<b>TRE</b>
3) Se mi trovo ad Ostia mi trovo a due passi da Firenze.	<b>DE</b>	<b>BI</b>
4) Il Museo del Louvre si trova a Madrid.	<b>SE</b>	<b>NO</b>
5) Il Coccodrillo marino è il più grande rettile	<b>RA</b>	<b>LE</b>
6) L'India confina con il Nepal.	<b>DIAT</b>	<b>TRIS</b>
7) La partita doppia è un metodo di scrittura contabile.	<b>TI</b>	<b>BA</b>
8) Nel Colosseo si combatterono battaglie navali	<b>VO</b>	<b>PI</b>

## 16 REBUS (2, 7, 5, 9)

Consiste in uno schema enigmistico che presenta immagini e lettere o una scenetta (con lettere poste sopra qualche soggetto), interpretando la quale si ottiene una parola o una frase risolutiva.

Esempio: una vite con le lettere LLO e un pulcino che sta nascendo, con le lettere TON. Se ne ricava: vite LLO TON nato = VITELLO TONNATO. In una vignetta per soluzione si devono considerare solo le immagini o parti di esse su cui sono scritte le lettere. La lettura per la soluzione deve iniziare da sinistra a destra

		<p><b>DEL</b></p> 	<p><b>LA GAZZA</b></p> <p style="text-align: center;">* *</p> <p style="text-align: center;">* * *</p> <p><b>di G. Puccini</b></p>	<p><b>G</b></p> 
---	---	--	--	---

## 17

### SILLABE IN COMUNE

*Dopo aver dato una risposta alle domande, sottraete le sillabe che le parole hanno in comune. Mettete tali sillabe al posto degli asterischi. Dette sillabe, prese nell'ordine daranno il titolo di un racconto.*

1	2	3	4	5	6
Limite fra due stati	La madre dei Gracchi	Via cittadina	Succhia il miele	Piccolo buco nel muro	Tuberi mangerecci
La città del giglio	Incendiò Roma	Esposizione di quadri	Delimitazione di un campo	Sta al di sopra delle lenzuola	Desco

\* \*

\*\*

\* \* \* \*

\*

\* \* \*

\* \*

## QUADRIOLI ENIGMATICI (1,7,8; 2, 5, 2, 7; 2, 8, 5, 5; 2, 7, 2 9)

*Riordinate i quadrioli, sotto elencati in ordine alfabetico, in modo tale da comporre quattro titoli di racconti.*

ADID ALDO. ANAR CCIO DONE. ERRA. ILNO IRIN LACA  
LEGE LENE LLAT LODE RGIA SETT STAD TIVA. VOLI

## 19 REBUS (1, 5, 12)

Consiste in uno schema enigmistico che presenta immagini e lettere o una scenetta (con lettere poste sopra qualche soggetto), interpretando la quale si ottiene una parola o una frase risolutiva.

Esempio: una vite con le lettere LLO e un pulcino che sta nascendo, con le lettere TON. Se ne ricava: vite LLO TON nato = VITELLO TONNATO. In una vignetta per soluzione si devono considerare solo le immagini o parti di esse su cui sono scritte le lettere. La lettura per la soluzione deve iniziare da sinistra a destra



20

## REBUS A SOTTRAZIONE

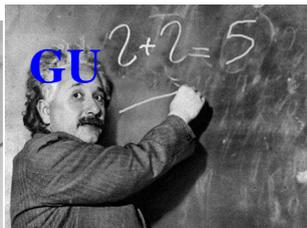
(3, 6, 3, 7)

Consiste in uno schema enigmistico che presenta immagini e lettere o una scenetta (con lettere poste sopra qualche soggetto), interpretando la quale si ottiene una parola o una frase risolutiva.

Esempio: una vite con le lettere LLO e un pulcino che sta nascendo, con le lettere TON. Se ne ricava: vite LLO TON nato = VITELLO TONNATO. In una vignetta per soluzione si devono considerare solo le immagini o parti di esse su cui sono scritte le lettere. La lettura per la soluzione deve iniziare da sinistra a destra.

le lettere precedute dal segno meno (-) vanno sottratte.

Guida per la soluzione: Che cosa combina Einstein? E le tre M che cosa sono?



**M+M+M**

21

## SOMME ARCANE

*Risolvete le somme di lettere (che praticamente sono rebus descritti in prosa).*

*Otterrete titoli di racconti.*

1) L + Dicesi di ciliegia acerba e acidula + N + Ne son ricoperte le pendici dell' Etna + ND + Cortile antistante ad una casa colonica. = (2, 4, 9)

2) Articolo + Grano privo del suo involucro + Privato (preposizione) + "Gli apostrofi rosei messi tra le parole "T'amo" + L + In questo luogo.  
= (2, 5, 7)

3) Kiki + R + Figure mitologiche femminili metà donna e metà pesce  
 abitatrici dei laghi, fiumi e mari + BI + Parte del corpo corrispondente  
 all'attaccatura della coscia al tronco. = (4, 7, 6)

22

<sup>1</sup>	A		I'	E		E	
<sup>2</sup> A		E.		A		E	
<sup>3</sup>		E		E			A
<sup>4</sup>	E		O		I		A'.
<sup>5</sup> I			E		O		
<sup>6</sup> O		O		O		E.	
<sup>7</sup> A			E		O		
<sup>8</sup> E		A			I		A.

### COMPLETAMENTO

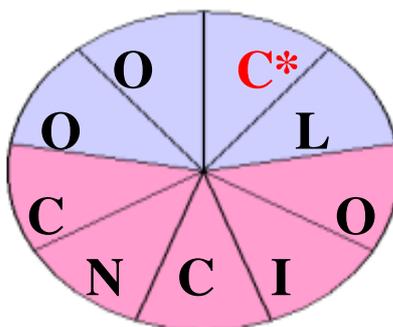
*Collocate in ciascuna delle otto righe le rispettive consonanti mancanti , elencate di seguito così da formare quattro titoli di racconti*

- 1) R L F G    2) L F B T    3) D L L B R    4) C V T L  
 5) V L L R D    6) L C F M    7) C H L B R    8) N C M M

23

## GLI SPICCHI

Scegli un numero compreso tra 1 e 5. Partendo dallo spicchio contrassegnato dalla C con asterisco 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 libro.



24

## QUIZ GEOGRAFICO

### CITTA' ITALIANE

Risolto il cruciverba, nelle caselle colorate si leggerà il titolo di una fiaba.

1					
2					
3					
4					
5					
6					

- 1) Comune italiano della città metropolitana di Bologna in Emilia-Romagna. Al centro della città fu costruito nel Medioevo il castello della Rocca Sforzesca.
- 2) Città italiana situata nella regione Toscana, sulle rive del fiume Serchio, nota per la cinta muraria che circonda il centro storico e per le strade acciottolate. Vi nacque Giacomo Puccini.
- 3) Provincia della Toscana nota per il Castello dell'Imperatore, unica testimonianza di architettura sveva nell'Italia centro-settentrionale e per il Museo del tessuto. Vide i natali dello scrittore Curzio Malaparte, dell'attore-regista Francesco Nuti e dell'atleta Jury Chechi.
- 4) Città considerata la capitale storica del Friuli.
- 5) Città della Lombardia nota per il suo autodromo nazionale, un circuito automobilistico situato all'interno di un suo parco.
- 6) Città veneta, nel nord Italia, nota per essere la città di Romeo e Giulietta e per la sua

Arena, un grande anfiteatro romano, sede annuale di concerti e opere liriche.

## 25 LE COPPIE

*Ai personaggi sopra elencati abbinare uno di quelli che seguono con cui esso forma coppia.  
Le lettere colorate di questi ultimi, lette nell'ordine danno il titolo di una fiaba.*

MARIAN .....	GIULIETTA .....
ORAZIO .....	EVA KANT .....
COLOMBINA .....	ALFREDO .....
ULISSE .....	

**DIABOLIK, ROBIN HOOD, PENELOPE, CLARABELLA, ARLECCHINO,  
VIOLETTA, ROMEO.**

## 26 SOMME E SOTTRAZIONI LETTERALI

*Risolvete le OPERAZIONI (che praticamente sono rebus descritti in prosa).  
Otterrete titoli di cinque racconti.*

- 1) L + Non genuina, adulterata, sofisticata + Nutre un affetto profondo + C + Un inchiostro indelebile. = (1, 4, 5, 1, 8)
- 2) Articolo maschile + Pure e illibate + L + Encomio + per loro (pronome) + Comune belga della provincia di Liegi + Lo sono Etesio, Zeffiro, Eolo e Simun. = (2, 8, 5, 8)
- 3) Proprio in questo luogo + N + La prima preposizione + Zuppa tipica del Messico + Agnelli da latte + Lo sport di chi scala montagne. = (8, 4, 2, 9)
- 4) Musicò "L'Arlesiana" [- ci] + V + ventuno [- no] + Agnelli "in fasce" + Il goffo amico di Topolino + F + Fatto a pezzi + La sesta sulla scala. = (2, 9, 2, 5, 8)
- 5) Contrario di "pro" + Al collo di cani e gatto [-c] + P + La fanno cuore, amore, calore + La prima preposizione + Nel ventennio precedeva "... Ubbidire e Combattere" = (11, 5, 2, 7).

## 27 RIASSETTO

Sistamate le parole definite accanto alle lettere di riferimento seguendo la numerazione progressiva 1, 2, 3, 4 .... Leggendo di seguito riga per riga si otterranno tre titoli.

1) LA  $\begin{array}{c} \_ \_ \_ \_ \\ 3 \ 4 \ 1 \ 2 \end{array}$       T  $\begin{array}{c} \_ \_ \_ \_ \\ 4 \ 3 \ 2 \ 1 \end{array}$       LA  $\begin{array}{c} \_ \_ \_ \_ \\ 2 \ 1 \ 3 \ 4 \end{array}$

LA. Titolo nobiliare. T. Per conquistare il suo amore Giove si trasformò in cigno.  
LA. Osso lungo dell'avambraccio.

2) P  $\begin{array}{c} \_ \_ \_ \_ \\ 1 \ 2 \ 3 \ 4 \end{array}$       DI  $\begin{array}{c} \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \\ 1 \ 2 \ 3 \ 6 \ 5 \ 4 \end{array}$   
P. La decima lettera. DI. Massacro, eccidio.

3) RI  $\begin{array}{c} \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \\ 2 \ 3 \ 4 \ 6 \ 1 \ 5 \end{array}$       I  $\begin{array}{c} \_ \_ \_ \_ \\ 3 \ 4 \ 1 \ 2 \end{array}$       IFI  $\begin{array}{c} \_ \_ \_ \_ \\ 3 \ 1 \ 2 \end{array}$   
RI Istanti      I Prefisso che indica 10. IFI Ruscello

## 28 RESTAURO

*Ad un marmista venne affidata una lastra di marmo per un restauro. La lapide, dedicata ad Antonio Rubino, recava i titoli di alcuni suoi libri e le lettere erano state danneggiate dall'usura del tempo. Aiutatelo a ripristinarle. Troverete cinque titoli Quali?*

**L'ULTIMA FATA  
EPICOLETTO  
NO ALRETA  
RE DIFE'  
C DI GICTO**

## MISCELLANEA ENIGMISTICA

### (2, 11)

*Il quesito è composto da due quiz, un palindromo e un crittogramma.*

**Il crittogramma è uno dei giochi più impegnativi dell'enigmistica**

La crittografia è la tecnica di riprodurre un nome (MONOVERBO CRITTOGRAFICO) o un messaggio in una forma tale che l'informazione in esso contenuta possa essere compresa solo dal destinatario. Occorre ragionare sul perché le lettere sono disposte in modo particolare, sull'anfibologia della parola, su associazione di idee...

**Suggerimento per la soluzione.** La difficoltà si presenta solo per il crittogramma. La domanda che fornisce la soluzione è: **Ma questo RE dove si trova? ... BADA CHE LO STAI VEDENDO.**

[quiz] **Il primo articolo + [quiz] In Italia è IT e in Francia? +  
Il primo numero palindromo + RE** [crittogramma: 2.1,2]

## 30

### CRITTOGRAMMA FIGURATO

#### (2, 5, 5, 6)

*L'immagine suggerisce il titolo di una fiaba*

**Il crittogramma è uno dei giochi più impegnativi dell'enigmistica**

La crittografia è la tecnica di riprodurre un nome (MONOVERBO CRITTOGRAFICO) o un messaggio in una forma tale che l'informazione in esso contenuta possa essere compresa solo dal destinatario. Occorre ragionare sul perché le lettere sono disposte in modo particolare, sull'anfibologia della parola, su una associazione di idee...

**Suggerimento per la soluzione.**

La difficoltà si presenta solo per il crittogramma. La domanda che fornisce la soluzione è: **"Dove si trova il gondoliere?"**



**31**

**SERPENTINA**

**(2,5,5,7) - (1, 8, 2, 6)**

*Sistematate le nelle 16 caselle periferiche le 16 parole (tutte bisillabe), di cui la prima sillaba va collocata in una casella bianca periferica e l'altra in una delle 9 caselle colorate e numerate. Le caselle turchesi possono essere in comune a più parole.*

*Nella cornice esterna si potranno leggere i titoli di 2 racconti.*

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

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

**1-17** Parte del coltello. **2-19** Convegno periodico di venditori ambulanti. **3-23** Pagamento a dilazione nel tempo. **4-23** Foce di un fiume. **5-24** Racchiudono un'area. **6-24** Sminuzzati sul tagliere. **7-22** Il nome della Tirabusciò protagonista di una canzone di S. Gambardella. **8-19** Malattia ereditaria. **9-17** Profonda. **10-19** L'ultimo domicilio. **11-25** Sciocchi, stupidi. **12-20** Piegati su se stessi. **13-23** Parti delle mani. **14-20** Recipienti per vino. **15-24** Diminutivo di Caterina. **16-20** Uomini "under" il metro.

### 32 QUIZ

*Sottolineate tra le risposte quella che ritenete giusta. Le sillabe iniziali di tali parole, lette di seguito, formeranno il titolo di un racconto.*

**Domanda****Risposta****Chi cavalcava il cavallo Pegaso?****Don Chisciotte, Bellerofonte,  
Rinaldo****Quale fiume bagna Savona****Bisagno Letimbro Roia****Qual è l'intrusa tra questi quattro parole?****lettiga romana, carro, treno,  
motociclo****Quale attrezzo è usato in cucina?****bulino, lesina, tegame****Quali pesci marini si "appiccicano" ad  
altri pesci per farsi trasportare?****menole, remore, mormore,  
murene.****33****SCARTO DI CODE****(3,1,9 - 5,5,4 - 2,10,1,1,5 -2,5,2,4)**

*Trovate le 22 parole rispondenti alle definizioni date e sistematele nei gruppi di caselle in modo che le code delle parole (ossia le loro ultime lettere) vengano ad essere scritte nelle caselle colorate.*

*A gioco  
risultanti  
lette  
titoli di*

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

*risolto, le lettere  
nelle caselle bianche,  
nell'ordine, daranno i  
quattro racconti*

1 Indenne, intatto. 2) Miscuglio di vari ingredienti usato per l'alimentazione del bestiame. 3) Residuo galleggiante. 4) Aumenta il 30 universitario. 5) Il nome dell'Irlanda. 6) Chini, piegati. 7) Cala a fine atto. 8) Sognatore e visionario. 9) Limite della porta dell'ingresso. 10) Parola che designa esseri viventi e oggetti. 11) Pittura su tela. 12) Attore umoristico. 13) Il colore della stoffa. 14) Può essere di vetro o di marmo. 15) Fiume della Lombardia che attraversa Milano. 16) Malattia dei piedi. 17) Fa coppia con la siringa. 18) Li emettono gli agnelli. 19) Fa coppia con 'tali'. 20) Enormi contenitori di grano. 21) Le vie del sangue. 22) Spesso è di mancia.

## 34

### SOMME LETTERALI

**(2, 6, 3, 10)**

*Risolvete il quesito (che praticamente è un rebus descritto in prosa).*

*Otterrete titoli di un racconto.*

**La sesta sul pentagramma + Istituzione usata per l'istruzione + Erano venerati dai Greci e dai Romani + Si diverte con orsacchiotti e soldatini + TT + Liquidi viscosi usati nei motori e nella cosmetica. = 2, 6, 3, 10.**

## 35

## TITOLO SCARTOGRAFICO.

(2, 5, 5, 7)

*Dopo aver trovato il nome dei soggetti illustrati, scartate una lettera da ognuno di essi.  
Scrivete le lettere rimanenti sulle lineette. Otterrete il titolo di un racconto.*

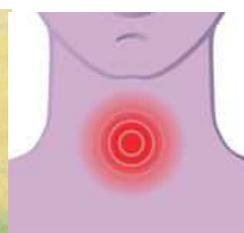


Bartali

— — — —

— — — —

— — — —



I leoni dell'isola di

— — — —

— — — —

— — — —

— — — —

36

## PASSO DI RE con REBUS

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

*In alcune celle dello schema al posto delle lettere sono presenti immagini.  
Partendo dalla prima casella e procedendo col passo del re degli scacchi,  
cioè una casella per volta in ogni direzione, si otterrà il titolo di un racconto.*

<b>I</b>	<b>I</b>		<b>M</b>
<b>E</b>		<b>L</b>	Il sangue dei nobili

1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					

37

**SOTTRAZIONE DI SILLABA**

*Scrivete a sinistra nella 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, scritte nella colonna colorata, danno il titolo di un racconto.*

**A:** 1) Cielo senza luna. 2) Privata per sempre di qualcosa. 3) Uomo di maggior riguardo. 4) Serve in cucina per uova e frittate. 5) L'arte che presume d'indovinare i numeri del lotto. 6) Lingua mandinga parlata nel Mali. 7) L'addetto ai buoi nelle aziende agricole. 8) Merluzzo sotto sale o essiccato.

**B:** 1) Quelle di Marte si chiamano Deimos e Foibos. 2) Altro nome del lago Cusio vicino a Novara. 3) Altro nome del re. 4) Attrezzo simile alla vanga. 5) Piccola insenatura marina, poco profonda. 6) L'ultima dimora. 7) Il primo impatto col mare di un nave. 8) Piccolo frutto tondeggiante e polposo di vari alberi e arbusti, come il ginepro e l'alloro.

## 38

### REBUS A SOTTRAZIONE

(3, 5, 2, 2)

*La soluzione è il titolo di un racconto.*

Consiste in uno schema enigmistico che presenta immagini e lettere o una scenetta (con lettere poste sopra qualche soggetto), interpretando la quale si ottiene una parola o una frase risolutiva.

Esempio: una vite con le lettere LLO e un puldino che sta nascendo, con le lettere TON. Se ne ricava: vite LLO TON nato = VITELLO TONNATO. In una vignetta per soluzione si devono considerare solo le immagini o parti di esse su cui sono scritte le lettere. La lettura per la soluzione deve iniziare da sinistra a destra. Le lettere precedute dal segno - (meno) vanno sottratte.



**(-L) + T**



**DI**



### 39

## LE QUATERNE

**(2, 5, 9) (1, 9, 6) (10, 1, 9 *due nomi*) (2, 4, 2, 4)**

*Riordinate le quaterne - sotto elencate in ordine alfabetico - in modo tale da comporre quattro titoli di racconti.*

ANTI AROS CANT COSA DEES ETTA ILPO ISTE  
 IROM LACA LATL PIUM SADI SAEG TATO ZZOI

### 40

## DA TERZETTO A QUINTETTO

In base alle definizioni, trovate le 20 parole di cinque lettere, tre delle quali sono già inserite nella griglia, scrivete le altre due, prese tutte nell'ordine, nelle caselle vuote. Le lettere così scritte, lette di seguito, formeranno i titoli di tre racconti.

1			2			3			4		
M	L	E	G	L	I	A	E	L	A	T	B
5			6			7			8		
O	N	I	C	A	I	A	A	N	A	P	C
9			10			11			12		
A	L	C	O	P	I	L	O	I	C	A	E
13			14			15			16		
S	O	O	R	O	P	I	P	R	E	N	N
17			18			19			20		
E	C	A	A	I	A	A	T	B	A	T	N

1) Partirono da Quarto 2) Fan coppia con i mariti. 3) Veloce e svelta di mano. 4) Filava nei tempi passati. 5) Divinità nordica. 6) Sul muso dell'aereo. 7) La dea greca della guerra. 8) C'è quello del grano e quello da golf. 9) Sostanza adesiva. 10) Largo, esteso. 11) Fiume che bagna le province di [Brescia](#), [Bergamo](#), [Cremona](#) e [Mantova](#). 12) Vive nel paese delle meraviglie. 13) Odioso per l'eccessività di un alto prezzo. 14) Grande isola greca. 15) Animali che grufolano. 16) Quelle della Deledda sono ...al vento. 17) Il punto più alto di un corpo verticale. 18) Via romana. 19) Percossa improvvisa e dolorosa. 20) E' l'anagramma di TANTO.

41

## COMMISTIONE

Collocate in ciascuna delle otto righe le rispettive consonanti elencate di seguito

*così da ottenere i titoli di tre racconti.*

1	A		A		O	
2		I		A		
3U.	I			E		
4I		I		O		O
5		E		A		
6	E.		A		A	
7	A		I		O	
8	E	A			U	A

- 1) C N L R      2) L B H C N  
 3) T S V L      4) N C T  
 5) L N C S T    6) Z H L P  
 7) Z L D D      8) Q C C

## 42

### REBUS A SOTTRAZIONE

(3, 2, 4)

Consiste in uno schema enigmistico che presenta immagini e lettere o una scenetta (con lettere poste sopra qualche soggetto), interpretando la quale si ottiene una parola o una frase risolutiva.

Esempio: una vite con le lettere LLO e un pulcino che sta nascendo, con le lettere TON. Se ne ricava: vite LLO TON nato = VITELLO TONNATO. In una vignetta per soluzione si devono considerare solo le immagini o parti di esse su cui sono scritte le lettere. La lettura per la soluzione deve iniziare da sinistra a destra

Guida per la soluzione: Le lettere tra parentesi precedute dal segno - (meno) vanno sottratte)



## 43

### CHI CERCA TROVA

(5, 1 7)

*Se cerchi attentamente troverai nascosto nella frase il titolo di un libro.  
Esempio: “Se dici il **ver ne** ne trarrai gioia” è nascosto il nome di VER NE.*

**“ Erano tutti uomini diversi e di segni zodiacali opposti”.**

Qual è il titolo?

## 44

### SOMMA LETTERALE

(3, 2, 3, 7)

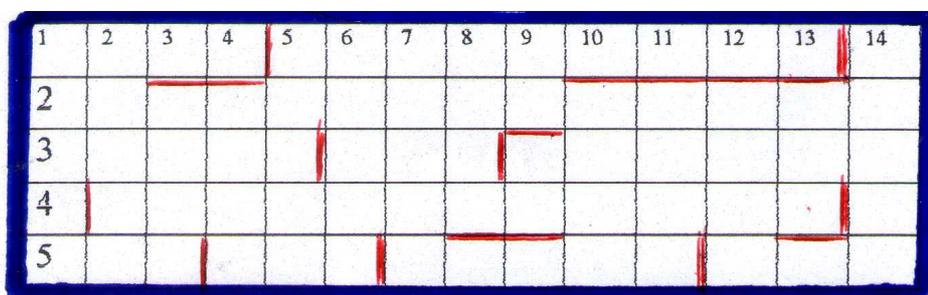
La somma letterale è simile a un rebus con la differenza che al posto dei disegni vi è la descrizione in prosa degli stessi. Per trovare la soluzione scrivete di seguito e in ordine le parole trovate aggiungendo le lettere in maiuscolo. Poi dividetele seguendo lo schema del diagramma numerico che le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

**Indolenti, poltrone, oziose + Giove, Giunone, Minerva e Marte +  
Precede il tuono + Né no, né sì = (3, 2, 3, 7)**

**45**

## CRUCIVERBA

*A gioco ultimato nelle righe 2 e 4 si leggeranno i titoli di due racconti.  
(2, 5, 2, 5) e (2, 5, 5).*



### Definizioni:

**Orizzontali:** 1) La più grande delle isole dell'*Arcipelago Toscano*. - Pianta spontanea il cui nome scientifico fa riferimento alle proprietà detergenti e medicinali ben note fin dall'antichità. 2) (titolo) 3) Nome russo di donna - A Terni senza tè. - Scrivere in Francia. 4) (titolo) 5) La banca del Vaticano. - Nei fumetti fa coppia con Mao. - Spiaggia laziale dove nel 1944 sbarcarono gli americani. - Prefisso che significa mezzo o metà.

**Verticali:** 1) Nella mitologia romana e greca erano campi dove dimoravano dopo la morte le anime di coloro che erano amati dagli dèi. 2) Altro nome del Lago di Como. 3) Pronome dimostrativo che significa questo. 4) Noto istituto assicurativo. 5) Allentamento, ristagno. 6) Ingresso. 7) Si mette sul caffè. 8) Profondo sentimento di antipatia. 9) Ne no ne sì - Iniziali dell'autore di "Diario siciliano" e di "Un bellissimo novembre". 10) Unità di misura terriera. 11) Allegria, vivacità. 12) Espressione di rammarico di pentimento. 13) Codice bancario composto da undici cifre.... o il verso della babbola. 14) Compositori in rima.

**46**

## CIRCUITO

*Scegli un numero compreso tra 1 e 5. Partendo dalla prima casella conta le caselle secondo il numero scelto e segnati la lettera. Poi riparti dalla stessa casella d'arrivo e riconta sempre lo stesso numero e così via. Troverai il titolo di un noto personaggio creato da Rubino. Se non trovi il risultato riprova con un altro numero tra l'uno e il cinque.*

<b>Q</b>	<b>I</b>	<b>R</b>	<b>U</b>
<b>D</b>			<b>N</b>
<b>T</b>	<b>O</b>	<b>A</b>	<b>A</b>

47

## RICOSTRUZIONE

*Sistamate sui puntini le sillabe sotto indicate in ordine alfabetico in modo da completare i sette titoli di altrettanti lavori di Rubino.*

**CI' CON DEL DI DI FI GAN LE LE MA  
MI MO NIO NO PA PE PIE SCON  
SAG STO TA TA TE TO VI**

- 1) .. ..sche .. ...ve di ..co
- 2) Un ..trimo ... mo ..men .. to.
- 3) I ..pi .. Au ...gio.
- 4) Il non .. ...ta ...rie.
- 5) Ba .. uo .. di cam ..gna.
- 6) La ..ne del .. vita ..ne.
- 7) La ....fitta ..le ter .. ti gi ... ti.

48

## LE SILLABE UGUALI

*Dopo aver dato una risposta alle definizioni, 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.*

Faceva coppia con Giacosa.	Treccia sulla nuca dei cinesi	Discendente da Ario	Un arabo nativo di Riad	Rugiadoso Bagnato di sudore ( <b>poetico</b> )	<i>meno</i> <i>meno</i> <i>meno</i> <i>meno</i>
Se capitano in borsa son dolori	Involucro dei gelati	Miscuglio di azoto e di ossigeno	5 appendici di un braccio	Popolo della Grecia antica	

--                      --                      --                      ---                      --

\*

Insaporite con aglio, olio e peperoncino	Veicolo a due posti per trasporto	E' nota quella dei centouno	Venditori girovaghi	Grembiule con pettorale. (Dialettale)	<i>meno</i>
--	-----------------------------------	-----------------------------	---------------------	---------------------------------------	-------------

*meno*                      *meno*                      *meno*                      *meno*

Titolo nobiliare	Contatto di labbra	Assai costosi	Apparecchio contaminuti	Addome, ventre, epa.
------------------	--------------------	---------------	-------------------------	----------------------

--                      ---                      --                      ---                      ---

\*

*meno*

Accostare le labbra a qualcosa
--------------------------------

Casse da morto
----------------

---

## 49

### PARI O DISPARI

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

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

## 50 REBUS A ROVESCIO (6, 6)

*La soluzione è il titolo di un libro.*

**Guida per la soluzione:** Si tratta di una variante del Rebus di cui segue le regole tranne il fatto che la soluzione va letta a rovescio cioè da destra a sinistra. Ad esempio se la soluzione di un rebus fosse : ASSI R E RACCATTA la lettura a rovescio sarebbe : ATTACCARE RISSA.



# ITALO CALVINO

## FIABE ITALIANE



**Tradizioni popolari**

Mentre assistevo alla cerimonia della Sagra delle anguille, nata da una idea del Sindaco che voleva attirare in paese i turisti, pensavo alle tradizioni ancora in vita e a quelle che si erano estinte.

Il mio paese, sorto oltre otto secoli fa, non difettava certo di tradizioni locali, alcune delle quali affondavano le radici nel passato e fiorivano in particolari giorni dell'anno sia per ricordare un particolare avvenimento sia per aggiungere un giorno di divertimento in più a quelli che già allietavano il calendario generale.

Molte di queste tradizioni erano comuni a tutti i paesi della valle, ma col passar del tempo e col mutamento dei costumi, capitava che le radici non avessero più la forza di fiorire e lentamente morivano.

Ne ricordo tre legate alla mia Itaca: la tradizione del "ciaravugliu", la processione del Giovedì Santo che precedeva la Pasqua e alla strana Processione notturna con "caccia al prete".

Della prima "u ciaravugliu" ho ricordi precisi per avervi più volte partecipato da ragazzo.

Se è vero quanto scrive Tacito a proposito dei Germani e cioè che presso quel popolo solamente le vergini si sposavano, e una sola volta si compiva la speranza e il desiderio di maritarsi (*De Germania*, cap. XIX), dobbiamo ammettere che anche presso i Liguri, seppur a distanza di tempo, tale legge ha avuto in passato una parte preponderante nell'ambito dell'istituto familiare se, ancor oggi, in alcuni paesi della Liguria di ponente e a Nizza, dove si ricorda col nome di "charivari". Tale legge riguarda l'avversione per le seconde nozze.

Lo sfavore per le seconde nozze trovava in passato una ragione legata forse a un comportamento da ricercarsi nel sentimento religioso che vedeva nei binubi degli "adulteri speciosi". Come tale uso si sia diffuso nella Liguria occidentale è assai problematico precisarlo; con ogni probabilità fu importato nel Medioevo da qualche Albigese buontempone al quale non andavano affatto a genio le teorie manichee dei catari-patari molto affini a quelle dei Germani descritti da Tacito.

Nella Val Nervia questa azione giudiziale-pubblica prende il nome di "ciaravüglio", un nome, direbbe Manzoni, eteroclitico e bisbetico, la cui etimologia si può far risalire al francese "charivari", che, a sua volta, come sostiene Van Gennep nel suo *Manuel de folklore français*, potrebbe etimologicamente risalire al greco 'carà (testa) e 'barùs' (frastornato) cioè 'stordimento mentale provocato da frastuono. E, per la verità, durante il 'ciaravüglio' di frastuono ce n'è parecchio.

Tutta l'operazione avveniva la sera stessa delle nozze, poco dopo l'imbrunire, oppure al ritorno dal tradizionale viaggio.

Mentre le finestre di fronte o adiacenti a quelle della casa degli sposi si riempivano di gente, sulla piazza principale del paese si formava un corteo, capeggiato da un banditore, *u gran ciaravügliè*, cui era demandato il

compito di leggere agli sposi l'accusa (il bimatrimonio per uno di essi o, raramente, per entrambi); la sentenza (la fase interlocutoria del processo era inutile perché la prova era palese); al banditore toccava leggere la pena prevista che consisteva in una pubblica distribuzione di vino, cibarie, biscotti e focaccia, ovviamente a carico degli sposi.

Per dare più solennità alla cerimonia il gran *ciaravüglièè*, parato a festa, si presentava a dorso di un mulo o di un asino, essi pure bardati con gualdrappe. Al suo seguito uomini, donne, giovani e ragazzi armati di campanacci, padelle, teglie, cembali, tamburi, trombe, barattoli vuoti e altri arnesi rumorosi, davano vita ad un baccano infernale dirigendosi sotto le finestre degli sposi.

Lì giunti, veniva letta la sentenza e veniva pattuita con lo sposo l'entità della condanna. Nella maggior parte dei casi le condanne venivano subito scontate, poiché i due sposi facevano buon viso a cattivo gioco; altre volte, invece, le finestre rimanevano ostinatamente chiuse, nonostante il frastuono crescesse.

Se nulla veniva concesso, a mezzanotte tutto cessava per riprendere la sera appresso con clamori ancor più ampi e con un aumento delle pene da pagare. Non c'era via di scampo: la manifestazione cessava solo quando gli sposi concedevano al paese quanto veniva loro richiesto. Solo allora tutto si acquietava quasi d'incanto; il frastuono cessava e con esso cessavano anche i canti 'di fescennini ricordi'.

La seconda tradizione di cui ho un ricordo, altrettanto netto, aveva luogo nel pomeriggio del giovedì che precedeva la Pasqua. La processione iniziava al tramonto, col calar delle prime ombre. Partiva dall'Oratorio di Santa Croce da dove uscivano i Confratelli della Misericordia che avevano il compito di accompagnare un uomo, il cui anonimato era assicurato da un cappuccio alla *Kukluzklan* che gli copriva interamente il capo. Costui vestiva un camice bianco, serrato alla vita da un cordone; una corda gli pendeva dal collo, ai piedi portava solo un paio di calze di lana, spesse e ruvide, nelle quali era stata inserita una suola. Sorreggeva per uno dei bracci una pesante croce di legno. Si trattava evidentemente di un peccatore che voleva così farsi perdonare tutti i suoi peccati. Il penitente, doveva percorrere un lungo Golgota che dall'Oratorio andava fino alla chiesa di San Rocco, fuori del paese, per poi riprendere la via del ritorno dopo una breve sosta davanti al cimitero.

Il prete non prendeva parte alla cerimonia per cui l'aspetto religioso della manifestazione veniva ad essere dimezzato. Chi la organizzava erano i fratelli della Confraternita della Misericordia i quali, al completo, seguivano la processione, indossando camici bianchi e sanrocchini rossi sulle spalle; ognuno portava una candela accesa in una mano e il libro delle orazioni nell'altra. Il loro compito era anche quello di attorniare il penitente e di allontanare gli ostacoli disseminati lungo quella Via Crucis. Poi veniva tutto il paese alla rinfusa.

Per l'occasione, lungo tutto il percorso, sui davanzali delle finestre venivano sistemati dei gusci di lumaca pieni d'olio e muniti di uno stoppino che, acceso, diffondeva attorno una tenue luce spettrale. Erano simili a lacrime di fuoco.

Solo all'uscita del paese la processione acquistava una singolare particolarità in quanto, per consuetudine, chiunque aveva la facoltà di coprire di insulti l'incappucciato, di sputargli addosso, di colpirlo alle gambe e alle braccia con rami, di disseminare il percorso con pietre appuntite con rami spinosi e di scagliargli addosso zolle di terra friabile che, sebbene si sbriciolassero al primo impatto, lasciavano pur tuttavia qualche livido. Una vera penitenza! Ma non tutti i penitenti accettavano con rassegnazione la difficile prova per cui accadeva spesso che l'incappucciato, stanco delle sevizie, avesse delle incontenibili reazioni. Talvolta si limitava a bestemmiare come un turco, tal'altra, appoggiata la croce ad un muro, rincorreva i suoi seviziatori senza riuscire ad acciuffarli, ostacolato com'era dal lungo camice e dal cappuccio che gli impediva di vedere chiaramente.

La processione allora si fermava per un poco e riprendeva non appena il penitente si rimetteva la croce in spalla per proseguire il suo calvario. Al rientro nell'oratorio il Priore delle Anime offriva al penitente e ai confratelli un piatto di frittelle di merluzzo e *u fugassùn*, una specie di torta pasqualina fatta con sole erbe. La tradizione fu rispettata fino al 1946, subito dopo la seconda guerra mondiale quando un parroco ne decretò la fine.

La terza tradizione che ricordo è la Processione di San Sebastiano che aveva luogo il 20 gennaio. Non ho assistito personalmente. Mi è stata raccontata da mia nonna Finetta e i suoi ricordi risalivano alla sua primissima infanzia.

Si trattava di uno strano rito la cui origine sembra essere legata ad un periodo di pestilenza che colpì tutta la regione, in particolar modo la Liguria e parte della Provenza.

Il suo svolgimento era alquanto singolare.

Il prete in testa al corteo attraversava le vie e i vicoli illuminati fiocamente da centinaia di luci prodotte da lumi ad olio posti sui davanzali e dalle immancabili file di gusci di lumaca riempiti di olio e muniti di uno stoppino. Dopo un inizio calmo, durante il quale i fedeli intonavano le litanie dei Santi e si chiedeva a San Sebastiano di tener lontana la peste, il prete, all'improvviso, accelerava il passo e cominciava a correre mentre i partecipanti, in particolar modo i giovani, lo inseguivano al grido di "*Piglieiru! Piglieiru!* (Prendetelo, prendetelo!)

Il perché di tale processione viene spiegato da G.C. Pola Falletti nella sua opera *Associazioni giovanili e feste antiche: le loro origini*, Milano, 1939, in cui si legge: "*Tale processione si faceva in adempimento di un voto fatto dal parroco di Isolabona per liberarla dalla pestilenza. Quel parroco avrebbe assunto per sé e per i suoi successori il pio impegno*

*di farsi vilipendere nel percorso di detta processione. Così avveniva che egli fosse rincorso dalla gioventù, provocando scompigli poco adatti alla serietà della cerimonia che fu soppressa." E a sopprimerla fu il parroco Don Tornatore di Dolceacqua*

La spiegazione della ragione per cui quel primo parroco promosse la processione nel giorno di San Sebastiano, potrebbe trovarsi nel fatto che, secondo quanto è stato tramandato, quel sacerdote, durante una pestilenza, non aveva ritenuto opportuno, per incolumità personale, entrare nelle case degli appestati per impartire l'estrema unzione.

Non volendo aver contatti con i moribondi, si era limitato a camminare velocemente per tutti i vicoli e a impartire una breve benedizione rivolto verso l'uscio dei morenti.

Cessata la peste e resosi conto di essere venuto meno ai suoi doveri, costui promosse quel rito, lasciandolo in eredità ai suoi successori.

E qui cessano i ricordi perché ne fui distolto dal profumo delle anguille cotte in un padellone di enormi dimensioni.

Andai a ritirare un cartoccio con pezzi di anguilla fritti e mi sedetti su una panchina.

E i miei pensieri andarono subito ad un argomento che in quel momento mi attirava.

Ero giunto all'ultimo scrittore che degnamente concludeva i miei enigmi sui raccoglitori di fiabe, iniziato con l'anonimo scrittore e raccoglitore di fiabe delle "Mille e una notte" e che si concludeva con un raccoglitore, vissuto a Sanremo, il quale aveva scritto: *Fiabe italiane raccolte dalla tradizione popolare durante gli ultimi cento anni e trascritte in lingua dai vari dialetti da Italo Calvino*

\*\*\*\*\*

Nato a Santiago de Las Vegas, Cuba, 1923 e morto a Siena nel 1985, Italo Calvino è un narratore tra i più significativi del Novecento italiano.

Nei suoi lavori si fondono temi diversi, che vanno dall'impronta neorealistica degli scritti iniziali a quella allegorico-fiabesca della produzione più matura. Nella sua prosa, alla lucidità della descrizione analitica fanno da costante contrappunto il lirismo e l'ironia, sostanziati da una riflessione profonda e disingannata sul senso ultimo dell'esistenza umana. Tra le sue opere principali: *Il visconte dimezzato* (1952); *Il barone rampante* (1957); *Il cavaliere inesistente* (1959); *Le città invisibili* (1972); *Sotto il sole giaguaro* (1986).

Figlio di Mario, partecipò alla Resistenza. Svolsse poi una regolare attività di consulente editoriale, collaborò a vari giornali e riviste e diresse con E. Vittorini (1959-66) *Il menabò di letteratura*. Visse lungamente a Parigi. Fin dal suo primo romanzo, *Il sentiero dei nidi di ragno* (1947), ispirato alla Resistenza, e dai racconti di *Ultimo viene il corvo* (1949), è evidente come la tendenza al realismo e quella al fantastico siano in lui complementari.

Nell'alternarsi dei *I racconti* (1958), o del romanzo breve *La giornata di uno scrutatore* (1963) e di quelli fantastici *Il visconte dimezzato*, *Il barone rampante*, *Il cavaliere inesistente*, poi raccolti nel volume *I nostri antenati* (1960), si deve riconoscere la stessa lucida vocazione sperimentale, capace di riconquistare alla letteratura l'antico senso di esperienza totale e di frontiera della conoscenza, attraverso l'assunzione di temi scientifici e la percezione del loro altissimo tenore fantastico. Si è potuto parlare quindi di fantascienza a proposito dei divertiti sondaggi tentati con *Le cosmicomiche* (1965) e *Ti con zero* (1967), *Le città invisibili*; *Il castello dei destini incrociati*, 1973; *Se una notte d'inverno un viaggiatore*, (1979).

Calvino ha anche curato una raccolta di *Fiabe italiane* "trascritte in lingua dai vari dialetti" (1956). Postumi sono apparsi i tre racconti di *Sotto il sole giaguaro* e i testi di cinque delle sei conferenze che Calvino avrebbe dovuto tenere presso la Harvard University, nel 1985-86: *Lezioni americane. Sei proposte per il prossimo millennio* (1988). Nel 2012 è stato edito a cura di L. Baranelli-M. Barenghi il volume *Sono nato in America. Interviste 1951-85*. (da *Enciclopedia Treccani*)

### **Fiabe italiane.**

E' una raccolta di fiabe italiane uscita nel 1956 nella collana *I millenni* di Einaudi.

Il titolo completo dell'opera, che ne chiarisce la natura, è *Fiabe italiane raccolte dalla tradizione popolare durante gli ultimi cento anni e trascritte in lingua dai vari dialetti da Italo Calvino*.

Alcune fiabe non sono altro che versioni regionali di opere ormai divenute dei classici della letteratura per l'infanzia: *La Bella e la Bestia* (*Bellinda e il Mostro*), *I tre porcellini* (*Le tre casette*, *Le ochine*), *Barbablù* (*Il naso d'argento*, *Le tre raccogliatrici di cicorie*), *Cappuccetto Rosso* (*La finta nonna*, *Zio Lupo*), *Cenerentola* (*Grattula Beddattula*), *Biancaneve* (*La Bella Venezia*), *La bella addormentata* (*La bella addormentata e i suoi figli*), *Pollicino* (*Cecino*).

Altre fiabe sono la rivisitazione di miti, come quello di Danae, Perseo, Ulisse e Polifemo.

### *I motivi ricorrenti*

Alcuni motivi ricorrono in queste fiabe, alcuni più sporadicamente, altri più frequentemente. Ad esempio: e sorella che salva i fratelli mutati in bestie; oggetti magici che fanno realizzare i desideri; perdita delle ricchezze magicamente guadagnate; vergogna del padre di avere solo figlie femmine; nozze combinate con esseri immondi o bestie; doni fatati nascosti in noci, nocciole e mandorle.

I più ricorrenti sono: punizione finale del traditore, rivelazione di un intrigo, lieto fine con matrimonio spesso con figli di re o conclusioni inaspettate.

Altri motivi che ricorrono sono: il giovane calato nel pozzo per liberare la principessa, e abbandonato; il pappagallo che raccontando storie salva la castità d'una fanciulla; il cibo insapore dato al padre che aveva criticato dei commenti sul sale della figlia; l'eroe che si aiuta con solo la forza delle sue braccia; il figlio dell'orco o un cavallo (o cavallina) che aiuta a superare delle prove; l'uso di una bevanda come narcotico; escamotage per impedire a un personaggio osteggiato che impedisca gli intrighi o le fughe di chi lo mette in difficoltà.

(Rielaborato da "Internet-wikipedia")



Le soluzioni dei giochi sono poste in appendice

## PREMESSA CON SCIARADA INCATENATA

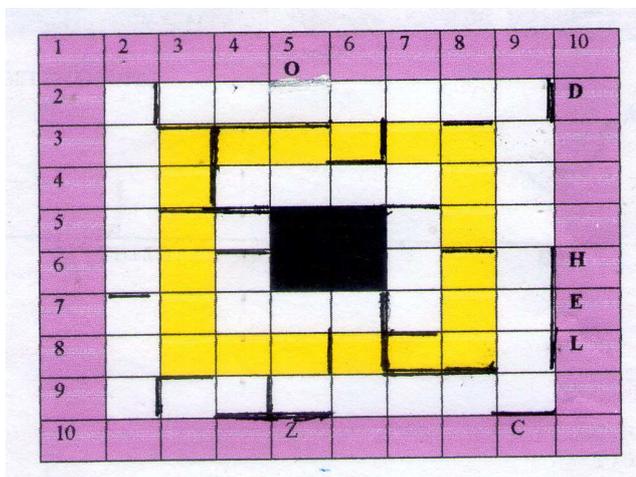
La sciarada è uno schema che consiste nell'unire due o più parole per formarne un'altra. È dunque sintetizzabile nella formula  $X + Y = XY$  (es.: *tram + busto = trambusto*). Nella *sciarada incatenata*, la lettera o la sillaba della prima parola è identica alla lettera o alla sillaba iniziale della seconda parola. Si elimina uno dei due tratti identici e si legge consecutivamente una nuova parola: esempio *ring / ghiera = ringhiera*; (*rinG / Ghiera = rinGhiera*: *aRA / Rancio = aRancio*).

### CRITICI ALLEGRI

Due xxxxx in osteria,  
in segno di protesta,  
con xxyy d'Ungheria  
bagnavansi la testa.  
A loro non piacevano  
baroni né visconti  
usati da Xxxxxyy  
in molti suoi racconti.

## CRUCIVERBA A BORDI INGROSSATI

A gioco risolto, nelle righe e colonne colorate si potranno leggere i titoli di tre fiabe. Tutta la cornice esterna, letta a partire dalla casella n° 1, contiene i titoli di due novelle (1', 4, 5, 1', 5) e (2, 7, 5, 6). La cornice interna, letta a partire dalla prima casella in alto a sinistra, contiene il titolo di una fiaba (1, 3, 10, 2, 4)



### Definizioni:

**Orizzontali:** 1) (*Titolo*). 2) Precede Capone. - Un canale del Mar Egeo. 3) Forma dei casi obliqui del pronome relativo *che*. - Lo erano gli orfanelli di un noto film comico di Mario Mattoli. - Dice di no. 4) La chiave a Parigi. - Ha per capitale Dakar. 5) Fiume della Svizzera che sfocia nel Reno. - Fa copia con ping. 6) Ha per capitale Teheran. - I fratelli dei vizi. 7) Molto note - Devote. 8) Secchi, brulli. - Vi si prende il caffè. 9) Un alt senza capo. - Esercito italiano. - Divisione amministrativa anglosassone. 10) (*Titolo*)

**Verticale:** 1) (*titolo*) 2) verso dei lupi (tronco) - Imparala e poi mettila da parte. 3) Lingua provenzale - Il dittongo dei fieri. - Le braccia degli alberi. - Congiunzione eufonica. 4) Sta per adesso. - Una abbreviazione di destra. - Si fanno per legare. - 5) Adesso. - Organizzazione internazionale Politica. - Sta per così. 6) Si intersecano nelle città. - Famoso collegio inglese. 7) La dodicesima nell ABC. - Lo è l'arte popolare del XX sec. Paese ligure dal nome corto. 8) Rieti in automobile. - L'io dello psicanalista. - La sorella di mia madre. - A te. 9) Il soprannome di Henry Rousseau. 10) (*titolo*).

## 2

### CIRCUITO

Scegli un numero compreso tra 1 e 5. Partendo dalla casella **I** conta le caselle secondo il numero scelto e segnati la lettera. Poi riparti dalla stessa casella d'arrivo e riconta sempre lo stesso numero e così via. Troverai il titolo di una fiaba.

*Se non trovi il risultato riprova con un altro numero tra l'uno e il cinque.*

<b>I</b>	<b>A</b>	<b>O</b>	<b>T</b>
<b>E</b>			<b>N</b>
<b>F</b>	<b>I</b>	<b>R</b>	<b>R</b>

**3**

## **RICOSTRUZIONE**

*Sistamate sui puntini le sillabe sotto indicate in ordine alfabetico in modo da completare i sette titoli di altrettanti fiabe.*

**BA BAM DEL GUAG GLI GNE LE LI MAI MEN MON  
NA NA NA NI NON NOT PA PE PIA PIN RE RE RA  
RE RO SCE SCI SO SPO TA UO VEN**

\*\*\*\*\*

**IL ..STI..TO A TRE ..NI  
L' ..MO CHE U...VA ..LO DI ...TE  
IL ..STO.. CHE ... CRE...VA ...  
LA ...BI.. ...DU.. CON .. PE..  
IL ....CI.. CHE ...SO' U.. ..NA  
IL LIN....GIO DE... A..MA..  
LA ..GI.. ...LE TRE ...TA... D'O..**

**4**

## **ELIMINAZIONI**

**(1, 3, 8)**

*Eliminate da ogni parola una sola lettera in modo da ottenerne un'altra di senso compiuto. Le lettere eliminate, lette di seguito, formeranno il titolo di un fiaba.*

**IDEA TRENO CARNE DIETA SCALE CAUTE  
SCALA CASTE ESITO MOLLA PALLE ISOLE**

## 5

### SOMMA ARCANA

*Dopo aver dato un nome alle definizioni e sottratto da esso le lettere indicate a fianco, quelle che rimangono, **lette al contrario** dal basso verso l'alto daranno il titolo di una fiaba.*

Vi si prende il caffè +	--- (-B)
Gli Stati Uniti +	--- (-S)
In Bolivia è preceduta da LA +	---
L'Agnese spagnola +	---- (-I)
Fa coppia con "nanna" +	-----
Si dava un tempo per cortesia +	---
Oggi ne ha due	-
	= (9, 5, 5)

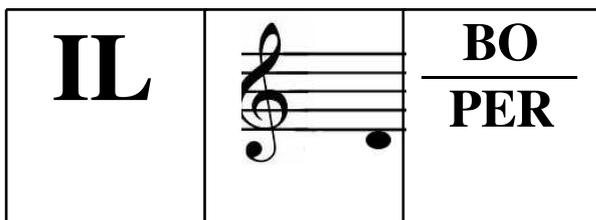
## 6

### CRIPTOGRAMMA REBUS

(2, 2, 7)

Il crittogramma è un invito a trovare la soluzione nascosta abilmente tra le parole e le righe.

Non vi sono regole fisse. Per risolverlo occorre analizzare la posizione delle lettere, la ragione per cui sono state omesse, o scritte in modo particolare, il doppio significato che certe parole hanno, i sinonimi, le anfibologie ecc.



7

## FRASE POLILLUSTRATA(1, 5, 5, 3, 9)

*Dopo aver scritto il nome dei soggetti illustrati  
Aggiungete o scartate le lettere in calce, otterrete il titolo di una fiaba.*



8

## REBUS A ROVESCIO

(2, 3, 7)

*Dopo aver dato un nome alle immagini e aggiunto le lettere indicate, la soluzione, **letta al contrario**, fornirà il titolo di una fiaba.*

Il rebus consiste in uno schema enigmistico che presenta immagini e lettere o una scenetta (con lettere poste sopra qualche soggetto), interpretando la quale si ottiene una parola o una frase risolutiva.

Esempio: una vite con le lettere LLO e un pulcino che sta nascendo, con le lettere TON. Se ne ricava: vite LLO TON nato = VITELLO TONNATO. In una vignetta per soluzione si devono considerare solo le immagini o parti di esse su cui sono scritte le lettere.

La lettura per la soluzione deve iniziare da sinistra a destra



9

## PERSONAGGI CELEBRI

*Date un nome al personaggio. Le iniziali formeranno il titolo di una fiaba.*

L'avversaria di Paggio Fernando . . . . .	Abitava a Tarascona . . . . .
L'amava Cirano di Bergerac . . . . .	La moglie di Paride . . . . .
Famoso cuoco del Decamerone . . . . .	Cavalcava l'ippogrifo . . . . .
Il primo capitano di mare . . .	Fu il primo a volare . . . . .

10

## RIME DA SCARTARE

*Cancellando le sette coppie di figure i cui nomi fanno rima tra loro, i nomi delle sei figure che rimarranno, formeranno il titolo di altrettante fiabe. (2, 6) - (11) - (2, 10) - (1, 5!) - (2, 8) - (1 - (5).*



**11**  
**IL CRIVELLO**

*Nelle colonne sono scritte parole di cinque lettere. Per risolvere il gioco occorre togliere da ogni parola una lettera in modo da ottenerne un'altra di senso compiuto. Le lettere tolte, scritte nella caselle azzurre, lette di seguito formeranno il titolo di una fiaba ( 2, 5, 3, 5)*

L	E	B	C	B	B	M	D	E	L	M	P	N	T	E
A	B	A	A	A	A	A	A	D	A	A	A	A	A	L
G	R	N	I	R	N	G	R	I	M	N	O	S	S	I
H	E	C	R	B	D	I	T	T	P	C	L	C	S	T
I	A	A	O	A	E	A	I	A	I	O	O	E	O	E

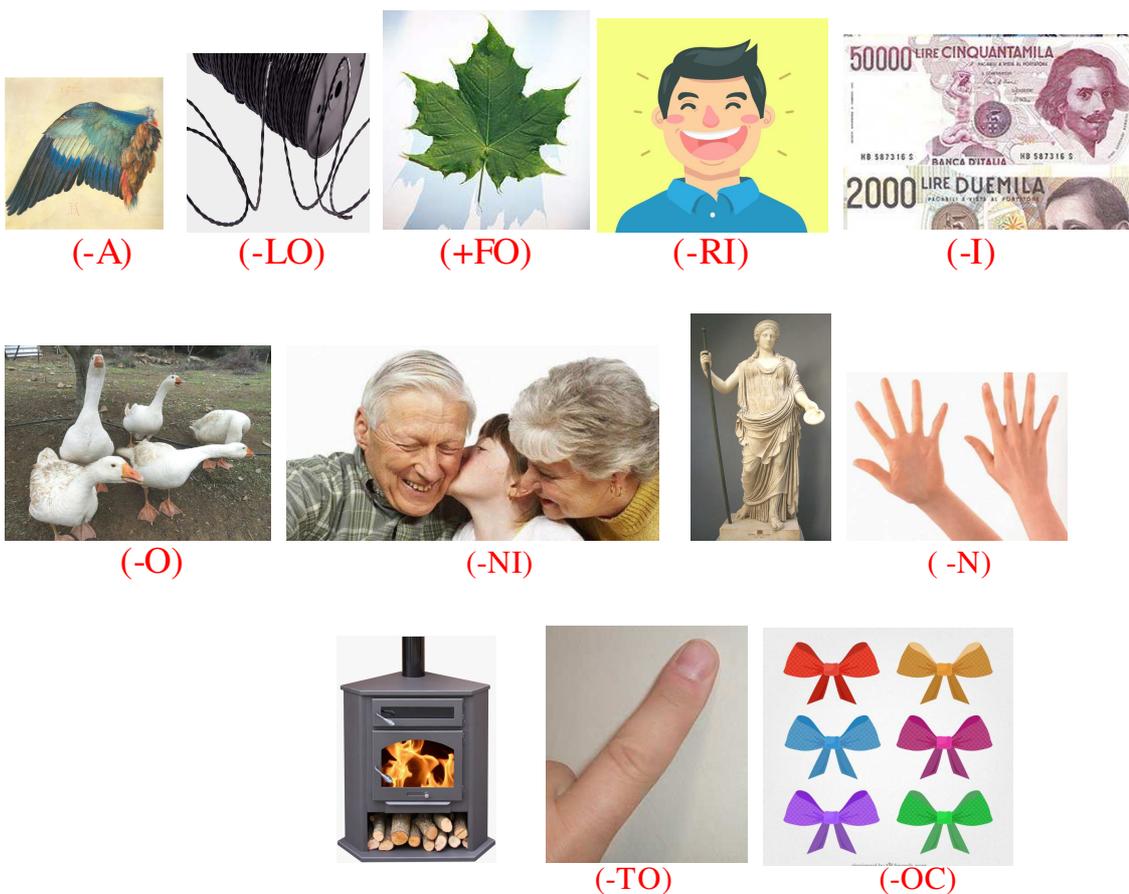
**12**

**FRASE POLILLUSTRATA A SOTTRAZIONE**

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

*Dato un nome alle figure e sottratte le lettere sotto indicate, otterrete il titolo di una fiaba.*

**Guida per la soluzione:** 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 seguendo il diagramma – che è sempre numerico- si otterrà una frase di senso compiuto.



13

## DA TERZETTO A QUINTETTO

*Trovate 20 parole di cinque lettere, tre delle quali sono già inserite nel pentagramma, e scrivete le altre due, prese nell'ordine, nelle due caselle vuote.*

*Tali lettere, lette di seguito forniranno il titolo di tre fiabe.*

1			2			3			4		
P	S	A	C	A	A	F	A	S	I	V	T
5			6			7			8		
N	O	I	A	N	N	L	O	B	C	N	O
9			10			11			12		
S	A	I	T	I	D	S	I	T	G	F	A
13			14			15			16		
G	T	O	F	R	O	S	L	A	I	D	V
17			18			19			20		
T	S	O	A	C	S	T	O	C	N	O	I

Definizioni: 1) Ramazza . 2) Pesce d'acqua dolce. 3) E' famosa quella delle Marianne. 4) Lo sono Borea e Simun. 5) Sulle spalle dell'alpino. 6) Il lupo di London l'aveva bianca. 7) Ospita i bimbi senza battesimo. 8) Il fratello di Abele. 9) Svendite di fine stagione. 10) Ne abbiamo trentadue. 11) Lo sono Dior e Armani. 12) Impacciata e maldestra. 13) Felino domestico. 14) Sottrazione dolosa. 15) Quella di visone è preziosa. 16) Il partito ambientalista. 17) Sulla schiena del mulo. 18) Locale per il gioco d'azzardo. 19) Sinonimo di inno. 20) Fratello di Abele.

## 14 RIUNIONE

*Intercalate le vocali della seconda riga fra le consonanti della prima in modo da ricostruire cinque titoli di fiabe.*

LGCTRDBLRD  
IIOAOEIIIAO (2, 9, 2, 8)

BLLSGNTDR  
IIEEIEEU A (1, 8, 5, 4)

LLPLTRRGZZ  
IUOEAAA E (2, 4, 1, 2, 3, 7)

LPSDVNNSMRM  
IAEEOEOIUOEAI (2, 5, 4, 3, 2, 5, 3)

LDVTDSNG SPP  
IEOOIAIUEE (2, 6, 2, 3, 8)

## 15

### CRITTOGRAMMA MNEMONICO

(2, 9, 9)

Il crittogramma è uno dei giochi più impegnativi dell'enigmistica

La crittografia è la tecnica di riprodurre un nome (MONOVERBO CRITTOGRAFICO) o un messaggio in una forma tale che l'informazione in esso contenuta possa essere compresa solo dal destinatario. Aniché 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. non vi sono regole. Quindi occorre ragionare sul perché le lettere sono disposte in modo particolare, sull'anfibologia della parola, su associazione di idee... La proposta di tale gioco sarà pertanto preceduta da suggerimenti per la soluzione

**“Invece d'arar  
conta le stelle”**

## 16

### REBUS

(1, 6, 6)

*La soluzione è il titolo di una fiaba*

Consiste in uno schema enigmistico che presenta immagini e lettere o una scenetta (con lettere poste sopra qualche soggetto), interpretando la quale si ottiene una parola o una frase risolutiva.

Esempio: una vite con le lettere LLO e un pulcino che sta nascendo, con le lettere TON. Se ne ricava: vite LLO TON nato = VITELLO TONNATO. In una vignetta per soluzione si devono considerare solo le immagini o parti di esse su cui sono scritte le lettere. La lettura per la soluzione deve iniziare da sinistra a destra



17

## ZEPPA SILLABICA

*Consiste nell'inserire una sillaba nella prima parola per ottenerne un'altra di senso compiuto.  
Completa il titolo della fiaba "Il principe \*\*\*\*\*".*

**UN ECCELLENTE TENORE**

**E' bello, vispo e assai XXXXXX.**

**Lo tengo chiuso in gabbia**

**il mio bel XYYXXXX**

**che canta per amor e anche per rabbia.**

18)

**FALSO DIMINUTIVO**

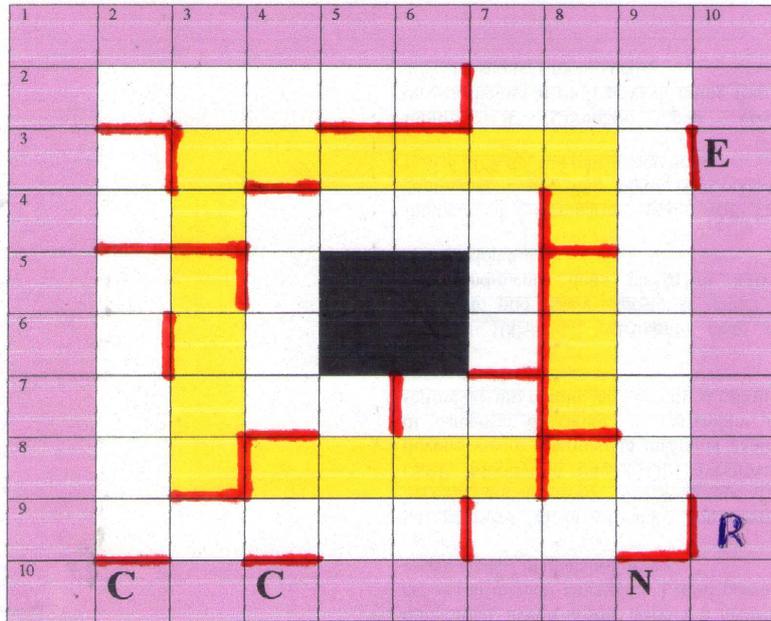
*La soluzione fornisce il titolo di una fiaba*

**Tre XXXXX sulla pelle d'un bambino  
pungevano a sangue il poverino,  
finché non arrivò un bel XXXXXYY  
che tutte e tre le XXXXX  
con gusto becchettò.**

19

**CRUCIVERBA A BORDI INGROSSATI**

A gioco risolto, nelle righe e colonne colorate si potranno leggere i titoli di quattro fiabe. Tutta la cornice esterna, letta a partire dalla casella n° 1, contiene i titoli di due novelle (2,3,7. - (2,10) (6, 1, 2, 3). La cornice interna, letta a partire dalla prima casella in alto a sinistra, contiene il titolo di una fiaba (2, 5,3, 5, 5)



**Definizioni orizzontali:** 1) (*titoli*) 2) Opera di Virgilio. – I protettori degli antenati. 3) Antico do –Parti del fiore delle orchidee. 4) Si intinge nel caffelatte - Divinità nordiche. 5) Limiti senza pari – Preposizione articolata. 6) Il sì tedesco – Il noi inglese – Gli elfi privi di coda. 7) Elemento delle terre rare che ha per simbolo ER. - Un noto extraterrestre. – Tre romani. 8) L'animale...tonto. - Quantità o entità trascurabile, nonnulla. – Sidro senza pari. 9) Bosco di noci. – Vedere a Londra. 10 (*titoli*).

**Definizioni verticali:** 1) (*Titoli*) 2) Enna. – Trieste -Un noto Polo. 3) Servono per fare una tenda – Strumento musicale a fiato - Caserta in auto. 4) Perversa - Quelli di Montale di seppia. – Escursionisti esteri. 5) Congiunzione eufonica - La seconda e la terza. Un numero palindromo. 6) **Pron. pers. usato in combinazione con le particelle lo, la, li, le e ne - Esclamazione che denota stupore o sorpresa. – Noto collegio inglese.** 7) **Figlio di Deucalione e Pirra. – La discute il laureando.** 8 **Anfratto costiero. – Divinità - Luogo dove si girano le riprese di un film.** 9) **Stadio di metamorfosi di alcuni insetti tra ci la farfalla.** 10 (*titoli*)

## CRITTOGRAMMA MNEMONICO (1, 5, 10)

Il crittogramma è uno dei giochi più impegnativi dell'enigmistica

La crittografia è la tecnica di riprodurre un nome (MONOVERBO CRITTOGRAFICO) o 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. non vi sono regole. Quindi occorre ragionare sul perché le lettere sono disposte in modo particolare, sull'anfibologia della parola, su associazioni e di idee...

Suggerimento per la soluzione. i che stirpe erano i due personaggi storici? e che cosa accadde?

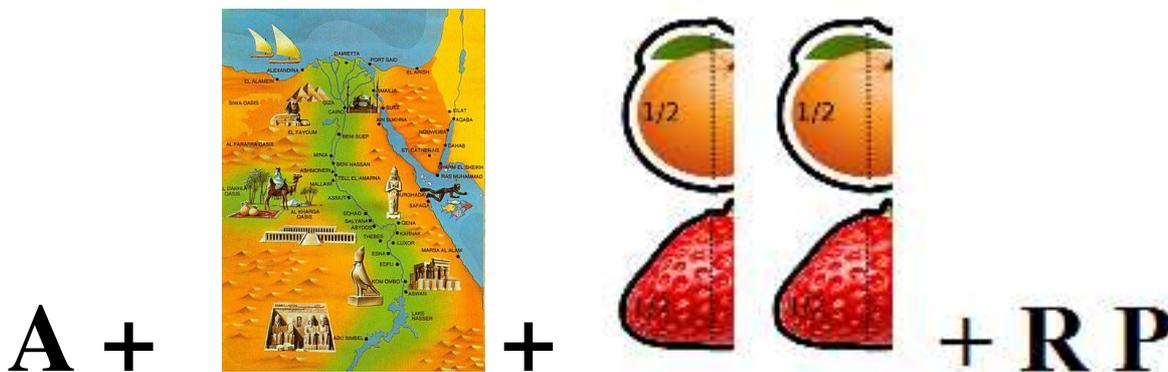
## FRANCESCO E SOFIA A SARAJEVO

21

### SOMMA ARCANA

*Sommate le lettere alle immagini.*

*La soluzione, letta al contrario, fornirà il titolo di una fiaba.*



22

### CRUCIVERBA

*A cruciverba risolto nelle righe 1, 2, 10 e nelle colonne 8, 9 e 12 si leggeranno i titoli di sei fiabe*

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

**Definizioni orizzontali:** 1) (*titolo*). 2) (*titolo*). 3) Con “Bator” è la capitale della Mongolia. – Un radar senza a. 4) Non l’aveva la Cinquetti ... - A questo punto (*avverbio*). 5) La West protagonista della “Donna fatale”- Regione storico geografica del Friuli. 6) Una scritta sulla Croce. – L’aurora greca. 7) Lo zinco – Famigerata sigla della polizia tedesca – Una nota musicale sul trono. 8) Baraonda – Sono opposte ai tramonti. 9) Un mare del Mediterraneo. 10) (*titolo*). 11) Grossi camion - Codice di Avviamento Bancario. 12) Luigi XIV diceva : “La puntualità è la . . . . . dei re - Prefisso per l’orecchio.

**Definizioni verticali:** 1) La schiava di Turandot. – A me - Simbolo del Cerio - Touring Club. 2) Il nome di un’arca biblica. - Sta per questo. 3) Può esserlo l’amore verso un amico – Nell’errore ve ne son tre. 4) Bestia della savana considerata immonda. – Si mettono ai piedi ma non son scarpe. 5) Non valido – Pronome relativo. 6) Torchiate con tasse e balzelli. 7) In inglese vale ‘e’ - Scuole di studi superiori. . 8) Ordinò l’incendio di Roma – Birra senza vocali. 9) Simbolo dell’ osmio. – Comune situato alle pendici del Monte Vulture. 10) Ne no ne sì . - Motoscafo armato della I guerra mondiale - Equivale al ‘Voilà’ dei francesi. 11) Tedio, fastidio – Asti. 12) (*titolo*)

## 23

**SOMMA DI RESTI**

*Scrivere a sinistra le parole corrispondenti alle definizioni date.  
Sottraete quindi da ciascuna parola la lettera indicata fra parentesi e scrivete a  
destra*

*tutte quelle che restano. I gruppi di lettere così ottenuti a destra,  
presi nell'ordine, forniranno i titoli di due fiabe.*

	I	II	III
<b>1</b>	_____	<b>(-A)</b>	_____
<b>2</b>	_____	<b>(-A)</b>	_____
<b>3</b>	_____	<b>(-N)</b>	_____
<b>4</b>	_____	<b>(-T)</b>	_____
<b>5</b>	_____	<b>(-T)</b>	_____
<b>6</b>	_____	<b>(-M)</b>	_____
<b>7</b>	_____	<b>(-E)</b>	_____
<b>8</b>	_____	<b>(-O)</b>	_____
<b>9</b>	_____	<b>(-R)</b>	_____
<b>10</b>	_____	<b>(-G)</b>	_____

1) In Russia è una immagine sacra. 2) Lettera o lettere iniziali di un nome.  
3) Nascono sugli alberi ma non son frutti. 4) C'è quello in alto e quello in lungo. 5)  
Opposto a valle, 6) Pseudonimo della cantante i Maria Biolcati. 7) Uova bollite. 8)  
Forma poetica per immagine. 9) Il Tour in Italia. 10) C'è quello padano e quello  
reggiano.

## 24

**CRITTOGRAMMA MNEMONICO**

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

**Il crittogramma è uno dei giochi più impegnativi dell'enigmistica**

**La crittografia è la tecnica di riprodurre un nome (MONOVERBO CRITTOGRAFICO) o 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. non vi sono regole. Quindi occorre ragionare sul perché le lettere sono disposte in modo particolare, sull'anfibologia della parola, su associazione di idee...**

**Suggerimenti per la soluzione. Che cos'è un Hovercraft? e quali sono le sue caratteristiche?**

## HOVERCRAFT

25

### REBUS A ROVESCIO

(2, 3, 7)

**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 per ricavarne una frase risolutiva.**

**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. . I numeri che seguono il titolo del gioco indicano di quante parole è composta la soluzione e di quante lettere è composta ogni parola. Attenzione: le lettere precedute dal segno - (meno) vanno sottratte.**

*Nel rebus rovescio la soluzione va letta da sinistra a destra.*



26

## ANDATA E RITORNO

*Ciascun gruppo di lettere comprende due parole sovrapposte, leggibili la prima da sinistra a destra e l'altra da destra a sinistra, le quali hanno in comune alcune lettere centrali (una lettera per ciascuna lineetta). Leggendo di seguito le lettere in comune, si otterranno 4 titoli.*

<b>Pi</b> to	<b>Fiac</b> la	<b>Ve</b> na	<b>Ca</b> rino	<b>C</b> na	<b>Ta</b> cco	<b>Pa</b> ta
a _ _ i <b>F</b>	o _ _ u <b>F</b>	ot _ _ <b>P</b>	o _ _ i <b>F</b>	oso _ _ a <b>P</b>	ai _ _ r <b>A</b>	aire _ _ r <b>P</b>

<b>TI</b> t	<b>Ve</b> zia	<b>C</b> na	<b>Ri</b> dio	<b>Sp</b> lo	<b>Ri</b> ta	<b>Ve</b> tta
erb _ _ <b>F</b>	en _ _ re <b>P</b>	en _ _ a <b>B</b>	ano _ _ r <b>C</b>	et _ _ o <b>C</b>	ata _ _ <b>C</b>	el _ _ t <b>S</b>

<b>B</b> ne	<b>Me</b> na	<b>Tri</b> to	<b>Cu</b> o
on _ _ _ r <b>C</b>	oi _ _ _ _ u <b>S</b>	era _ _ <b>R</b>	àtir _ _ r <b>P</b>

<b>Sp</b> llo	<b>Se</b> li	<b>Tol</b> zo	<b>Or</b> ta	<b>Co</b> ne
at _ _ a <b>S</b>	a _ _ lo <b>S</b>	a _ _ _ c <b>E</b>	az _ _ <b>G</b>	elot _ _ r <b>F</b>

## CRITTOGRAMMA MNEMONICO (2, 5, 7)

Il crittogramma è uno dei giochi più impegnativi dell'enigmistica

La crittografia è la tecnica di riprodurre un nome (MONOVERBO CRITTOGRAFICO) o un messaggio in una forma tale che l'informazione in esso contenuta possa essere compresa solo dal destinatario. Aniché 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. non vi sono regole. Quindi occorre ragionare sul perché le lettere sono disposte in modo particolare, sull'anfibologia della parola, su associazioni e di idee... La proposta di tale gioco sarà pertanto preceduta da suggerimenti per la soluzione

*Suggerimento per soluzione: Pensa ad un aggettivo per Venere e ad una celebre laguna.*

## VENERE IN LAGUNA

### 28 REBUS (6, 3, 2, 5)

Consiste in uno schema enigmistico che presenta immagini e lettere o una scenetta (con lettere poste sopra qualche soggetto), interpretando la quale si ottiene una parola o una frase risolutiva.

Esempio: una vite con le lettere LLO e un pulcino che sta nascendo, con le lettere TON. Se ne ricava: vite LLO TON nato = VITELLO TONNATO. In una vignetta per soluzione si devono considerare solo le immagini o parti di esse su cui sono scritte le lettere. La lettura per la soluzione deve iniziare da sinistra a destra.



## 29

### FRASE TRA LE RIGHE

(1, 3, 8, 3, 3, 5, 3, 3 8)

*Sistamate le parole definite nello schema. Le lettere corrispondenti alle celle colorate, lette di seguito formeranno il titolo di una fiaba.*

1						7				
3				4						
5			6							
		7					8			
			9							

#### **Definizioni**

1) Ali anteriori sclerificate dei coleotteri. 2) Cane da caccia e da tartufi, di pelo raso, con orecchie pendenti e odorato finissimo. 3) Struttura che consente l'attraversamento di corsi d'acqua o di avvallamenti. 4) Essere mitologico intermedio fra gli *dei* e gli uomini. 5) Recipiente di pelle di capra conciata e cucita, per contenere liquidi. 6) Figli avuti dal coniuge, da un precedente matrimonio. 7) Sinonimo di ebreo e israelita. 8) La durata dei mesi più lunghi. 9) Persona che esercita un'attività commerciale di notevole entità,

## 30

### LE LETTERE ASSENTI

*Nei titoli delle seguenti fiabe NON sono state usate 6 lettere (vocali e consonanti) del nostro alfabeto. Quali?*

**RE CRIN. IL PRINCIPE GRANCHIO.  
IL BRACCIO DEL MORTO. GIRICOCCOLA.  
IL GOBBO TABAGNINO. IL RE DEGLI ANIMALI.**

**31**

## **ANAREBUS**

**Il gioco unisce in sé le caratteristiche di altri due giochi: l'anagramma e il rebus. Per la soluzione occorre passare attra verso 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: anagrammare le lettere in base al diagramma numerico che precede il gioco, per ottenere la frase finale.**

**M 1 2 4    5 6 3    9 8 7 10 11    13 12 14 15**

**M +  
Nota musicale :  
l'antico DO.**



32

## COLONNATO

*Trovate le parole sotto definite e sistematele nella griglia. Le lettere nelle tre colonne gialle forniranno il titolo di due fiabe.*

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

**Definizioni:** 1) del giovane eroe Perasso. 3) Ha per Cucine con punti

Lourdes. 6) Mostrato a dito. 7) Dolce tipico abruzzese. 8) Seguono gli scritti. 9) Estinguere un conto in banca o una indicazione chilometrica. 10) Ideazione di un piano urbanistico. 11) Parte essenziale della scala. 12) C'è quello di vita ...e un cantante lirico. 13) George, noto scrittore svizzero di gialli.

L'arte del vasaio. 2) Soprannome genovese Giovanni Battista sinonimo graspo o raspo. 4) metallici. 5) Un guarito di

33

## TITOLI CIFRATI IL CIFRARIO DI GIULIO CESARE

*La soluzione fornirà i titoli di tre racconti.*

E' un cifrario a sostituzione monoalfabetica in cui ogni lettera del testo in chiaro è sostituita nel testo cifrato dalla lettera che si trova dopo un certo numero di posizioni nell'alfabeto. (Quella di Cesare era la terza posizione, per cui invece di scriver la lettera A scriveva la C; per scrivere la B usava la D e così via. Per agevolare il solutore si è scelta la soluzione più semplice: la posizione 1. Ad esempio: invece di scrivere A si scrive B; invece di B si scrive C; invece di C si scrive D; ... invece di V si scrive Z; invece di Z si scriverà A. Pertanto, per ottenere la soluzione, basterà sostituire ogni lettera con quella e che nel nostro alfabeto la precede.)

**LM OPOOP DIF OPO TL ZFEF**

**VOB OPUUF LO QBSBELTP**

**LM CBNCLOP OFI TBDDP**

\*\*\*\*\*

### CIFRARIO MORSE

*Si otterrà il titolo di una fiaba.*

È formato da combinazioni di segnali lunghi e brevi ("linea" e "punto") con cui si rappresentano le lettere dell'alfabeto. Per ottenere la soluzione, basterà "tradurre in lettere" le parole nascoste sotto i segnali di punti e linee.

Si otterrà il titolo di una fiaba.

A	.-	J	..---	S	... 2	....
B	... 3	K	--- 4	T	- 5	....
C	... 6	L	... 7	U	... 8	....
D	... 9	M	-- 10	V	... 11	....
E	. 12	N	-- 13	W	--- 14	....
F	... 15	O	--- 16	X	--- 17	....
G	... 18	P	... 19	Y	--- 20	....
H	... 21	Q	--- 22	Z	... 23	....
I	.. 24	R	... 25	1	-----	0

• \_ \_ •   •   • \_ ••   • \_ ••   •   \_ ••   ••  
 ••• \_   •   \_ • \_ •   \_ • \_ •   ••••   ••   •

Sostituite una lettera ad ogni numero. A numero uguale corrisponde sempre lettera uguale. I trattini separano le varie parole.

Guida per la soluzione: data la difficoltà del gioco si offre la seguente password:  
a tutti i numeri 1 corrisponde una L - ai 2 una A - ai 3 una F - ai 4 una O - ai 5 una S N.

- 1) 1 2 - 3 12 10 1 12 2 - 8 9 1 - 17 4 1 9.
- 2) 1 2 - 7 2 13 12 7 12 2 - 8 9 1 1' - 19 4 13 4 -  
7 4 5 17 9 5 17 4.
- 3) 10 9 17 19' - 9 - 17 2 5 - 14 12 9 18 16 4 -  
12 5 - 3 16 12 19 1 12.
- 4) 1 9 - 6 16 2 7 11 9 - 8 9 1 - 8 12 2 20 4 1 4.
- 5) 1 2 - 17 7 4 13 13 9 17 17 2 - 2 - 7 11 12 -  
14 16 12 13 4 - 17 12 - 2 16 16 2 6 6 12 2.
- 6) 1' - 4 16 7 4 - 7 4 5 - 1 9 - 14 9 5 5 9.

35

ANAREBUS

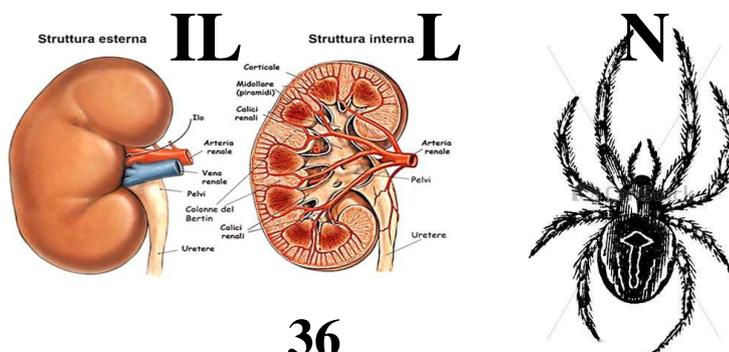
IL 12 34L 26N 4153

Scrivendo le chiavi dei rebus secondo la numerazione 1, 2, 3, 4... otterrete, con le lettere date il titolo di una fiaba.

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

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

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



36

I PRELIEVI

*In ciascuna riga prelevate una lettera da ogni gruppo di tre,  
in tal modo da ottenere il nome di un ortaggio.  
Le lettere restanti formeranno i titoli di tre fiabe.*

**IPL FAI GTL IAO DTE ALR.  
SED IED AND IAM ANR COA.  
PCE SAC ERL UCO ETN ATE.  
DIC AAV OVL OOZ OLP POO.**

**37**

### **ANAGRAMMI**

**(2, 6 - 9)**

*Nella seguente frase sono presenti due titoli di fiabe nascosti nelle parole scritte a lettere maiuscole. Basterà farne l'anagramma per ottenerne i titoli che ricordano :il primo dei piccoli graziosi uccelli acquatici; il secondo la festa della presentazione al Tempio di Gesù.*

**Guida per la soluzione.** L'anagramma è uno schema che presenta una (o più parole) composte con le stesse lettere, disposte però in ordine diverso. Le lettere devono essere usate una volta sola.

**Esempio :** mare, arme, erma, arem, rame; seminario, sei romani; bibliotecario. beato coi libri.

**“CHE LEONI!” – esclamò il cacciatore vedendone due mentre stavano LACERANDO a morsi le loro prede”.**

**38**

### **CAMBI ENIGMATICI**

*Sostituire la lettera in rosso di ogni parola con un'altra in modo da trasformarle tutte in nuove parole che, lette di seguito, formeranno il titolo di una fiaba*

**(2, 9, 5)**

**LO TONTA PINA TURBA**

**39**

### **LA MAGGIORANZA**

*Trovate nove parole di sette lettere rispondenti alle definizioni e scrivetele nella griglia. Per ciascuna parola riportate poi nel colonnino azzurro la lettera che in essa appare maggiormente ripetuta (ad esempio Dettato = T).*

*Dette lettere lette dall'alto in basso, formeranno il titolo di una fiaba.*

1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							

**Definizioni:** 1) Casa  
2) Studioso del  
Ci sono quelle

collo. 4) Canzone destinata alla danza. 5) Mangiare. in abbondanza e con ingordigia. 6) Cime spazzate dalla tramontana. 7) Posseduto dal demonio, indemoniato. 8) Frutti del ginepro. 9) Gradazione di blu... e strumenti musicali idiofoni a percussione.

piccola e meschina.  
mondo animale. 3)  
letterarie e quelle da

## 40

### SOMMA ARCANA

*Risolvete questa somma di lettere e otterrete il titolo di una fiaba.*

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.

**L' + Quella sultanina è ottima + S + Un remo degli uccelli + M  
+ La Karenina di Tolstoi. = (1, 3, 9)**

## 41 ENIGMA CENTRALE

*Sistematicamente le 36 sillabe al posto dei puntini in modo da completare le 36 parole.  
Le sillabe così inserite formeranno il titolo di cinque fiabe.*

- 1) Pa..to    Mo..so    Mis..le    Ba..na    For...lo  
Con...to    Can..li
- 2) Fo..ta    e..di    Cu..na    Ba..le    Zi...ra  
Mar...ta    Get..ta
- 3) Ce..ta    Ca..to    E...te    Pre...la    Pel..gra  
Scia..no    Ba..glio
- 4) Ele...te    Re..ta    Be...na    Ca..gna    Co...ta  
Vi..ne    Ce..re    Ga...la    Vo..ta
- 5) Con..gno    To...to    Tra..to    Tri..to    Be..na  
Pe..re

bel    bu    del    di    fa    fan    for    ga    ghi    gi    la  
la    la    la    la    la    ma    mar    mot    na    na    na  
nel    no    per    ro    ro    re    si    so    sta    sta    ta  
ta    te    te

42

## CRITTOGRAMMA FIGURATO

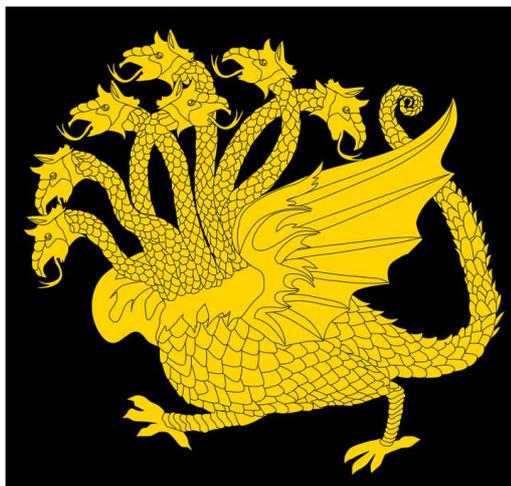
(2, 5, 5, 5)

*Il disegno si riferisce al titolo di una fiaba: Quale?*

Il crittogramma è uno dei giochi più impegnativi dell'enigmistica

La crittografia è la tecnica di riprodurre un nome (MONOVERBO CRITTOGRAFICO) o 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. non vi sono regole. Quindi occorre ragionare sul perché le lettere sono disposte in modo particolare, sull'anfibologia della parola, su associazione di idee.

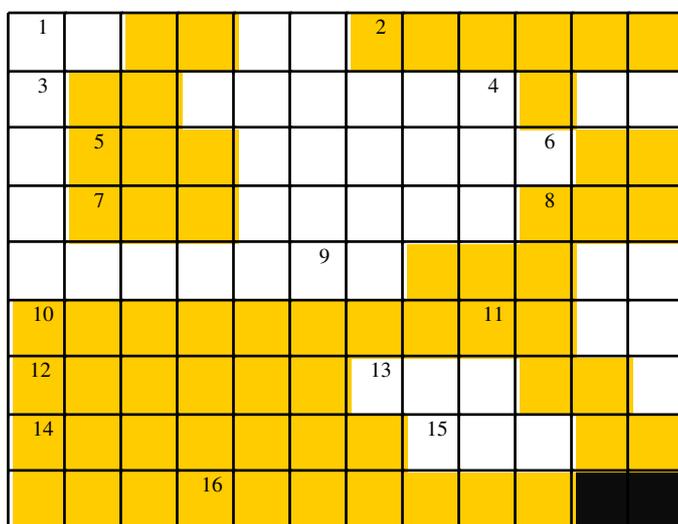
Suggerimento per la soluzione. Osservare attentamente il disegno- (Che cosa vi colpisce?)



43

## SCANSIA FIGURATA

Scrivete nella griglia schema, l'uno di seguito all'altro, i nomi delle 16 figure, tutte le lettere nelle caselle colorate daranno il titolo di tre fiabe



44

## CRITTOGRAMMI SINONIMICI

*La soluzione dei 3 crittogrammi fornirà i titoli di tre fiabe.*

**Il crittogramma è uno dei giochi più impegnativi dell'enigmistica**

**La crittografia è la tecnica di riprodurre un nome (MONOVERBO CRITTOGRAFICO) o 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. non vi sono regole. Quindi occorre ragionare sul perché le lettere sono disposte in modo particolare, sull'anfibologia della parola, su associazione di idee... La proposta di tale gioco sarà pertanto preceduta da suggerimenti per la soluzione**

*Guida per la soluzione: Che cos'è Montecitorio? Pensate ad un sinonimo di asta.*

**(2, 7, 9)**

**MONTECITORIO MESSO ALL'ASTA**

**\*\*\***

**(6, 2, 6)**

**Suggerimento per la soluzione : Pensare alla difformità del gigante**

**POLIFEMO**

**\*\*\***

**(2, 4, 3, 4)**

**Guida per la soluzione: pensare alla composizione di uno scheletro e a una particolarità di Otello**

**LO SCHELETRO DI OTELLO**

## ANAREBUS

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

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

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

**IL 4 5 1 2 8 7 3 6 0 9 10      3 1 2 7 5 4 6 8**



**IL**



**O**



**46**

## SCRITTORI

*Date un nome ad ogni scrittore. Le iniziali formeranno il titolo di una fiaba*

- |  |       |                  |
|--|-------|------------------|
| 1) Scrisse la poesia "Sant' Ambrogio"      | ..... | <b>Giusti</b>    |
| 2) Scrisse "Le memorie di un Ottuagenario" | ..... | <b>Nievo</b>     |
| 3) Scrisse la poesia " I sepolcri"         | ...   | <b>Foscolo</b>   |
| 4) Scrisse "Zang Tumb Tumb"                | ..... | <b>Marinetti</b> |
| 5) Scrisse "Piccolo mondo antico"          | ..... | <b>Fogazzaro</b> |

**47**

## REBUS

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

Consiste in uno schema enigmistico che presenta immagini e lettere o una scenetta (con lettere poste sopra qualche soggetto), interpretando la quale si ottiene una parola o una frase risolutiva.

Esempio: una vite con le lettere LLO e un pulcino che sta nascendo, con le lettere TON. Se ne ricava: vite LLO TON nato = VITELLO TONNATO. In una vignetta per soluzione si devono considerare solo le immagini o parti di esse su cui sono scritte le lettere. La lettura per la soluzione deve iniziare da sinistra a destra



E



48

## SOMMA LETTERARIA BIFRONTE

*Risolve la somma letterale la soluzione, letta da destra a sinistra,  
forma il titolo di una fiaba*

La somma letteraria 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, leggete da destra a sinistra.

**Pentola di terracotta + T + Appellativo onorifico  
anglofono + Adesivo + G = (5, 9)**

## 49

# ACROSTICO MESOSTICO e TELESTICO SILLABICI

*Completate le definizioni , nelle colonne celesti e gialle  
si leggeranno i titoli di tre fiabe*

**L'acrostico** (dal greco a akróstichon, composto di ákros, «estremo» e stíchos, «verso») è un componimento poetico all'interno del quale le sillabe o le lettere iniziali di ciascun verso formano in verticale una parola, un nome, una frase. Nato come metodo poetico diventò successivamente un gioco enigmistico.

**Il mesostico** è un gioco enigmistico che consiste nell'indovinare una serie di parole le cui lettere o sillabe centrali, lette di seguito, formano una parola o una frase.

**Il telestico** (parola composta dagli elementi greci télos, «fine» e stíchos, «verso») è un componimento poetico in cui, con procedura inversa rispetto all'acrostico, le lettere o le sillabe o le parole finali di ciascun verso formano un nome o una frase.

1				1				1		
2				2				2		
3				3				3		
4				4				4		

**Mesostico**

**Telestico**

**Acrostico**

### Definizioni:

**Acrostico:** 1) Sognatore, utopista, visionario. 2) Ciclone tropicale. 3) Asta che serve a segnare le ore nelle meridiane. 4) Si trova sempre accoppiata a Gomorra.

**Mesostico:** 1) Tavoletta o lastra di vario materiale contenente un'iscrizione o indicazione. 2) Contrassegnata da un marchio. 3) Paragone tra due o più cose. 4) Disputa, lite, contrasto.

**Telestico:** 1) Privo di beni personali. 2) Grazia divina, autorità, prestigio. 3) Lampi di luci vivide, lampeggiamenti. 4) Altro nome di valanga.

**50**  
**ANAGRAMMA**  
**(2,5)**

*Anagrammate le due parole in neretto e otterrete il titolo di una fiaba*  
Il gioco consiste nella permutazione totale di lettere o sillabe di una parola o di una frase in modo da ottenere altre parole o frasi di significato diverso; esempi: ramo – mora – armo - amor, bibliotecario - beato coi libri.

La formula giuridica con cui si definiva un delitto contro il re  
era definita con la frase

**“PER LESA MAESTA” “**

**51**  
**ANAGRAMMA**

*Quale titolo di una fiaba è nascosto nella frase?*  
Il gioco consiste nella permutazione totale di lettere o sillabe di una parola o di una frase in modo da ottenere altre parole o frasi di significato diverso; esempi: ramo – mora – armo - amor, bibliotecario - beato coi libri.

**CONSIDERAZIONE DI UN  
ISCRITTO ALLA WWF**

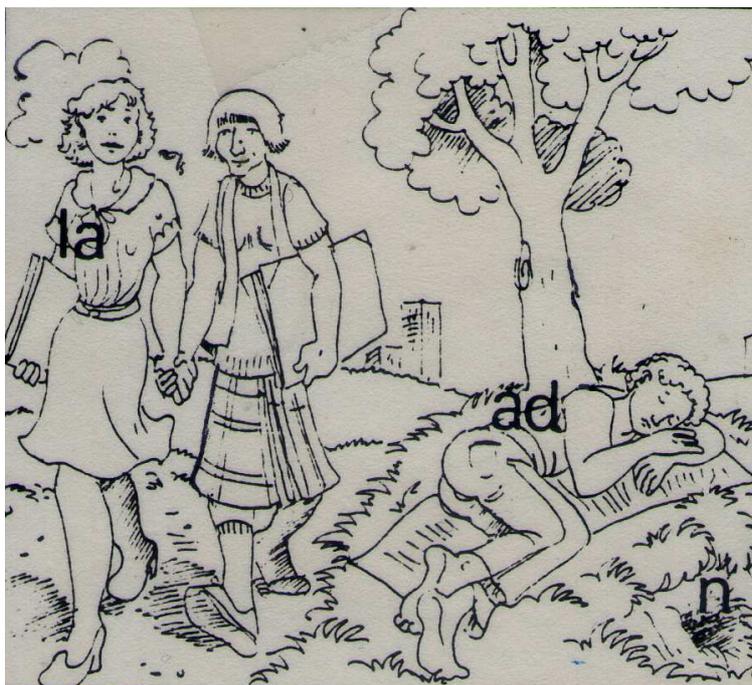
**“E’ per gli asini una gran XXXXXXXXXX capitare tra le mani di padroni che li  
XXXXXXXXXX”.**

52

**REBUS con aggiunta scritta****(2, 5, 11 .....**

Consiste in uno schema enigmistico che presenta immagini e lettere o una scenetta (con lettere poste sopra qualche soggetto), interpretando la quale si ottiene una parola o una frase risolutiva.

Esempio: una vite con le lettere LLO e un pulcino che sta nascendo, con le lettere TON. Se ne ricava: vite LLO TON nato = VITELLO TONNATO. In una vignetta per soluzione si devono considerare solo le immagini o parti di esse su cui sono scritte le lettere. La lettura per la soluzione deve iniziare da sinistra a destra

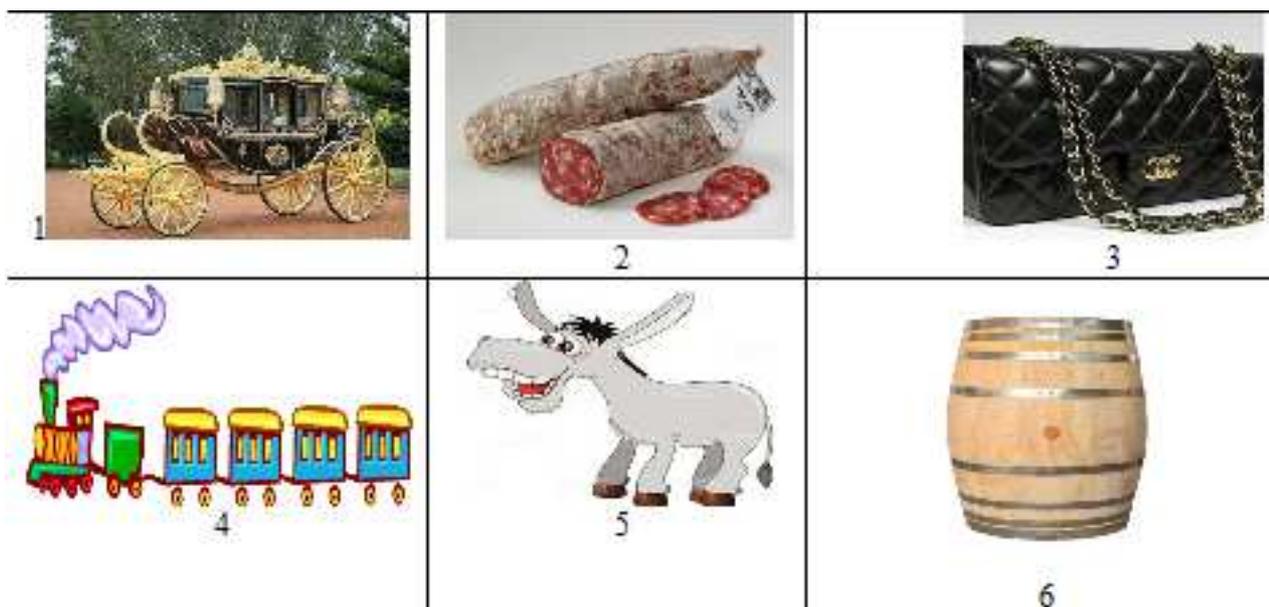


.....tata e i suoi figli.

## 53

## SOTTRAZIONE ILLUSTRATA

In ogni gruppo di lettere è intercalata la parola illustrata nella corrispondente vignetta e le cui lettere sono da cancellarsi. Tutte le rimanenti, prese nell'ordine, formeranno il titolo di due fiabe.



- 1) O I C Z L D R R R A A A Z G  
 2) O E E L L A A C M S A A V A  
 3) B O L L S I E N A A T T F R  
 4) A T T R A N T I A E I L O N  
 5) S G O O B A B I M R N O O C  
 6) H E E T P T I C C H I A O B

54

**SOMMA ARCANA alla ROVESCIA***La soluzione, letta da destra a sinistra, darà il titolo di una fiaba*

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.

Precede Capone + E +  + G +  + L = 2, 7, 4.

5

**PAROLE INCROCIATE**

*Scrivere le parole solo in verticale. Nelle righe colorate otterrete i titoli di due fiabe.*

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19

**Definizioni.** 1) Capitale della regione Alta Francia nel nord della Francia, vicino al confine con il Belgio. 2) Si dice di un giovane molto bello. 3) A Matera ce ne sono molti. 4) Parte della scarpa. 5) Divinità nordica. 6) Suddivisione territoriale di una città. 7) Popolazione andina precolombiana. 8) Fan coppia con le frecce. 9) Elicotteri radiocomandati. 10) Tirar su. 11) Ha fiducia nel prossimo. 12) La casa delle api. 13) Tagliate, amputate. 14) E' ricoperto di erba e fiori. 15) Moneta indiana. 16) Pieno di rabbia, infuriato. 17) Perspicacia, acutezza di mente. 18) Opera di Bellini. 19) Città dell'Algeria.

56

## REBUS a SOTTRAZIONE

(2, 5, 29) - (2, 7, 6)

*Dopo aver dato un nome ai soggetti, sottraete le lettere indicate in rosso.**Si otterrà il titolo di due fiabe.*

Consiste in uno schema enigmistico che presenta immagini e lettere o una scenetta (con lettere poste sopra qualche soggetto), interpretando la quale si ottiene una parola o una frase risolutiva.

Esempio: una vite con le lettere LLO e un puldino che sta nascendo, con le lettere TON. Se ne ricava: vite LLO TON nato = VITELLO TONNATO. In una vignetta per soluzione si devono considerare solo le immagini o parti di esse su cui sono scritte le lettere. La lettura per la soluzione deve iniziare da sinistra a destra. Le lettere precedute dal segno- (meno vanno sottratte).

L		-SE	DI	
				
-MA	-ME	-GA	-G	-RE

57

## PAROLE IN ASCENSORE

Scrivere le parole di cinque lettere solo in verticale, tenendo presente che quelle definite in rosso vanno scritte dal basso verso l'alto.

Nelle righe colorate si leggeranno i titoli di due fiabe.

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

**Definizioni.** 1) Iettatura, sfortuna, scalogna. 2) Nella giungla pende dai rami. 3) Litigio collettivo e rumoroso. 4) **Si danno in premio ai vincitori.** 5) Elicottero radio comandato. 6) **Sono sveglie.** 7) **Aperitivi non zuccherati.** 8) Ci sono quelli alpini... e quelli felpati. 9) **Infiorescenza del grano o di altri cereali.** 10) La usa il raddomante per cercare l'acqua. 11) **Si fa al distributore dell'Agip.** 12) Il contraltare di ninna. 13) **Vivono nell'Empireo.**

58

**REBUS a SOTTRAZIONE****(1', 3-5)**

*Dopo aver dato un nome ai soggetti , sottraete le lettere indicate in rosso.*

*Si otterrà il titolo di una fiaba.*

Consiste in uno schema enigmistico che presenta immagini e lettere o una scenetta (con lettere poste sopra qualche soggetto), interpretando la quale si ottiene una parola o una frase risolutiva.

Esempio: una vite con le lettere LLO e un pulcino che sta nascendo, con le lettere TON. Se ne ricava: vite LLO TON nato = VITELLO TONNATO. In una vignetta per soluzione si devono considerare solo le immagini o parti di esse su cui sono scritte le lettere. La lettura per la soluzione deve iniziare da sinistra a destra. Le lettere precedute dal segno - (meno) vanno sottratte.

**-LI****-CO**

59

**TITOLO POLILUSTRATO**

*Decifrando figure e lettere ricavate il titolo di una fiaba.*

Per soluzione vedi n°12

		<p><b>-E</b></p> 
<p><b>N</b></p> 	<p><b>E</b></p> 	  
<p><b>I</b></p>		<p><b>Istituto Nazionale Assicurazioni</b></p>

## 60

# CRITTOGRAMMA

### (1', 5. 3, 8)

**Il crittogramma è uno dei giochi più impegnativi dell'enigmistica**

**La crittografia è la tecnica di riprodurre un nome (MONOVERBO CRITTOGRAFICO) o 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. non vi sono regole. Quindi occorre ragionare sul perché le lettere sono disposte in modo particolare, sull'anfibologia della parola, su associazioni di idee... La proposta di tale gioco sarà pertanto preceduta da suggerimenti per la soluzione.**

**Suggerimento per soluzione: Osserva il disegno e risolvi la formula**



## 61

## TITOLI POLILUSTRATI

(2, 7, 5, 5, 7)

*Decifrando figure e lettere ricavate il titolo di due fiabe.*

Dopo aver decifrato le figure, tolte le lettere precedute dal segno - (meno) e aggiunte le altre lettere presenti, otterrete la soluzione.



- P - A



- RA



- TOR



- P - A



- M



- TE



(2, 6, 3, 5, 10)



- A



- ST



- VE

# DEL

-



## 62

### SOMMA ARCANA

#### (1', 9, 5, 4)

*Risolvete questa somma di lettere e otterrete il titolo di una fiaba.*

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.

**Stanca, spossata + Famigerata polizia tedesca + Un suffisso che rimpicciolisce + Preposizione che indica mancanza di qualcosa + Parte del braccio. = (1', 9, 5, 4)**

## 63

### REBUS

#### (5, 5, 1, 11)

*Titolo di una fiaba*

Consiste in uno schema enigmistico che presenta immagini e lettere o una scenetta (con lettere poste sopra qualche soggetto), interpretando la quale si ottiene una parola o una frase risolutiva.

Esempio: una vite con le lettere LLO e un pulcino che sta nascendo, con le lettere TON. Se ne ricava: vite LLO TON nato = VITELLO TONNATO. In una vignetta per soluzione si devono considerare solo le immagini o parti di esse su cui sono scritte le lettere. La lettura per la soluzione deve iniziare da sinistra a destra.



## 64

**SOMMA ARCANA ALLA ROVESCIA**

*Risolvete questa somma di lettere e, leggendo la soluzione da destra a sinistra otterrete il titolo di una fiaba.*

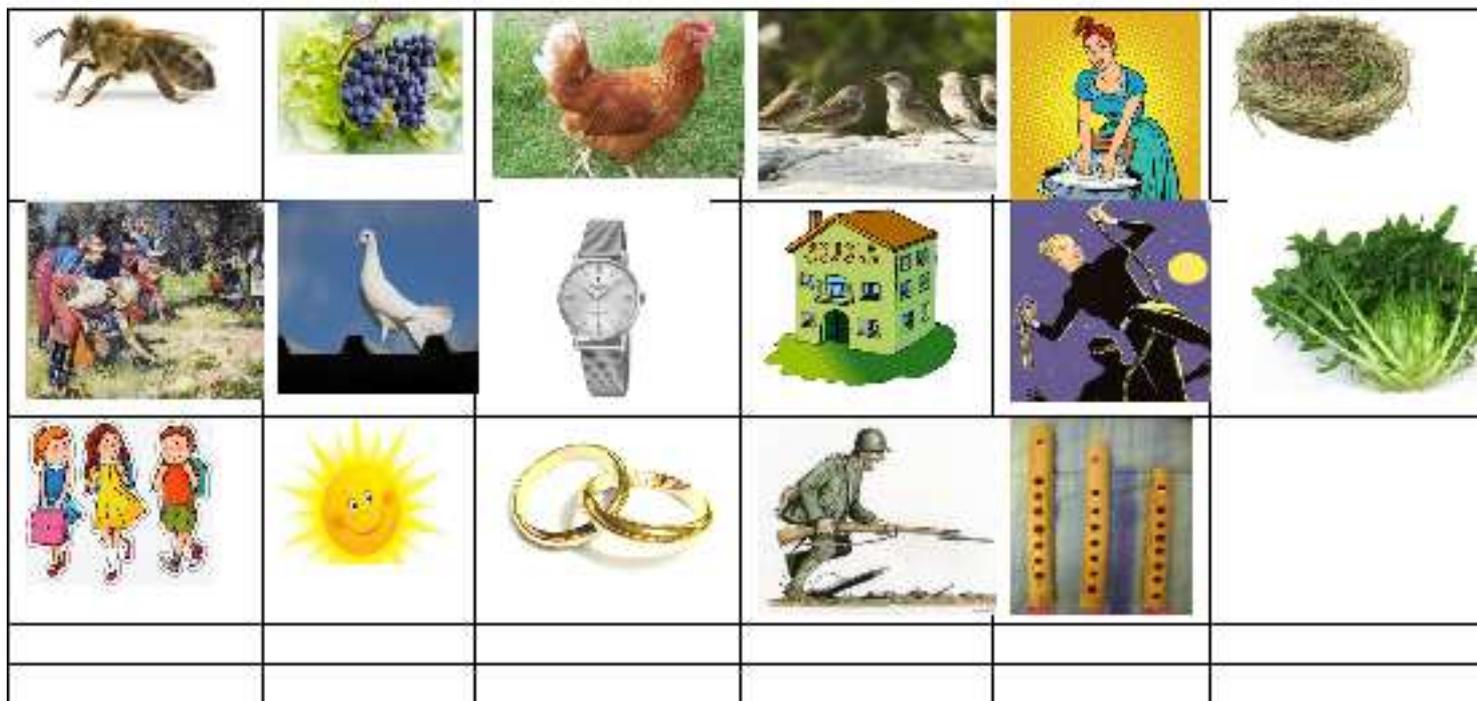
La somma arcana è simile a un rebus con la differenza che al posto dei disegni vi è la descrizione in prosa degli stessi. Per trovare la soluzione scrivete di seguito e in ordine le parole trovate aggiungendo le lettere in maiuscolo. Poi dividetele seguendo lo schema del diagramma numerico che le accompagna.

**O + La scimmia di Tarzan + V + Offese, danneggiate  
nell'onore + R + Avverbio che indica un luogo.**

## 65

## COPPIE

Cancellate 8 coppie di figure i cui significati sono collegati tra di loro (es. candela/cera; fra te – saio; pittore/pennello). Date un nome alle rimanenti figure. Con tali nomi, completate i titoli delle fiabe sotto indicate.



- 1) IL \_\_\_\_\_ DI \_\_\_\_\_ E IL SORCIO D'ORTO.
- 2) LA \_\_\_\_\_ E LA \_\_\_\_\_
- 3) ARI, ARI, \_\_\_\_\_ MIO, BUTTA \_\_\_\_\_.
- 4) LE TRE \_\_\_\_\_ DI \_\_\_\_\_.
- 5) LA \_\_\_\_\_
- 6) L' \_\_\_\_\_ DEL \_\_\_\_\_
- 7) IL \_\_\_\_\_ NAPOLETANO
- 8) GIUSEPPE CIUFOLO CHE SE NON ZAPPAVA  
SUONAVA LO \_\_\_\_\_

66

OSPEDALE “ VOCABOLARIO”

(Specializzato nella cura delle parole)

*Nel laboratorio del dottor Casimiro Sanni sono entrati per cure varie nove titoli di fiabe. 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

<b>Nome del Paziente</b>	<b>Intervento</b>
<b>Le tre <u>b</u>eghine <u>b</u>ieche</b>	Intervenire con un cambio iniziale di lettera; una amputazione al centro e un altro cambio
<b>La <u>C</u>orea e il <u>P</u>avonio</b>	Intervenire con due cambi iniziali di lettera.
<b><u>M</u>acero volpe e <u>c</u>ompera lupo</b>	Intervenire con due anagrammi.
<b><u>C</u>lausola di Salamanca</b>	Intervenire con un anagramma di due parole
<b>I <u>c</u>rediti briganti</b>	Intervenire con un anagramma
<b><u>I</u>l re <u>s</u>ergente</b>	Amputare con un cambio di lettera al centro
<b><u>C</u>anterai la <u>e</u>spiante</b>	Intervenire con due anagrammi
<b>La <u>p</u>ossa che e <u>v</u>viva di <u>v</u>ento</b>	Intervenire con due anagrammi e un taglio
<b><u>L</u>o <u>v</u>elista ingioiellato</b>	divisorio Cambio di articolo e anagramma

## 67

## REBUS

### (5, 3, 3, 5)

Consiste in uno schema enigmistico che presenta immagini e lettere o una scenetta (con lettere poste sopra qualche soggetto), interpretando la quale si ottiene una parola o una frase risolutiva.

Esempio: una vite con le lettere LLO e un pulcino che sta nascendo, con le lettere TON. Se ne ricava: vite LLO TON nato = VITELLO TONNATO. In una vignetta per soluzione si devono considerare solo le immagini o parti di esse su cui sono scritte le lettere. La lettura per la soluzione deve iniziare da sinistra a destra



68

**DISTRIBUZIONE**

*Sistamate nelle caselle vuote le sillabe elencate, in modo da formare, con quelle già presenti, i titoli di cinque fiabe.*

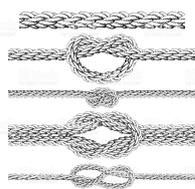
	<b>cin</b>		<b>sca</b>		<b>stra</b>
<b>ti.</b>		<b>fia</b>		<b>dei</b>	
	<b>La</b>		<b>dre</b>		<b>va.</b>
<b>Le</b>		<b>ci</b>		<b>se</b>	
	<b>ta</b>		<b>al</b>		<b>mo</b>
<b>che</b>		<b>sa.</b>		<b>ve</b>	
	<b>e</b>		<b>bri</b>		<b>te.</b>

ba do gan gat i il la la ma ma pas pes pes pri  
 prin que ri schia ta ti va

69

**TITOLO POLIDESCritto****(6, 2, 4, 1, 4)**

*Decifrate le figure e sottraete le lettere indicate. Otterrete il titolo di una fiaba*  
 Guida per la soluzione: si presenta con una serie di immagini messe l'una dopo l'altra, in cui vi sono disegnati persone, animali o cose che il solutore deve interpretare. Sotto alcune immagini vi possono essere lettere maiuscole in grassetto, precedute dal segno- (meno) le quali nella soluzione vanno sottratte. Scrivendo le parole di seguito e seguendo il diagramma numerico, si otterrà una frase di senso compiuto

**-RA****-LA****-O****-T**

## 70

## COLONNATO

Trovate le 16 parole definite.

Nelle tre colonne gialle si leggeranno i titoli di due fiabe.

1							2
						3	
						4	
			5				
	6					7	
			8				9
					10		
11						12	
	14						
15				16			
17				18			

**Definizioni\_.** 1) Appartenente alle forze armate. 2) Chi denuncia segretamente all'autorità. 3) Piangere. 4) Danneggiare, rovinare. 5) Principato della Costa azzurra.. 6) Gridare ad alta voce. 7) Si fanno dopo un bagno in mare. 8) Forte liquore di color giallo. 9) Esiste quello di carenaggio. 10) Inganno, frode. 11) L'ultima partita. 12) Giovanotto single. 13) Pianta sacra ad Apollo e simbolo dei poeti e dei vincitori. 14) Pianta detta anche ornello o albero della manna, rinomata anche per le sue qualità terapeutiche, 15) Messo al mondo, dato alla luce. 16) Pregiati pesci di mare. 17) Divisione di opere. 18) Spettacolo del folklore americano, in cui si esibiscono uomini e animali,

## 71

**SCARTO DI CODE**

*Trovate le parole corrispondenti alle definizioni date e sistematele nei cerchietti.  
A gioco risolto, le lettere risultanti nei cerchietti neri, lette nell'ordine,  
forniranno i titoli di due fiabe.*

1)

Ranocchietta	O O O
Le perle del rosario	O O O O O
Isola greca dell'Egeo orientale.	O O O O
Componimento poetico	O O O
I remi degli uccelli	O O O
Modulo lunare	O O O
Sono preziose quelle di Faberget	O O O O
L'inferno greco	O O O
Il santuario della Madonna nera	O O O O O

2)

Antico nome di Troia	O O O O
Parti laterali di sedia o poltrona,	O O O O O O O O O O
Succede nella titolarità di un patrimonio.	O O O O O
Abitazione	O O O O O O
E' opposto al catodo	O O O O O
Ricco e ampio indumento regale	O O O O O
Malattia dei denti	O O O O O

72

**SENZA CAPO NE' CODA**

*Trovate le parole corrispondenti alle definizioni date e sistematele nei cerchietti.  
A gioco risolto, le lettere risultanti nei cerchietti neri, lette nell'ordine,  
fomiranno i titoli di due fiabe.*

1)

Si proietta su uno schermo

O O O O

Il cieco cantore di Troia.

O O O O O

Fregio caratteristico del capitello

corinzio.

O O O O O O

Teoria che riconosce l'esistenza di Dio

O O O O O O

Città francese capoluogo del Calvados

O O O O

Gas nobile più leggero dell'aria

O O O O

Stella inglese del cinema

O O O O

2)

Allegra e di buon umore

O O O O O

Il potere del sovrano

O O O O O

Elegante, raffinato ed eccentrico

O O O O

Parte del chilo

O O O O

Abitazione

O O O O

Senza forma definita

O O O O O

Noto stilista di alta moda

O O O O

Aver coraggio e audacia (tronco)

○ ○ ○ ○

73

**REBUS**

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

Consiste in uno schema enigmistico che presenta immagini e lettere o una scenetta (con lettere poste sopra qualche soggetto), interpretando la quale si ottiene una parola o una frase risolutiva.

Esempio: una vite con le lettere LLO e un pulcino che sta nascendo, con le lettere TON. Se ne ricava: vite LLO TON nato = VITELLO TONNATO. In una vignetta per soluzione si devono considerare solo le immagini o parti di esse su cui sono scritte le lettere. La lettura per la soluzione deve iniziare da sinistra a destra.

**LE**



**D'**



74

## ANDATA E RITORNO

*Ciascuna casella comprende due parole sovrapposte, leggibili la prima da sinistra a destra e l'altra da destra a sinistra, le quali hanno in comune alcune lettere centrali.*  
*Per completare le parole scrivete sulle lineette il gruppo di lettere in comune scelto tra quelli sotto elencati. Tali lettere, lette di seguito, formeranno il titolo di una fiaba.*

Mil    nio ol    oM	Abb    are edi    aP	S        to e l       rC	Ba       na aru     iP	Pa       gio o        geL	F        nza at       R
M        ico el       eF	Sm       to ar       aiP	Feb      li etna    B	In        no ail      aC	Let      ra ort      pS	

**BRI ED EDU GAN INA LEN NA OZZ REG TE UN**

75

## PAROLE IN ASCENSORE

Scrivere le parole di quattro lettere solo in verticale, tenendo presente che quelle **definite in rosso** vanno scritte dal basso verso l'alto.

Nelle righe colorate si leggeranno i titoli di due fiabe.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11

**Definizioni.** 1) Poker: un tris più una coppia. 2) Lo dice il croupier .... ne va plus! 3) Catena montuosa dell'America meridionale. 4) **Sorgenti luminose a olio spostabili.** 5) Tipo di ceramica molto dura e resistente. 6) Sono pregiate e diffuse quelle di Sorrento. 7) **Oscura, tenebrosa e senza luna.** 8) Fa coppia con zag. 9) **Insieme alle fontane li immortalò Ottorino Respighi nella trilogia sinfonica dedicata a Roma..** 10) **Molto noto è quello di Mameli e quello di Rouget de Lisle**

76

## REBUS A SOTTRAZIONE

(2, 7, 7)

Consiste in uno schema enigmistico che presenta immagini e lettere o una scenetta (con lettere poste sopra qualche soggetto), interpretando la quale si ottiene una parola o una frase risolutiva.

Esempio: una vite con le lettere LLO e un puldno che sta nascendo, con le lettere TON. Se ne ricava: vite LLO TON nato = VITELLO TONNATO. In una vignetta per soluzione si devono considerare solo le immagini o parti di esse su cui sono scritte le lettere. La lettura per la soluzione deve iniziare da sinistra a destra. Le lettere precedute dal segno - (meno) vanno sottratte.



77

## RICERCA DI NERI

In questo schema risolutivo di parole crociate *già risolte*, non sono presenti le 13 caselle nere di divisione. Al loro posto sono state inserite delle lettere. Cercate di individuarle. Tali lettere, lette nell'ordine daranno il titolo di una fiaba.

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

**78**

## **EQUAZIONE ENIGMATICA**

*Titolo di una fiaba*

Guida per soluzione: Si tratta di risolvere una equazione di I grado utilizzando le parole al posto dei numeri. Tener presente che alle lettere maiuscole delle definizioni va sostituita la parola completa; mentre le lettere minuscole, precedute dal segno - (meno) vanno sottratte dalla parola stessa: ad esempio: ( CANE - e) avrà come soluzione CAN: (UCCELLO - uc) avrà come soluzione UCCE  
 Le definizioni saranno presentate da lettere maiuscole e non da numeri .

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

A Le usavano i trogloditi come armi da difesa. B = Organi della vista. C = L' inferno dei Greci. D = Un noto Guglielmo dell' opera. E = Una tipica bevanda inglese. F = Angolino di terra per le verdure. = .....

79

FRASE A SOTTRAZIONE

(2, 2, 2, 6, 1, 2, 6, 7)

*Date un nome ad ogni figura e sottraete tutte le lettere indicate. Quelle restanti forniranno il titolo di una fiaba.*

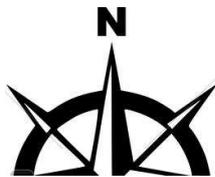


- O

E

- F

- CH



- NO



80

SOMME ARCANI

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.

Articolo indeterminativo + B – Città piemontese nota per i suoi vini e per essere "la città dalle cento torri" + Sta sopra la gola + Molto amati... e costosi +  
 Como in automobile + Il giorno abbreviato..... = (2, 10, 6, 2, .....

La quinta nota + Capoluogo della Basilicata + Preposizione articolata + Pianta delle paludi priva di fiori e frutta. + Motoscafo antisilurante + Isola greca dell'Egeo. = (2, 7, 5, 5, 7)

## 81

### ENIGMA LATERALE

___lune	___lustre	___polo
___lotta	___nero	___lite
___rata	___mesi	___lustre
___volo	___dura	___rete
___dose	___gare	___lido
___sodo	___mista	___gola

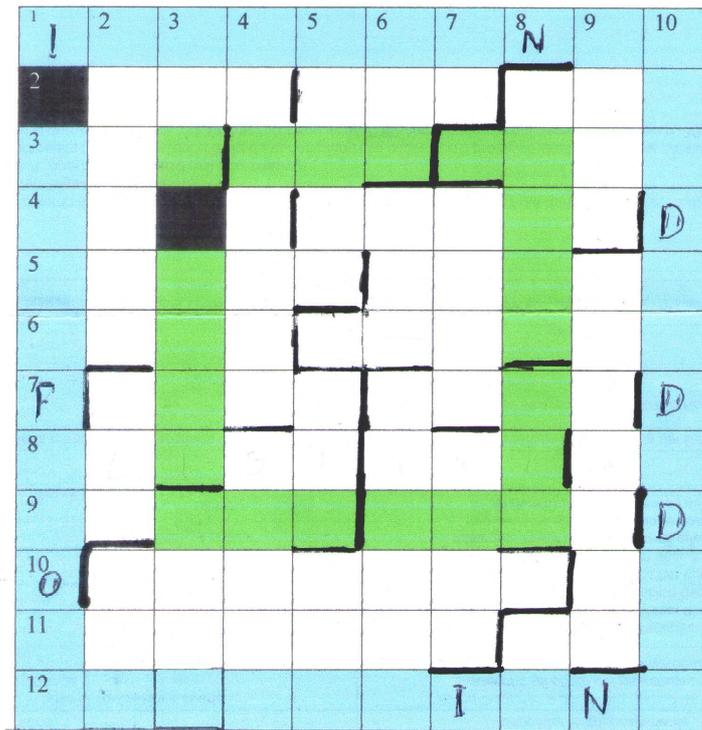
*Premettete a ciascuna di queste parole una delle seguenti sillabe, in modo da trasformarla in un'altra. Le sillabe aggiunte, prese nell'ordine, forniranno il titolo di due fiabe.*

CA E E GE IL IL IL LE MAR  
 NE NO PA PI RA RE RE STO TA ZO

## 82

### CRUCIVERBA

*A gioco risolto nelle cornici colorate si leggeranno titoli di due fiabe.*



**Definizioni orizzontali:** 19 ( *Parte iniziale del titolo*), 2) Fiume della Svizzera che bagna Berna. - Sì in francese – Perché senza pari. 3) Fanno punteggio a scopa. - Il primo pari. - Si fanno ai botteghini. 4) Lo dicono gli sposi. - Operazione aritmetica. 5) Divise in due. - Prede ambite dai cacciatori. 6) Il giorno precedente - Ve ne sono molte in Piemonte e moltissime in Cina. 7) L'orso inglese. - Catena montuosa peruviana. 8) Famosi campi parigini. – Profondi. – Nord/Est. 9) Insediamento umano, molto esteso esteso e stabile. - Un tempo si usavano quelli a olio, a petrolio e a gas. 10) Mezzo meccanico da trasporto. – Divinità egizia. 11) Oscillazione, di una nave o di un aereo attorno al proprio asse longitudinale.. – Modulo lunare. 12 (Parte centrale del titolo.)

**Definizioni verticali):** 1) (Parte finale del titolo) 2) Albero resinoso delle Pinacee presente in Italia sulle Alpi e gli Appennini, - Tra i baldi sono dispari. – Quelli “au vent” sono decisamente appetitosi e ottimi. 3) Monete dello Stato Pontificio. - Potrei anche dire... ma senza inizio. Gruppo montuoso della Sicilia centrale. - Il pittore l'usa per dipingere. 4) Lastra sottile e leggera, usata come copertura di tetti e per lavagne. - . Caratteristica formale propria di un'opera artistica, di un autore, di una scuola, di un'epoca. 5) Il topo inglese del computer. – Perversa - Struttura delle forze armate italiane destinata all'addestramento militare dei coscritti. 6) Lo stesso che bove. - Liquidi organici ad alta viscosità usati per cibi e motori. - Conduce gli aerei in volo. 7) Due romani. – Lo è febbraio. - Ragazza della Venezia Giulia.. 8) C'è quella magna e quella da benzina. - Cosmetico in pasta o cremoso per scurire le ciglia, a base di oli e tintura. – Sigla del logaritmo decimale. 9) Massa umana spinta dalla violenza o dalla miseria. – Radunare 10) (parte del titolo).

## 83

### FRASE POLILLUSTRATA

(2, 9, 3, 2, 5)

*Decifrate le figure e le lettere, si otterrà il titolo di una fiaba*

Definite le varie immagini e tolte le lettere precedute dal segno meno, dividete il ricavato in base al diagramma numerico. Il risultato è la soluzione richiesta.

<p><b>LA</b></p> 	<p>(Bartali)</p> 	<p><b>- BI</b></p> 	<p><b>- TO</b></p> 	<p><b>LE</b></p> 
--	--	---	--	--

84

## INSERIMENTO

Inserite i gruppi di lettere sotto al posto dei puntini in modo da ottenere 23 parole.  
Tali gruppi di lettere, letti nell'ordine, forniranno il titolo di due fiabe.

### I fiaba

Pres . . . . te    Pi . . . . ne    Cerimo . . . so    Pre . . tori  
Sp . . lone    Copri . . . co    S . . pa    Son . . . . no  
T . . nare    Re . . . . senza

### II fiaba

Gr . . letto    Vis . . . te    Av . . . to    Ri . . rno    Con . . . ento  
Pr . . . o    Mar . . . se    V . . . leuse    Pre . . . cetto  
Ri . . . dicare    Me . . . . co    Ci . . . rio    Is . . tuto

agli anto che co con con da dim eil fra fuo il  
il mini nio ona sant ti to todi uo ven ven

85

## REBUS

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

*Titolo di una fiaba*

Consiste in uno schema enigmistico che presenta immagini e lettere o una scenetta (con lettere poste sopra qualche soggetto), interpretando la quale si ottiene una parola o una frase risolutiva.

Esempio: una vite con le lettere LLO e un puldino che sta nascendo, con le lettere TON. Se ne ricava: vite LLO TON nato = VITELLO TONNATO. In una vignetta per soluzione si devono considerare solo le immagini o parti di esse su cui sono scritte le lettere. La lettura per la soluzione deve iniziare da sinistra a destra.

<p><b>IL</b></p> 	<p><b>L</b></p> 	<p>meno</p>  <p>meno</p> 	<p>meno</p>  <p><b>O</b></p>	<p>meno</p>  <p><b>PAN</b></p>
--	---	--	---	---

86

## FRASE POLILLUSTRATA

*Decifrate le figure e le lettere, si otterrà il titolo di una fiaba*

*Per soluzione vedi n° 12*

**IL**



**- RI**



**- O**



**- A**

**- P**



**- I**



**- O**



**- LE**



## GLOSSARIO

### Bibliografia

Testi consultati per le voci:

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

Aldo Rossi , *Dizionario Enci dopedico di Enigmistica e Ludolinguistica 2002*

Enci dopedica Treccani

Internet Enci dopedica Wikipedia

### ACRONIMO

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

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

### ACROSTICO

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

Meccanismi analoghi sono il:

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

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

### ALFABETO MORSE

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

... \_ \_ \_ ...

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

### AGGIUNTA e SOTTRAZIONE

Si tratta di due giochi simili.

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

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

Esempi di *aggiunta*: atto-**G**atto-**F**atto-**P**atto; sola-**I**sola; rima-**P**rima; vano-**D**ivano; casto-casto**RO**; dente-**C**adente; pere-pe**SC**Are; letto-Letto**RE**

Esempi di *sottrazione*: **G**uscio-uscio; **S**porco-porco; **U**mano-mano; **GraN**dinata-gradinata; car**TO** ne-carne; pasto**RE**-pasto; asse**DIO**-asse; **RA**gazze-gazze.

### ALLITERAZIONE

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

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

### ALTERAZIONE o MODIFICAZIONE

Sono due voci che si incontrano nella grammatica italiana. L'alterazione di una parola si ottiene usando suffissi diminutivi come *etto, ino, uccio* (**libretto, boccuccia, minutino...**); accrescitivi come *one, (li brone, 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-lafino; grillo-grilletto; rapa-rapina; botte-bottone; matto-mattone.**

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

### AMBIGRAMMA



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

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

### ANAGRAMMA

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

### ANAREBUS

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

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

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

### ANDATA E RITORNO

Ciascun gruppo di lettere comprende due parole sovrapposte, leggibili la prima da sinistra a destra e l'altra, invece, da destra a sinistra, le quali hanno in comune alcune lettere centrali (una per ogni puntino. Leggendo poi di seguito le lettere in comune, otterrete la soluzione richiesta.

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

### ANTIPODO

Parola greca che significa *contro piede*. Consiste nell'individuare nel gioco due parole e poi, agendo sulla prima e spostandone la prima lettera o sillaba in fondo e leggendo a ritroso, si ottiene o la stessa parola o un'altra di significato diverso. Ad esempio, nella parola *monotono* se prendo la **M** e la porto in fondo e leggo a ritroso mi troverò di fronte alla stessa parola

È possibile anche spostare l'ultima lettera o sillaba e portarla all'inizio per ottenere la stessa parola. Se nella parola *epopea* sposto la **A** finale all'inizio e leggo al contrario, otterrò sempre la stessa parola.

Con tali spostamenti si possono anche ottenere parole di significato diverso. Esempio: **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 **cunA**-**nucA**; **logicA**, spostando la **A** in testa si legge a ritroso **cigolA**.

Il gioco si presta a diverse varianti.

### ASSOCIAZIONE DI IDEE

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

### 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 ufficializzato la distinzione tra **bifronte** e **palindromo** nel 1932, estendendola al concetto di **antipodo**. L'accezione, per la sua settorialità, fatica a venir accolta dai dizionari; contrariamente però a quanto si afferma di solito essa non è esclusiva della lingua italiana.

Il bifronte è conosciuto ad esempio in francese con il nome di *anacyclique* e in inglese con quello di *semordnilap* e molti altri. Come l'antipodo e il palindromo, anche il bifronte può essere praticato con le frasi, senza tenere conto dei segni di interpunzione. Si parla allora di *bifronte a frase* o di *frase bifronte* secondo i casi. Il bifronte può anche avvenire con lo scarto di un estremo oppure di entrambi: si denomina allora, rispettivamente, **bifronte senza capo**, **bifronte senza coda** e **bifronte senza estremi**.

In enigmistica si chiama **bifronte** il gioco consistente in una parola che letta a rovescio forma una parola di diverso significato; per es., **anilina, ossesso, organo > onagro, egida > Adige**. In enigmistica il bifronte è uno schema della famiglia delle letture inverse, che, partendo da una parola di senso compiuto, ne ottiene un'altra leggendo la prima al contrario. Se il risultato della lettura inversa fosse lo stesso di quella diretta saremmo invece di fronte ad un palindromo. Wikipedia Il gioco è simile al **palindromo** (vedi voce) ma presenta una differenza sostanziale: nel palindromo la parola letta nei due sensi *non muta*. La parola 'ingegni' rimarrà sempre 'ingegni'; la frase "è romano con amore" rimarrà inalterata.

Nel bifronte, invece, la parola *cambia totalmente* significato. Esempio: *assegni*, letto al contrario, diventa 'ingessa', *Zeus* diventa *Suez*, *raccatta-attaccar*, *esule-eluse*.

Esistono anche bifronti sillabici come *ca-ni-co-la*, che letto al contrario, diventa *la-co-ni-ca*; *fo-sca* diventa *sca-fo*; *go-la* diventa *la-go*

Esistono anche frasi bifronti come *arenare*, letto al contrario, dà *era nera*; *apportare*= *era troppa*.

Esistono del gioco molte varianti tra cui i *bifronti senza capo né coda*, cioè vanno letti al contrario senza tener conto della 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 di venta Nizza**

### **BINOMIO FANTASTICO**

Il **Binomio fantastico** è alla base delle tecniche descritte nella Grammatica della fantasia suggerite da Rodari "per mettere in movimento parole e immagini". ... "Prendete due parole, le prime due che vi vengono in mente. Esempio: pianta e pantofola. Mescolatele, ne uscirà il titolo: "La pianta delle pantofole" (Rodari)

### **BISENSO o POLISENSO.**

Nel gioco vengono utilizzate quelle parole che hanno diversi significati e che richiamano alla mente più concetti. La parola *volta* richiama alla memoria una struttura architettonica, un avverbio, una voce del verbo voltare, l'idea del tempo passato. Nei giochi i bisensi e i polisensi si presentano con schemi che invitano i solutori a scoprire due o più parole ognuna delle quali costituente una parte a sé stante col suo significato preciso.

Sono bisensi ad esempio le parole *vite* che indica la pianta o uno strumento meccanico; *partita* (incontro sportivo o andata via); *mina* (la parte di una matita o un ordigno esplosivo); *fagotto* (involto di indumenti o strumento musicale)...

Sono polisensi: *arco* (arma da lancio, struttura architettonica, asta per il violino, strumento musicale, parte della pistola); *diretto* (immediato, pugno, treno); *iride* (arcobaleno, membrana dell'occhio, cristallo di rocca, pianta erbacea, farfalla, divinità greca)

### **CAMBIO DI ACCENTO**

Ponendo l'accento su di una vocale, si può cambiare il significato di una parola. Alcuni esempi: **àncora, ancòra; cìrcuito/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** iniziali e finali resta sti+vali=stivali.

### CIFRARIO

Il cifrario consiste nel mettere dei numeri al posto delle lettere dell'alfabeto. I numeri sono legati all'alfabeto internazionale, composto da 26 lettere. Compito dell'ideatore del gioco è, quindi, quello di offrire al solutore un messaggio di soli numeri corrispondenti alle lettere che formano le parole seguendo una regola fissa: **A NUMERO UGUALE CORRISPONDE SEMPRE LETTERA UGUALE.**

Trattasi di un gioco assai difficile per cui il crittografo usa due accorgimenti per guidare il solutore: Il primo consiste nel mettere in chiaro alcune parole del testo cifrato.

Il secondo nell'offrire una password che permette al solutore di evidenziare tutte le lettere che corrispondono alla password. E' il metodo più semplice perché fornisce la chiave di due o tre vocali (ad esempio: **A 1 ; L 10 ; R 16; T 18; U 19.**

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

### CIFRARIO ALFANUMERICICO

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 abbinare uno di quelli che seguono con cui esso forma una coppia . Le lettere iniziali di questi ultimi daranno il titolo di un libro di ....

### CRITTOGRAFIA o CRITTOGRAMMA

la parola significa "scrivere nascosto" cioè scrivere in modo convenzionale ben noto a chi scrive ma di difficile comprensione per il destinatario. Per intenderci, un crittogramma è simile al *password*

usato da un operatore per impedire che qualcuno possa penetrare nel suo programma. Nell'enigmistica è, invece, un invito a trovare la soluzione nascosta abilmente tra le parole o le righe.

Va subito precisato per il neofita che anche i solutori più esperti si trovano sempre in difficoltà davanti ad un crittogramma e non sempre riescono a risolverlo. Non è possibile dare regole anzi non ve ne sono perché ogni costruttore è legato ad una *ratio mentis* che solo lui conosce e per penetrarvi occorre mettersi sulla sua lunghezza d'onda, analizzare attentamente il gioco, la posizione delle lettere, la ragione per cui sono messe in un determinato modo o sono state omesse o il perché della presenza di altre e inoltre trovare eventuali connessioni anfibologiche, sinonimiche o di affinità... e altro ancora.

Della crittografia fanno parte i **MONOVERBI** nei quali la soluzione è composta da una sola parola. Esaminiamone uno:

#### **MAD.ID .OMA PA.IGI**

[la soluzione da trovare è composta di 2 parole una di 5 e l'altra di 1 lettera e il risultato è composto da un monoverbo di 6 lettere].

È evidente che il crittografo ha voluto indicare tre capitali delle quali però non ha scritto la lettera **R**. Che cosa in realtà ha fatto? Ha tralasciato la lettera **R**. Ora vi sono altri sinonimi di *tralasciare*? C'è *dimenticare, togliere, levare, cancellare, elidere*.... Inseriamoci nella mente dell'enigmista. Tra le sue idee vi sarà stata pure quella di pensare: "Io debbo elidere le **R**". E una volta eseguita l'operazione poté dire: elisi R= elisir.

Le **CRITTOGRAFIE** si differenziano dal monoverbo per il solo fatto che la soluzione è composta da una frase. Esempio:

**T** (3, 1, 7)

[per la soluzione il diagramma numerico (vedi voce) è 3,1,7=7,4 e indica che si devono trovare prima tre parole, che poi, unite a mo' di sciarada, danno come risultato altre due parole di 7 e 4 lettere.] Ora, trovandoci di fronte alla sola lettera **T** ci sono una infinità di idee che possono venirci in mente. Passiamo a quella conclusiva: *qua T trovasi* = quattro vasi Molto logico ma è roba da matti!

Altro esempio:

**NOVIZIO** (10,2,6)

Ragionando sulla parola troveremo la soluzione che è: *Intonato di fresco*. Frase che si può riferire ad fraticello agli inizi della sua missione così come ad un ambiente rinfrescato da poco.

Stesso ragionamento per la crittografia

**EX SUORA** (3,5,10)

Soluzione: *Una volta intonacata*

#### **CRITTOGRAFIA SEMPLICE O PURA**

È una crittografia in cui si cerca come soluzione una frase breve descrivendo le lettere e i segni dell'esposto e tenendo conto del diagramma numerico. Se la soluzione è una parola sola si tratta di un monoverbo. Esempio:

**CRITTOGRAFIA**

(1, 1, 2 4 = 6, 2)

**D E**

Ci troviamo di fronte a due lettere la **D** e la **E**. Quindi possiamo dire che **D E ci sono**. E pertanto, in base alla seconda lettura del diagramma potremo leggere la soluzione che è **DECISO NO**

#### **CRITTOGRAFIA SINONIMICA**

E' un tipo di crittografia in cui la soluzione si ottiene sostituendo le parole dell'esposto con altre parole dello stesso significato; il tutto, spezzato come indicato dalla seconda parte del diagramma numerico, forma la frase risolutiva. Ad esempio:

**CRITTOGRAFIA SINONIMICA**  
(4,6 = 6, 4)

**AFRODITE**

Di fronte a me “vedo scritto” il nome di una dea che si chiama anche Venere. Quindi in prima lettura posso affermare che io **VEDO VENERE**.

Parole che, divise in base alla seconda lettura del diagramma diventano **VEDOVE NERE**

**CRIVELLO**

Il gioco consiste nell'eliminare una lettera da ognuna delle parole scritte in verticale, così da trasformarla in un'altra.

Le lettere eliminate, riportate nell'ultima riga, daranno il titolo di un romanzo. Tutte le parole presenti da eliminare sono elencate dopo il

**CRUCIPUZZLE**

Semplice rompicapo in cui diverse parole o nomi, in genere attinenti ad un tema, sono nascoste in uno schema di lettere disposte in modo apparentemente casuale. Si tratta di trovarle tutte. Le parole nascoste sono scritte in linea retta orizzontale, verticalmente, dal basso in alto, dal basso in alto oppure in diagonale. Le lettere delle caselle possono essere utilizzate per diverse parole.

Tutte le parole utilizzate sono presenti in ordine alfabetico. Dopo averle eliminate tutte dallo schema, le rimanenti, lette nell'ordine, forniranno la soluzione.

Altro nome con cui il gioco è noto è **PAROLE INTRECCIATE**.

**CRUCIVERBA CIFRATO**



Cruciverba cifrato o crittografico è un'applicazione per giocare alle parole in codice, un gioco di parole popolare simile ai cruciverba (o parole crociate).

Le parole di codice sono simili alle parole crociate, ma invece di indizi, ogni lettera è stata sostituita da un numero da 1 a 26. L'obiettivo è quello di scoprire quale lettera è rappresentata da ogni numero. A numero uguale corrisponde sempre lettera uguale.

**DALLA PERIFERIA AL CENTRO**

Sistematte le nelle caselle periferiche le risposte (tutte parole bisillabe), che derivano dalle definizioni, scrivendo la prima nella casella numerata del diagramma e la seconda nel riquadro centrale del diagramma esso pure numerato. Le cselle possono essere in comune a più parole. Nella cornice esterna si potrà leggere la soluzione.

**DECRIITAZIONE**

Il gioco si presenta con un diagramma formato da due righe formate da caselle numerate.

La prima riga, definita **CHIAVE**, è destinata a contenere una definizione che viene inizialmente proposta e le cui lettere vanno scritte nelle caselle.

Nella seconda riga, definita **RESTO**, il solutore dovrà sistemare tutte le altre lettere dell'alfabeto non impiegate nella parola **CHIAVE**. Ogni lettera avrà così il suo numero e applicando la legge che

A NUMERO UGUALE CORRISPONDE SEMPRE LETTERA UGUALE si potrà decrittare il testo numerico proposto.

Chiave	1	2	3	4	5	6	7	8	9						
	M	A	N	I	F	E	S	T	O						
Resto	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21			
	B	C	D	E	F	G	H	I	L	P	Q	R	U	V	Z

8	18	9	20	9	—	15	2	—	8	6	
15	6	20	4	7	4	9	3	6	—	1	9
15	8	9	—	6	12	19	11	2	8	4	
20	2	:	—	9	13	3	4	—	20	9	15

.....

### DIAGRAMMA

Il *diagramma* è lo schema numerico o alfabetico che individua la lunghezza delle parole da trovare, ed eventualmente le loro relazioni nella frase. Esso è perciò presente in tutti i giochi in versi a combinazione (esclusi quindi gli indovinelli e gli enigmi), in tutte le crittografie, in tutti i rebus. È assente nelle parole crociate ma solo perché, in questo caso, la funzione è svolta dalla stessa griglia del cruciverba.

Quando si trova una doppia lettura (due sequenze di numeri separate da un **uguale** = ) la parte a sinistra indica la “prima lettura”, quella immediatamente deducibile dall’esposto, mentre quella a destra è la “seconda lettura”, ovvero la soluzione finale. Di norma, se viene indicata una sola lettura, la si deve intendere come seconda.

### DITLOIDE

Un ditloide è una sorta di quiz verbale in cui il capo gioco propone da indovinare una frase, contenente un numero, dando solo le iniziali delle parole principali (sostantivi, aggettivi, ecc.). Per esempio "I 4 C dell'A" potrebbe nascondere "I 4 cavalieri dell'Apocalisse" e "5 D in una M" si può risolvere "5 dita in una mano".

Il numero deve essere parte integrante della frase, ed appartenere in modo univoco alla frase stessa; per esempio non andrebbe bene "2 Z di Z" (2 zollette di zucchero) perché il 2 potrebbe essere sostituito con altri numeri; accettabile pur se troppo vago "R 3" (Rambo 3), e pure il trabocchetto "Di C S 6?" (Di che segno sei?) anche se in genere si evita di confondere "uno" articolo con "uno" numero; in ogni caso vale l'aurea regola che il problema deve essere commisurato al solutore, e quindi risolvibile: "9 N A del F" (9 numero atomico del fluoro) può andar bene per studenti di chimica ma non per alunni di scuola elementare.

Come gioco ha raggiunto una certa popolarità per passaparola su internet fino a giungere a riviste e quiz televisivi; si può considerare un nipote del [gioco dell'impiccato](#).

### ELEVAZIONE A POTENZA

Una lettera isolata **R. T. L...** può avere il suo valore semplice di lettera o indicare la pronuncia *erre, ti, elle*. Due lettere affiancate possono rimanere unite nella soluzione o intercalate dalla congiunzione **e**. Es. **S T** + tanta = settanta..

Una lettera con elevazione a potenza di un'altra lettera, ad esempio **M<sup>o</sup>** avrà la seguente interpretazione: **MaO**. Quindi **M<sup>o</sup>**+metto = **Mao**metto; **P** (con elevazione) **T** si legge **PaT PaT+ria** = **PATria**



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 :

<b>CON</b>	<b>TE</b>	<b>STA</b>	<b>RE</b>		<b>MAR</b>	<b>GI</b>	<b>NE</b>
<b>CA</b>	<b>LA</b>	<b>MI</b>	<b>TE</b>		<b>CO</b>	<b>MA</b>	<b>RE</b>
<small>conca (oppure</small>	<small>tela</small>	<small>stami mista</small>	<small>rete</small>		<small>Marco</small>	<small>Magi</small>	<small>rene, nere)</small>

### INCASTRO

Il gioco consiste nel trovare una parola 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 esempio prendo la parola CALLO e la parola ROSE e scindo la prima in due parti CA LLO e vi inserisco in mezzo la parola ROSE ottengo CA ROSE LLO. Con una similitudine gastronomica l'incastro è simile ad un sandwich formato da un panino tagliato a metà (*le parti o ali*) e da un *cuore*, composto di salame o prosciutto, che viene inserito nel mezzo. **Esempi: aula+REO= auREOla; pini+ROMA= piROMAni; capo+RICCI= capRICCIo; stelle+CAPPA= sCAPPAtelle.**

### INDOVINELLO

Gioco antichissimo formato da una domanda o da un breve componimento poetico cui il solutore deve dare una risposta. L'indovinello presenta più concetti che hanno un significato immediato e logico, mentre, in realtà ne hanno anche un altro nascosto, altrettanto logico. Tener presente che il titolo con cui viene presentato l'indovinello tende sempre a trarre in inganno. Ecco un indovinello creato dall'enigmista Cesare Farina:

#### LA NONNA

**Lavora d'ago fino a mezzanotte  
Per aggiustare le mutande rotte.**

È ovvio: non si tratta della NONNA, che pazientemente rammenda l'indumento, altrimenti che indovinello sarebbe! Potrebbe essere *la sarta, la rammendatrice, una mamma...* ma sarebbe troppo facile e scontato. La soluzione vera è tutt'altra ed è concentrata nelle parole "*mutande rotte*", cioè su "**mutande**" (sostantivo) e "**rotte**" (aggettivo). E se, invece, fosse l'inverso? Se "*mutande*" fosse il gerundio del verbo "*mutare*" nel senso di 'qualcosa *che muta*' e "*rotte*" fosse il plurale della parola "*rotta*" (direzione seguita da una nave)? C'è subito da chiederci: che cosa serve per mutare una rotta di una nave e che lavora ininterrottamente per tutta la giornata? **La bussola.**

Quindi, di fronte ad un gioco, *leggere sempre anche il titolo* dello stesso che può o dare un aiuto per

la soluzione oppure tende a depistare il solutore.

### **INTARSIO**

Il gioco consiste nell'incastare o intrecciare alternandone le lettere secondo lo schema indicato nel diagramma, in modo da formare una nuova parola o frase. Esempio: (xyyyxyxx) PIRA/RIME = PRIMIERA; (xyxyxyyy) SARTO/PARIA = SPARATORIA; GRADINI/AUTO = GARA DI NUOTO.-

### **INTRUSO**

Il gioco si basa sulla presenza in un gruppo di parole o disegni di un soggetto che presenta una particolarità che le altre (parole o disegni) non hanno. Ad esempio: se mi trovo davanti ai seguenti nomi: Torino, Genova, Milano, Bologna penserò subito a città capoluogo di provincia (*elemento comune a tutte*), ma solo Genova è a contatto del mare (ecco l'intruso). Chitarra, mandolino, cornetta, ukulele, arpa, sitar sono tutti strumenti musicali a corde tranne la cornetta che è a fiato.

### **INVERSIONE DI FRASE**

Una frase è ordinata secondo determinate regole, armonizzate in sequenze logiche. Noi usiamo generalmente un soggetto, un predicato, un complemento. Se scrivo "*Il maestro loda l'alunno*" ho messo in evidenza un soggetto che agisce, un verbo che indica l'azione, un oggetto che la subisce. Se inverto i termini (soggetto al posto di oggetto) "*L'alunno loda il maestro*" mi trovo di fronte ad un significato diverso. L'enigmistica usa l'inversione in diversi giochi. Ecco alcuni esempi di inversione di frase: *Il cantante di vaglia – Il vaglia del cantante; La regina della festa – La festa della regina; L'assassino della donna – La donna dell'assassino.*

### **LIMERICK**

Il limerick è un breve componimento in poesia, tipico della lingua inglese, dalle ferree regole (nonostante le infinite eccezioni), di contenuto 'nonsense', stravagante, umoristico o scapigliato, che ha generalmente il proposito di far ridere o quantomeno sorridere. Un limerick è sempre composto di 5 versi, di cui i primi due e l'ultimo, rimano tra loro, seguendo lo schema AABBA.

### **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. GROTTA, ROTTE, ERTA, TRE, RE.

### **LOGOGRIFO A ROVESCIO**

Segue la stessa regola del Logogrifo, ma si differenzia da esso in quanto inizia con una sola lettera e prosegue fino alla conclusione cioè alla parola madre.. Esempio: E, RE, TRE, ERTA, ROTTE, GROTTA.

### **LUCCHETTO**

Il gioco segue le stesse regole della *cerniera* (vedi voce) ed è formato da due parole chiamate *partite* 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**-**T**apiro; ca**MERA**-**MERA**viglia. La parola *finale* sarà composta da ciò che resta e cioè tolta **TA** ad entrambe le parole rimarrà sos+piro=sospiro; tolta **MERA** ad entrambe le parole rimane ca+viglia=caviglia.

**MESOSTICO** (vedi **ACROSTICO**)

**METANAGRAMMA**

Consiste nel passaggio da una parola all'altra anagrammandola e aggiungendo o togliendo una lettera. Ad esempio: **LESTO** con l'aggiunta di una V ottengo **SVELTO**  
Si possono costruire anche intere sequenze di parole come **LATO, LOTTA, STOLTA, STILATO, SMALTITO ...** Il meccanismo ricorda il **LOGOGRIFO**

**METATESI** (vedi **SCAMBIO**)

**MODIFICAZIONE** (vedi **ALTERAZIONE**)

**MONOVERBO CRITTOGRAFICO** (vedi anche **CRITTOGRAFIA**)

Non è altro che una crittografia (in genere "pura" o "sinonimica", la cui soluzione è formata da una sola parola. Il crittogramma è uno dei giochi più impegnativi dell'enigmistica  
La crittografia è la tecnica di riprodurre un messaggio in una forma tale che l'informazione in esso contenuta possa essere compresa solo dal destinatario. Anziché celare il messaggio si sottopone il testo a trasformazioni che lo rendano ai più incomprensibile e quindi, per risolverlo, occorre tentare di mettersi in sintonia con chi lo ha proposto. Date le difficoltà di soluzione che il gioco presenta, talvolta nella presentazione del gioco esso viene preceduto da opportuni suggerimenti che ne permetteranno la soluzione.

Non di rado il monoverbo fa uso della doppia lettura. Ed esempio:

**MONOVERBO (3,1,1,7 = 12)**

**G "AHIA!"**

Soluzione: Di fronte a me vedo la lettera G in compagnia dell'espressione che ricorda il **LAMENTO** di colui che urta contro un ostacolo e avverte un dolore.  
La soluzione sarà quindi **CON G LAMENTO = CONGELAMENTO**

**MONOVOCALICO**

Si dice di un testo formato da una o più parole che contengono solo una vocale (**STRESS, SPLASH, SKETCH**) o da una frase formata da parole che contengono tutte la stessa vocale (**La mamma sala la salsa**).

**PALINDROMO e BIFRONTI**

Il palindromo (dal greco antico palin "di nuovo" e dromo "percorso", col significato "che può essere percorso in entrambi i sensi") è una sequenza di caratteri che, letta al contrario, rimane invariata. Per esempio, in italiano: "**ossesso**", "**anilina**", "**i topi non avevano nipoti**". Il concetto è principalmente riferito a parole, frasi e numeri.

Quando, invece, leggendo una parola al contrario se ne ottiene una diversa (ad esempio: **ACETONE/ENOTECA**) il gioco prende il nome di **BIFRONTI**

Esiste anche il palindromo sillabico, in cui si leggono come unità le sillabe invece che le singole lettere. Es. **NERONE, MAREMMA, STRADE A DESTRA, VESTIESTIVE**,

**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 RI**cordare”

**PAROLE IN NERO**

Il gioco si presenta come schema già risolto, comprendente, quindi, tutte le parole richieste dalle definizioni. Ma la solita casella nera o caselle nere che seguono, sono state sostituite da lettere. .

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

La soluzione consiste a) nell’individuare le varie parole incrociatesi, b) nello scrivere le lettere che sostituiscono la o le caselle nere. Queste, lette di seguito offriranno la soluzione.

**PAROLE INCROCIATE**

Le *parole crociate* (o *parole incrociate* o *cruciverba*), è il nome di un gioco enigmistico che prevede una griglia di caselle bianche e nere, in parte numerate, a cui si riferisce un elenco di definizioni di variabile livello di ambiguità. A ogni sequenza di caselle bianche limitata da caselle nere o dai confini della griglia, in orizzontale o in verticale, corrisponde una parola. Il casellario va completato dal solutore, che deve rispondere correttamente a ogni definizione, individuare la parola che la risolve e trascriverla, lettera per lettera, in una sequenza di caselle bianche dello schema. Una volta completato il cruciverba, in ogni casella si leggerà una lettera che comporrà contemporaneamente una parola in orizzontale e una in verticale.

**PAROLE INTRECCiate vedi CRUCIPUZZLE****PASSO DI RE**

Nel gioco degli scacchi il Re è libero di muoversi in qualunque direzione (a destra, a sinistra in alto in basso, in diagonale), ma non più di una casella per volta. Stessa regola vale per il gioco enigmistico che si presenta con una griglia in cui tutte le caselle sono occupate da lettere, sillabe o disegni.

Partendo dalla casella contrassegnata con asterisco o altro simbolo, si devono toccare, per una sola volta, quelle che si trovano sopra/sotto, a destra/a sinistra o in diagonale, e di procedere fino ad ottenere il titolo richiesto.

Per i disegni considerare l’intera parola.

**POLISENSO (vedi BISENSO)****QUADRATO MAGICO**

Disponendo le parole su una matrice quadrata (vedasi figura), si ottiene una struttura che ricorda quella dei quadrati magici di tipo numerico. Le cinque parole si ripetono se vengono lette da sinistra a destra e da destra a sinistra, oppure dall'alto al basso o dal basso in alto. Al centro del quadrato, la parola TENET forma una croce palindromica.

S	A	T	O	R
A	R	E	P	O
T	E	N	E	T
O	P	E	R	A
R	O	T	A	S

## QUIZ

Parola di origine incerta. Gioco basato su una domanda culturale, storica, di attualità di sport, posto ai solutori con lo scopo di vagliarne le conoscenze e il grado di cultura.

## RADDOPPIAMENTO

Una forma particolare di zeppa (vedi vocabolo) è il raddoppiamento, in cui una lettera si duplica trasformando una parola in un'altra. Es.: CALO/CALLO; MORAMORRA; COLARE/COLLARE.

## REBUS

Il gioco si fonda sull'interpretazione delle cose, cioè su uno schema che presenta una o più figure con lettere sovrapposte. Le figure devono essere interpretate attraverso una prima lettura detta *spezzettatura*, per poi giungere alla soluzione costituita da una parola (rebus monoverbo) o da una frase.

La *spezzettatura* consiste nell'interpretare in modo del tutto autonomo una parte di un disegno per ricavarne una lettura. Le parti del disegno da interpretare non sono facoltative ma sono solo quelle contrassegnate da una o più lettere sovrapposte, che entrano pure esse a far parte della soluzione. In caso di mancanza di lettere le parti da interpretare saranno contrassegnate da altro segno grafico, per lo più una piccola stella. È ovvio che le 'parti di contorno', che fanno da scenario entrano nell'interpretazione al fine di suggerire *input* validi per trovare la soluzione.

L'ordine con cui vanno considerate le parti del disegno è da sinistra a destra: si interpreta cioè la persona o l'oggetto su cui sta la prima lettera (o gruppo di lettere o segno), si passa al secondo e così via. Raggruppando poi le diverse letture a se stanti, più le lettere sovrastampate – le quali possono essere messe, a seconda della necessità, o prima o dopo la parola ricavata – si ottiene una monoverbo o una frase risolutiva, la cui composizione viene sempre indicata con diagramma numerico. (vedi

## DIAGRAMMA)

Qualora le lettere sovrapposte siano precedute dal segno meno (-) vanno, ovviamente, sottratte. Affinché un rebus sia piacevole deve possedere le seguenti caratteristiche:

- tutti i disegni devono essere in armonia tra di loro.
- le chiavi di lettura non devono indurre in errore.
- la frase risolutiva deve avere senso compiuto
- le parole da utilizzare dovrebbero essere spezzettate. Regola non sempre seguita.

Ecco il significato di *spezzettatura*. Un rebus in cui l'oggetto da interpretare sia il **picco** di una montagna su cui ci sono le lettere **LO** e un **pino** su cui stanno le lettere **AL**, non utilizza la *spezzettatura* perché la soluzione è **PICCO LO - AL PINO**, cioè due parole distinte.

Nel rebus con frase (9,11) che presenta un **PIANTA DI MENTA** con sopra le lettere **LI**; poi due **GIOVANI ABBRACCIATI** contrassegnati con le lettere **TS**; un **RAGAZZO** con in mano due **PESI DA UN CHILO** con sopra la lettera **S** e sul **PETTO DEL RAGAZZO** la lettera **T**, ci troviamo di fronte ad un rebus perfetto. La sua interpretazione è: **menta LI T ama S chili S T** à = mentalità maschilista. [tener sempre presente che l'idea di possesso, rappresentata dal verbo **ha** (voce del verbo avere) in enigmistica si intende come se fosse scritta con la sola lettera **A**.

Altre regole importanti: non sempre le lettere sovrapposte indicano la realtà dell'oggetto. Possono **indicare la posizione** (*sopra, sotto, dentro, qualcosa*). Un pulcino in una cesta tra gusci rotti può significare *nato*.

Lettere poste su un gruppo di palloni possono indicare non l'oggetto ma il *numero* dei palloni.

Le lettere poste su una persona non indicano sempre la persona ma possono indicare **che cosa fa**: *cammina, entra, esce, corre,...*

Se si trova in compagnia di altre persone che le stanno accanto può significare: *alta, bassa, ride, seria, triste, dorme, sogna...*

Se una persona è china a terra vicino ad una aiuola può significare *china, coglie, strappa, recide...*; se tiene un fiore in mano può indicare che ha *colto, troncato, reciso...*

Una lettera isolata **R. T. L...** può avere il suo valore semplice di lettera o indicare la pronuncia *erre, ti, elle*. Due lettere affiancate possono rimanere unite nella soluzione o intercalate dalla congiunzione **e**. Es. **ST** + rada= strada; **ST**+ tanta potrà indicare **S** e **T**+tanta= settanta..

Una lettera con elevazione a potenza di un'altra lettera, es. M<sup>o</sup> avrà la seguente interpretazione: **MaO**. Quindi M<sup>o</sup>+metto= **Maometto**; **P** (con elevazione) **T** si legge **PaT PaT+ria = PATria**.

Esistono nei rebus molti disegni ricorrenti che possono essere usati in diversi sinonimi: una persona ammanettata significa quasi sempre *reos*; una persona anziana potrà significare *avo, anziano, vecchio, nonno* (se al suo fianco c'è un bimbo); una persona che prega può essere *pia, devota...*; una ranocchietta può essere interpretata come *rana o ila*; un fiore simile al giglio è solitamente un *aro* e così via.

La famiglia dei rebus è molto ricca: abbiamo ad esempio :

**Rebus a sottrazione** quando le lettere inserite son preceduta dal segno – [meno];  
**rebus a domanda e risposta; a scarto; a cambio; a scarto, a incastro, a intarsio, a rovescio, multirebus, graforebus, 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 confuso col *cambio*. Si cambia quando *si muta* qualcosa; si scambia quando le lettere di una parola rimangono immutate solo che una lettera o una sillaba *scambia il suo posto* con un'altra. **GeLato-LeGato; maRcheSa-maScheRa; ma CiNa-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 **COLLABORATORI**. La sciarada ha molte varianti tra cui la più usata è la

**SCIARADA INCATENATA**. Il meccanismo è identico alla sciarada semplice. La variante consiste nel fatto che le due parole da unire hanno la lettera o la sillaba finale della prima parola uguale alla lettera o sillaba iniziale della seconda. Esempio: **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+TEsa=preTEsa; 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 + di + ere = alabardiere.**

Una variante è la sciarada incatenata che è formata da due parole di cui la prima termina con una lettera (o sillaba) che è uguale alla lettera (o sillaba) della parola che segue. Esempio **PinO + Occhio = PinOcchio; calVI+VINO = CalVino**

Un'altra variante è la **PSEUDO-SCIARADA**. È 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...)

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 dal segno - (meno), e aggiungete le lettere in maiuscolo. Poi dividetele seguendo lo schema del diagramma numerico che le accompagna.

### SPICCHI

Scegli un numero compreso tra 1 e 5. Poi, partendo dallo spicchio (sempre indicato con puntini, linee, asterischi o colori), conta secondo il numero scelto. Poi riparti dallo spicchio d'arrivo e riprendi a

ricontare, sempre lo stesso numero, e così via. Troverai il titolo di una fiaba. Se non ci riesci, cambia il numero pensato.

### SPOONERISMO

Termine coniato adattando l'inglese "Spoonerism": bizzarro modo di passare alla storia per il reverendo William Archibald Spooner, stravagante rettore di un college di Oxford, noto per i suoi lapsus linguae tipo "Tons of soil" invece di "Sons of toil" (Tonnellate di letame/Figli della fatica). Essenzialmente si tratta di una "papera" piuttosto comune: lo scambio di due pezzi di parole; per esempio "faccia strana" può diventare "straccia fana" e si può dire "tare fardi" invece di "fare tardi". Il gioco di parole comincia quando questo scambio è intenzionale e quando entrambe le versioni hanno un senso: esempi "spostare pesi - pestare sposi" o un'improbabile coppia di amici "Rocco scemo e sciocco Remo".

In francese (dove è chiamato "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 fonemati, quando lo scambio è di singole lettere o di sillabe si può parlare in modo più prettamente enigmistico di scambio (es. moglie forte - foglie morte).

### SPOSTAMENTO 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 una *griglia* di 9×9 celle, ciascuna delle quali può contenere un numero da 1 a 9, oppure essere vuota; la griglia è suddivisa in 9 righe orizzontali, 9 colonne verticali e in 9 "sottogriglie" di 3×3 celle contigue. Queste sottogriglie sono delimitate dai bordi in neretto e chiamate *regioni*. Le griglie proposte al giocatore hanno da 20 a 35 celle contenenti un numero. Lo scopo del gioco è quello di riempire le caselle bianche con numeri da 1 a 9 in modo tale che in ogni riga, in ogni colonna e in ogni regione siano presenti tutte le cifre da 1 a 9, quindi senza ripetizioni.

In tal senso lo schema, una volta riempito correttamente, appare come un quadrato latino.

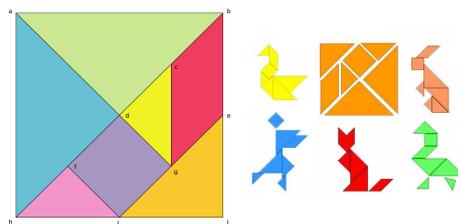
### TANGRAM

Il **tangram** (cinese) è un gioco rompicapo fatto di sole figure geometriche. È costituito da sette tavolette (dette *tan*) inizialmente disposte a formare un quadrato. Il tangram è un antico gioco di origine cinese, ottenuto scomponendo un quadrato in sette parti dette *tan*: un quadrato, un romboide, e cinque triangoli rettangoli isosceli, di cui due grandi, uno medio e due piccoli.

E' conosciuto come "**Le sette pietre della saggezza**" perché si diceva che la padronanza di questo gioco fosse la chiave per ottenere saggezza e talento.

Poco o nulla si sa circa le origini del gioco; persino l'etimologia del nome non è chiara.

Combinando opportunamente i pezzi del Tangram, è possibile ottenere un numero pressoché infinito di figure, alcune geometriche, altre che ricordano oggetti d'uso comune, ecc. Qualsiasi figura realizzata con il Tangram deve essere costituita impiegando tutti i sette pezzi.



**TAUTOGRAMMA**

Un **tautogramma** è un componimento nel quale tutte le parole hanno la stessa lettera iniziale.

« Cioè: composizione costruita con componenti che cominciano, categoricamente, con caratteri coincidenti. » (definizione del tautogramma, in tautogramma, a cura di Walter Lazzarin)

**TELESTICO** (vedi **ACROSTICO**) Il telestico è un componimento in cui le lettere o le sillabe finali di una parola se lette dall'alto in basso formano un nome o una frase.

**TELLOGRAFIA**

Gioco enigmistico che prende il nome dal suo ideatore, l'enigmista *Tello* (Fausto Greco).

Si tratta di una crittografia (in genere a frase) in cui l'esposto è sostituito da un verso, un endecasillabo.

**TESTACODA**

Meccanismo enigmistico raro in cui ad una parola si toglie la lettera o sillaba iniziale aggiungendone una alla fine. Per esempio **SMESS/MESSIA**, **PROSE/ROSEE**, **ASPIDE/SPIDER**, **DIATRIBA/TRIBALE**, **SOLITI/LITIGI** e **PREDICA DI CAPO**.

**TRASPOSIZIONE** vedi **METATESI**

**VERBIS**

Se il rebus si fa "con le cose", il verbis si fa "con le parole". In pratica si tratta di un gioco affine al rebus in cui però si sfruttano le possibilità delle parole di illustrare cose e situazioni non fattibili con una figura: sensazioni, verbi in prima persona, concetti astratti, ecc. Gioco nato nei forum di internet intorno al 2003 e dal rapido successo (fino ad approdare alle riviste di "classica" e persino alla Settimana Enigmistica), non è ancora chiaro se ha raggiunto una propria identità o se rimane un "rebus descritto".

**VERO O FALSO**

Proposta di un quiz con due risposte. Cancellate le risposte sbagliate, le lettere o le sillabe iniziali delle parole rimaste formeranno una parola o una frase.

**ZEPPA**

Si tratta di una variante del gioco dell'*aggiunta* (vedi voce) e consiste nell'introdurre nella parola una lettera o una sillaba per trovarne un'altra. Si chiama così ricorda il tassello, o il pezzettino di legno o di sughero o di cartone che si mette sotto il piede di un tavolino che zoppica o di qualsiasi altro mobile. Es. scarpa-sclarpa; cabina-ca**RA** bina; allenare-allen**T**are; mastro ma**E**stro

## Soluzioni

### IVAN ADREEVICH KRILOV

- 1) **Lo scignetto, Musici, Il porco, Il sacco, La calunnia, Il cacciatore, La botte, Il pettine. L'asino, L'oracolo.**
- 2) **La cascata e la sorgente** (La cascata E la S OR gente)
- 3) **Il contadino caduto in miseria. La volpe architetto. Il leone ed il lupo. Lo stornello.**
- 4) **Il marito di tre mogli. Il villano e la volpe. Le foglie e le radici. L'asino e l'usignolo. Il lupo e il cuculo.**
- 5) **L'amici zia dei cani** (la mici zia Dei cani). **Il calunniatore e il serpente.** ( Il calunnia T ore E il serpe N tè). **Il villano e l'asce** ( il villa Noè L asce)
- 6) Parlerebbero di punture. L'insetto è la **zan zara**. Il titolo della fiaba è : **Il pastore e la zan zara.**  
Parlerebbero di bugie: Goldoni scrisse "Il bugiardo" e Pinocchio era esperto nel dir bugie. Titolo della fiaba è **Il bugiardo.**  
Parlerebbero di **sonno**. Perrault scrisse "La bella addormentata". Morfeo è il dio del sonno; l'animale è la marmotta che d'inverno dorme. Il titolo della fiaba è La **La marmotta e la volpe. Il cavaliere errante.**
- 7) **L'arbo scello. Lo scimiotto.** ( Lilla, droga, resto, bocca , Odino, samba, chini, froge, motel, lotti, obolo)
- 8) **Il Lupo nella casa dei cacciatori**
- 9) La volpe compasionante (LA volpe compassi O N ante.
- 10) **Le oche. Gli Atei.** (motale, romeo, patacche, artigli, cornea, filistei)
- 11) Le lettere **B H M S V**
- 12) **La sonata a quattro, Il villano e l'asino. Lo scricciolo, Il villanello e il serpe, L'aquila e l'ape. Lo stagno e il fiume L'uomo e la sua ombra**
- 13) **I due sorci. Il giardiniere ed il filosofo. Le due botti. Il gatto e il cuoco. Il lepre alla caccia.**
- 14) **Il naufrago e il mare.**
- 15) **La pietra e il verme .**
- 16) **Il cavallo e il cavaliere.**
- 17) **La formica,** (Fòmica - Formica)
- 18) **Il lupo e l'agnello.**
- 19) **L'elefante.** (Gli elefanti)
- 20) **Il ruscello** (ruscello, Fuscello)
- 21) **Le mosche. L'ape.**
- 22) **Lo zecchino. Il cu rioso.**
- 23) **Il fionaliso.** (Alfio-fiori, mura-rame, Kalì-Lima, masso-soci)
- 24) **Il cigno, il luccio e il gambero** (LUCCIOLA, dieCI GNOMi. GAMBE ROBuste)
- 25) **Il gran signore e il filosofo.** ( filigrana, insignire, traditore, depilarsi, rettifilo, solitario, Fogazzaro)
- 26) **La fortuna e il mendicante. I due passeggeri.**

### PERODI EMMA

- 1) **FOLA core** = ( FOco LA re)
- 2) **Il frate con la gamba di legno** - (filo, fate, cono, ila, gamba, badile, ragno)
- 3) **L'incantatrice. L'albergo rosso. Il lupo mannaro.** ( **Orizz.**: L'incantatrice.. abiura, , edocere, **L'albergo rosso,** aloa, Scania, TTP, **Il lupo mannaro,** L'Aia, osei, oasi, ir, MD, AT OE, EI. **Vert.;** ala, Ilio, ballare, Nilo, lime, Cuba, uadi, Ares, Po, Narcos, tegame, Adonai, Torino, coana, est AS, CR, stria, EE, Oporto.
- 4) **La gobba del buffone.**
- 5) **Adamo il falsario** (corsi A more. como DA mina. biga MO mento. Verme IL legale. Parsi FAL conì. gelo SA pori. sala RIO nero)
- 6) **Il morto risuscitato.**

- 7) **La pastorella del Pian del Prete.** (La pasto R Ellade L PI Ande LP rete)  
 8) **La storia del turbante** (L astori A del tu RB ante)  
 9) **L'ombra del sire di Narbona.** (slalom, ombra, del, mesi, mare, nodi, sonar, turbo, luna).  
 10) **La calza della befana. Il diavolo che si fece frate. La stella consolatrice. La fidanzata dello scheletro.**  
 11) **Il gatto del vicario.** (ilare, gatto, Tokaj, Delfi, vinto, calmo, rione)  
 12) **Il naso del Podestà** (brilla, denari, cesoie, fedele, tepore, federa. Mostar) .  
 13) **Il diavolo alla festa.** (soleil, inedia, ignavo, rivolo, appeal, Manila, amorfe, frusta)  
 14) **La criniera del leone**

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

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

- 15) **Il velo della Madonna. Il diavolo e il Romito.** (Silvestro, stolide, modella, lama, donar, banana, milord, ialino, cavolo, edile, Romeo, gomito)  
 16) **Lo scettro di re Salomone e la corona della regina di Saba**  
 17) 1) **Messer Gentile e il cavallo balzano.** (messe, R, genti, Lee, il, cava, LLO, balza, no)  
 2) **La campana d'oro fino.** (la, campa, N, adoro, fino)  
 3) **Il barbogianni del diavolo.** (il, barba, Gianni, del, di, avolo)  
 18) **La sorte di Biancospina.** (isola, soste, porte, tedio, tibia, Maria, anice, fossa, spina, arena)  
**L'impiccato vivo.** (idolo, pompa, ricco, mosca, lotto, avito, viola).  
 19) **La corona della Madonna**  
 20) **L'anello della bella Caterina** (la nell'O DEL la bella CA TER in A)  
 21) **La mula della badessa Sofia. La morte di messer Cione. Monna Bice e i tre figli storpi. Il ragazzo con due teste.**  
 22) **Il fortunato Ubaldo** (IL Fort U nato UB Aldo)  
 23) **I nani di Castagnaio** (INA, nidi, castagna, Io). **Il coltello del traditore** (il colte e L lode L T radi T ore)  
 24) **Il cero umano** (IL cero U mano)  
 25) **Il berretto della saggezza. Lo stemma sanguinoso.**  
 26) **La sorte della famiglia Marcucci** (la, sorte, della, F ami, gli, amar, C, ucci,)

## ANTONIO RUBINO

- 1) **Carabadonna.**  
 2) **La pecora triste** (L ape C ora tris tè)  
 3) **La Divina Commedia.** (Greta Garbo era soprannominata "La Divina". "Il misantropo" è una commedia)  
 4) **La miseranda storia del bimbo distratto** (L ami SE randa S tori ade L bimbo, DIS TR atto)  
 5) **Gipin lo scemo. Gamba di legno. Teatro minimo. La torre dei re. Lupetto di mar**  
 6) **Palla – area = Pallarea** (Sul dischetto vi è la PALLA; lo spazio ristretto è l'AREA)  
 7) **Lillo e Lalla. Tic e Tac. Ombretta e Ornella.**  
 8) **L'orrido di Bunda.** (L'orca. Orbace. Ricotta, do-re-mi, digiuno, bungalow. damasco)  
 9) **La mula volante** (salato, premura, scalata, favola, Olanda, zattera)  
 10) **Sepolti vivi** (Mimose, Interpol, colpiti, abbrivi, retrivi)  
 11) **Pentolin delle lasagne. La gatta di re Patta. Fata Acquolina.**  
 12) **La tela fatata. Viperetta. La barca Nina.**  
 13) **Cincirinbella** (Ci in Ci RI bella)  
 14) **Fil di sole. Fata Pomona.**  
 15) **Il bambino radiattivo** (1 falso, - 2 vero – 3 falso – 4 falso – 5 vero - 6 vero -7 vero – 8 vero)  
 16) **La fontana della Dragorina** (la fon tana DE L ladra G orina)  
 17) **Finestra aperta** (conFINE - Firenze, CorNELia- Nerone, STRAda- moSTRA, Ape-

Area, PERTugio- coPERta, paTate-Tavolo.)

- 18) **L'energia voltiva. Le gesta di Rinaldo. Il nocciolo della terra. La casetta di Danardone.**
- 19) **L'isola galleggiante** (L isola galle G G I ante)
- 20) **Una guerra nel tremila** (cuna [-C] G erra anello [-A -LO] M M M [numeri romani])
- 21) **La gran lavandaia** (L agra N lava ND aia). **Il mondo senza bacilli** (Il mondo senza baci L li. **Kiki, rondine bianca** (Kiki R ondine B Ianca)
- 22) **Garì e le fate. La febbre della velocità. Il velodromo Foce. L'albero che cammina.**
- 23) **Coccolino.**
- 24) **La capra d'oro.** ( Imola, Lucca, Prato, Udine, Monza, Verona)
- 25) **Re cacao** Marian-Robin Hood; Giulietta-Romeo; Orazio -Clarabella; Eva Kant-Diabolik; Colombina-Arlecchino; Alfredo-Violetta; Ulisse-Penelope)
- 26) **L'arte fatta a macchina** (L artefatta ama C china). **Il castello degli spaventi** (il caste L lode gli SPA venti). **Quindici lire di alpinismo** (qui N di cili redi alpinismo). **Le avventure di Pippo Frottola** ( Cilea [-ci] V ventuno [-no] redi + Pippo F rotto la). **Controllare prima di credere** (contro collare [-co] P rima di credere)
- 27) **La caduta della luna** (duca, Leda, ulna). **Pelle di strega** (elle, strage). **Rititi amica dei fiori**
- 28) **L'ultima fata. Grufoletto. Numeretta. Re Bife'. L'O di Giotto.**
- 29) **Il frottoliere** (il + FR + otto + li è re)
- 30) **La barca sulle nuvole.**
- 31) **La Fiera della Trinità. I balocchi di Titina.** (lama, fiera, rata, delta, lati, triti, Ninì, tara, ima, bara, locchi, chini, dita, tini, Titì, nani)
- 32) **Belle lettere** (Bellero fonte, Letimbro, lettiga, tegame, remore).
- 33) **Il pastorello e i Corsi. Il sogno di Pico. Tin l'astrologo. Fiabe quasi vere.** ( Illeso, pastone, relitto, lode, Eire, curvi, sipario, illuso, soglia, nome, ritratto, comico, tinta, lastra, Olona, gotta, fi ala, belati, quali, silos, vene, resto)
- 34) **La scuola dei giocattoli.** (la scuola Dei gioca TT oli).
- 35) **Il bagno della bambola** (ila, bar, Gino, Delo, ala, Bambi, gola)
- 36) **I bimbi e il mare blu.**
- 37) **Il bagno della bambola (A)** illune, orbata, signore, padella cabala, bambara, bov aro, baccalà. **(B)** luna, orta, sire, pala, cala, bara, varo, bacca)
- 38) **Una tazza di tè.** (luna-L+T azza DI tè)
- 39) **Il pozzo incantato. L'Atlantide esiste. Pumarossa e Girometta. La casa di cosa.**
- 40) **Il mistero del tempo. La moglie sciocca. Pippotto.** (mille, mogli, lesta, Berta, Odino, elica, Atena, campo, colla, ampio, Oglio, Alice, esoso, Cipro, porci, canne, apice, Appia, botta, tonta)
- 41) **La ranocchina blu. Il vestitino con le tasche. La pazza di Dolceacqua.**
- 42) **Fil di sole** (filo - O, nodi - NO, asole - A)
- 43) **Il mulino di San Bernardino. La carestia delle castagne.** (piolo, mallo, amici, Batum, alari, ferie, asino, cotta, biada, Faria, esodo, ratei, alano, ebola, Peter, icore, canne, Tasso, Otero, banda, dingo, inani, Monet).
- 44) **Pig, re dei lamponi.** (pigre, dei, lampo, ni).
- 45) **La città di Abaco. Io asino primo. (Orizz: Elba, saponaria, Irina, RNI, écrire, , IOR, Mio, Anzio, emi. Vert: Elisi, Lario, ciò, INAM, stasi, atrio, panna, odio, ni, EP. [Erocle Patti<sup>1</sup> acri, brio, aimé, cro, poeti.**
- 46) **Quadratino.**
- 47) **Le pesche di Pieve di Teco. Un matrimonio movimentato. I topi di Ausaggio. Il nonno conta storie. Baci uomo di campagna. La fine delle vitamine. La sconfitta delle termiti giganti.**
- 48) **Il dinosauro di Rocca cannuccia.** (Illica - cali; codino - cono; ariano-aria; saudita-dita; rorido-Dori; condite-conte; baoccio-bacio; carica-cari; mercanti-timer; pannuccia-pancia; baciare-bare.
- 49) **Il Castello di ABICI. Il giardino di Fiorella.**
- 50) **Teatro minimo.** (omini, morta, ET)
- 51) **Versi e disegni** (...diVERSI E DI SEGNI...)
- 52) **L'arco dei sette colori. Mideo figlio di re Mida. Il collegio "La delizia". Il libro di Belvedere.** (code, dieci, lori, FI. dire, ida, Gio, del, li, odi, ere)
- 53) **La scuola di scarabocchio. Pupi giocattolo infelice. L'amico delle nuvole.**

- 54) **La febbre della velocità.** (A) ( labaro, febbrile, alare, padella, labile, Tevere, ilota, citare. Frittata (B) baro, libri, are, pala, bile, rete, ita, tare, fritta)

## SOLUZIONI

### CALVINO ITALO

Premessa: **Calvino** (cal vi – vino)

- 1) **L'uomo verde d'alge. La scienza della fiacca. I due negozianti di mare.**

1	L	U	O	M	O	V	E	R	D	E
2	A	L	C	O	R	I	M	T	O	D
3	C	U	I	D	U	E	N	E	G	A
4	C	L	E	S	E	N	E	G	A	L
5	A	A	R	E				P	O	N
6	R	A	N					O	Z	I
7	F	A	M	O	S	E	P	I	E	P
8	A	R	I	D	I	T	A	V	A	R
9	L	T	E	I	C	O	N	T	E	A
10	L	E	D	A	Z	A	N	E	I	S

- 2) **I tre orfani**  
 3) **Il bastimento a tre piani. L'uomo che usciva solo di notte. Il pastore che non cresceva. La bambina venduta con le pere. Il principe che sposò una rana. Il linguaggio degli animali. La regina delle tre montagne d'oro.**  
 4) **I tre castelli**  
 5) **Giovannin senza paura** (bar, USA, Paz, Ines, Ninna, voi, G. Tolti **B, S, I**, si ottiene: ar u a paz nes ninna voi G che, letto al contrario dà: Giovannin senza paura)  
 6) **Il re superbo.** (IL re su PER bo)  
 7) **L'amore delle tre melagrane.** (L, amo, re, padelle[-pa], tre, mela, G rane)  
 8) **Le tre cassette** (ET tesa C erte L)  
 9) **I tre cani** (Iolanda, Tartarino, Rossana, Elena, Chichibio, Astolfo, Noè, Icaro)  
 10) **La biscia, Quattordici, E sette!, Il pappagallo, La Tacchina, Uliva.** (le parole che fanno rima sono: compasso/sorpasso; chiodo/nodo; cappello/randello; aquilone/lampione; violini/catino; cruna/luna; Pittore/calciatore;  
 11) **La barba del conte.**  
 12) **La figlia del re che non era mai stufa di fichi.** (ala, filo, foglia, ride, lire, nonni, Era, mani, stufa, dito, fiocchi.  
 13) **Corpo senza anima. Il denaro fa tutto. Erba bianca.**

1	C	U	R	P	S	E	N
P	S	A	C	A	F	A	S
5	Z	A	A	N	I	M	A
N	O	I	A	N	L	O	B
9	L	D	E	M	A	R	O
S	A	I	T	I	D	S	I
13	A	T	U	T	T	O	E
G	T	O	F	R	O	S	L
17	B	A	B	I	A	N	C
T	S	O	A	C	S	T	O

- 14) **Il giocatore di biliardo. I biellesi gente dura. Il lupo e le tre ragazze. Il paese dove non si muore mai. Il devoto di San Giuseppe.**  
 15) **Il contadino astrologo.**  
 16) **L'anello magico** (L'a [nell'] O Magi CO)  
 17) **Carino- caNArino.**  
 18) **Pulci – pulcino**  
 19) **Le tre vecchie. Il fiorentino. Cecino e il bue. La bella dei sette abiti**  
 20) **I reali sfortunati.**  
 21) **Prezzemolina** (A Nilo mezza RP)  
 22) **La finta nonna. Il re vanesio. Cric e croc. I due gobbi.**

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

- 23) **I consigli i Salomone. Il vaso di maggiorana.** (icona, sigla, nidi, salto, monte, Milva, sode, imago, giro, grana)
- 24) **La barca che va per terra e per mare.**
- 25) **Le tre casette** (ET tesa C erte L).
- 26) **La corona rubata 46 Bene come il sale 54 I dodici buoi 16 Il dimezzato**
- 27) **La bella Venezia.**
- 28) **Sperso per il mondo** (S perso peri L mondo)
- 29) **I tre racconti dei tre figli dei tre mercanti.**
- 30) **Non sono state usate le lettere F Q S U V Z**
- 31) **Mu ta per sette anni.** (M ut rape teste nani)
- 32) **Il palazzo dell'omo morto. Maria di legno** (Figulina, Balilla, grappolo, spillare, miracolato, additato, maritozzo, orali, azzerato progetto, gradini tenore, Simenon)
- 33) **IL nonno che non si vede. Una notte in Paradiso. Il bambino nel sacco. Pelle di vecchia**
- 34) **La figlia del sole. La camicia dell'uomo contento. Gesù e San Pietro in Friuli. Le brache del diavolo. La scommessa a chi primo si arrabbia. L'orco con le penne**
- 35) **IL re nel paniere** (Il rene L epeira N)
- 36) **Il figlio del re di Danimarca. Pesce lucente. Diavolo zoppo.** ( patata, sedano, carota, cavolo.
- 37) **Le ochine. Candelora**
- 38) **La contadina furba**
- 39) **Cola Pesce** (Bicocca, zoologo, collane, ballata, pappare, ventose, ossesso, coccole, celeste)
- 40) **L'uva salamanna.** (L' uva S ala M Anna)
- 41) **La Rosina nel fomo. La regina marmotta. La testa della maga. Fanta Ghirò persona bella. Testa di bufala.**
- 42) **Il drago dalle sette teste.**
- 43) **Il pecoraio a corte. Il figlio del mercante di Milano. Il palazzo delle scimmie.**
- 44) **Il palazzo incantato. Occhio in fronte. Le ossa del moro.**
- 45) **Il viaggiatore torinese ( IL agavi, tigre O ortensie )**
- 46) **Giufa** (Giuseppe, Ippolito, Ugo, Filippo, Antonio)
- 47) **La prima spada e l'ultima scopa.**
- 48) **Gallo Cristallo . Olla + T + Sir +colla + G (letto al contrario dà)**
- 49) **Il tignoso** (illuso, tifone, gnomone, Sodoma. **Bella fronte** (tabella, bollata, confronto, contesa). **Rosmarina** (povero, carisma, bagliori, slavina)
- 50) **La serpe**
- 51) **Sfortuna.** (s fòrtuna – frust ano)
- 52) **La bella addormentata e i suoi figli** (La bella AD dorme N tata e i suoi fi gli)
- 53) **Il drago e la cavallina fatata. Il gobbino che picchia.**
- 54) **La ragazza mela** (Al + E + mazza + G + ara + L)
- 55) **La storia di Campriano. Lo sciocco senza paura** ( Lille Adone, sassi, tacco, Odino, rione, Icas, archi, drone, issar, crede, ami a, mozze, prato, rupie, irato, acume, Norma, Orano.
- 56) **La pelle di pidocchio.** (L ape selle [-SE] DI pidocchio). **La lattaia regina** (lama, mela, gatta, giare, regina).
- 57) **Il re dei pavoni. La sposa sirena.** (iella, liana, rissa, coppe, drone, deste, amari, passi, spiga, verga, pieno, nanna , beati)
- 58) **L'uccel Belv-erde (L uccelli [-LI] belve corde [-CO])**
- 59) **Fioravante e la bella Isolina.** (I FI ora Eva [-e] la bella I sol INA)
- 60) **L'acqua nel cestello.**

- 61) **Il palazzo della regina d'annata.** (pil a, pala, razzo, Tordella, prega, mina, Dante, nata) . **Il regalo del vento tramontano** (ila, strega, velo, DEL , vento, tram, ontano).
- 62) **L'assassino senza mano** (lassa, SS, ino, senza, mano).
- 63) **Gobba, zoppa e collostorto**
- 64) **Il re selvatico** ( O Cita V lese R li)
- 65) **Il sorcio di palazzo e il sorcio d'orto. La gallina e la lavandaia. Ari, ari, ciuco mio, butta denari. Le tre raccogliatrici di cicoria. La colomba ladra. L'orologio del barbiere. Il soldato napoletano. Giuseppe Ciufolo che se non zappava suonava lo zufolo.** (ape, uva, gallina, uccelli, lavandaia, nido, raccogliatrici, colomba, orologio, scuola, ladra, cicoria, scolari, sole, anelli, soldato, zufo, pesce, sposi, pallone, amo, barbiere, rete, miele, sorcio, ciuco, luna, palazzo, vino denari)
- 66) **Le tre regine cieche. La Borea e il favonio. Comare volpe e compare lupo. La scuola di Salamanca. I tredici briganti. Il re serpente. Caterina la sapiente. La sposa che viveva di vento. Lo stivale ingioiellato.**
- 67) **Salta nel mio sacco.** (Salta Nelmi O sacco)
- 68) **I cinque scapestrati. La fiaba dei gatti. La madre schiava. Le principesse maritate al primo che passa. La vedova e il brigante.**
- 69) **Padron di ceci e fave** (rapa, ladro, nodi, ceci, tè, fave)
- 70) **Il reuccio fatto a mano. La sorella del conte.** (militare, delatore, lacrimare, ledere, Monaco, urlare, docce, anice, bacino, dolo, finale, scapolo, alloro, frassino, nato, orate, atti, rodeo).
- 71) **Il granchio dalle uova d'oro** (ila, grani, Chio, ode, ali, lem, uova, ade, Oropa). **Il bracciere di mano manca** (Ilio, braccioli, eredi, dimora, anodo, manto, carie)
- 72) **Il mercante ismaelita.** (film, Omero, acanto, deismo, Caen, elio, star).  
**La reginotta smorfiosa.** ( ilare, regio, snob, etto, casa, amorfo, dior, osar)
- 73) **Le sette teste d'agnello.** (LE sette teste D agnello)
- 74) **Le nozze d'una regina e d'un brigante**
- 75) **Fra Ignazio. Le due cugine.** (full, rien, Ande, lumi, gres, noci, cupa, zig, pini, inno).
- 76) **La ragazza colomba** (L, ara, gazza, colo, bomba [-b])
- 77) **L'erba dei leoni.**

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

- 78) **La vecchia dell'orto.** (clave, occhi, de, Tell, tè, orto)
- 79) **Il re di Spagna e il milord inglese** - (oil redi Spagna e film chilo nord inglese).
- 80) **Un bastimento carico di....** (Un B Asti mento cari CO di'...).
- La potenza della felce maschio** (la Potenza, della felce , mas, Chio)
- 81) **Il capitano e il generale. Marzo e il pastore.**
- 82) **Il bambino che diede da mangiare al crocefisso. I due compari mulattieri.**

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

- 83) **La reginotta con le corna** (molare, Gino, bitta, conto, corna)
- 84) **Sant' Antonio dà il fuoco agli uomini. Il convento di monache e il convento di frati.**
- 85). **Il vitellino con le corna d'oro** (IL vite L lino consolle [-sol] corona [-o])

pandoro [-pan])

**86) Il sorcetto con la coda che pu zza.** (IL riso[-ri], orca [-o -a] petto [-p] conì [-i]  
la coda oche [-o] puzzle [-le] A).

Testi consultati: *Dizionario Enciclopedico di Enigmistica e Ludolinguistica* di Giuseppe Aldo Rossi (Zanichelli); *Wordgames. Giochi di classe* di Elio Maccario (Ed. La Meridiana); *Dizionario dei giochi con le parole* di Giampaolo Dossena; *Invito all'Enigmistica* di Mario Musetti (Mursia); *Io cruciverbo...e tu?* di Michele Francipane, Sonzogno; *Enigmistica senza enigmi* di Giorgio de Giorgio, (G.De Vecchi Editore); *Dentro la parola. Didattica ed etimologia della enigmistica* di Gino di Rosa-Nino Rapelli, (Ed: La scuola); *Manuale del giovane enigmista* di Elsa Garzaro; *Gio care con Edipo. L'enigmistica a casa, a scuola e in Biblioteca* di Marino Cassini. (Ed. Le Mani, Recco GE).