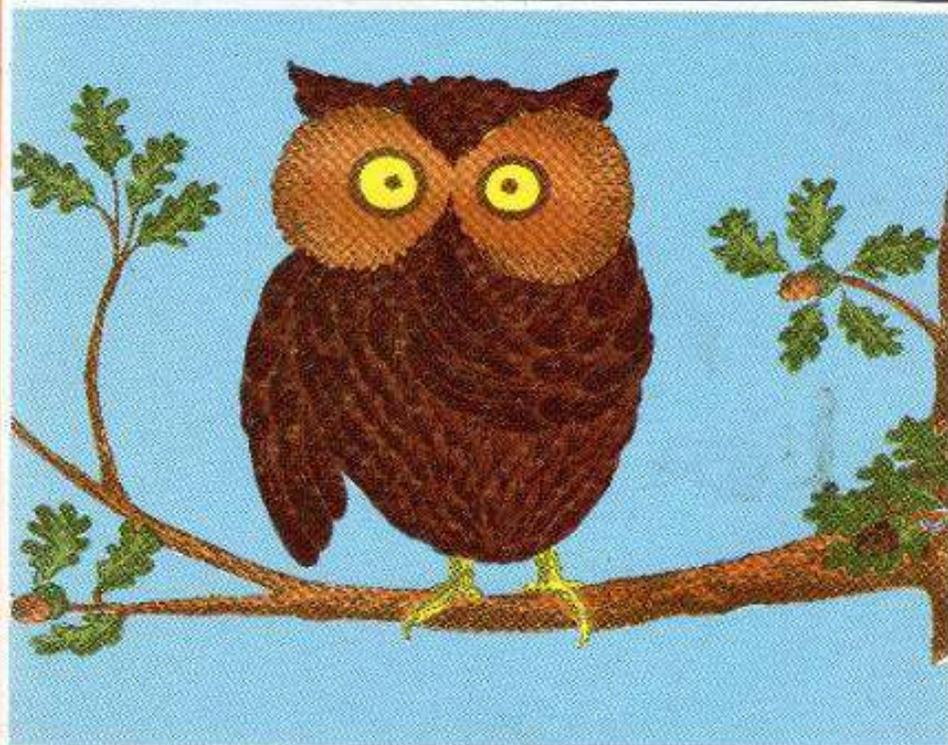


INVITO  
ALLA LETTURA

Sezione Letteratura giovanile



MARINO CASSINI  
BIAGINA SGARLATA BURLINA

# I racconti del gufo

Libro-gioco

MURSIA

MARINO CASSINI  
BIAGINA SGARLATA BURLINA

# I racconti del gufo

Libro-gioco



MURSIA

## AL LETTORE

*Racconta una leggenda che il re assiro Assurbanipal il Grande, entrando un mattino nella sua biblioteca composta da migliaia di tavolette d'argilla, la trovò nel più completo disordine. Qualcuno si era divertito a buttare alla rinfusa sul pavimento centinaia di tavolette incise, mescolandole come se fossero carte da gioco.*

*La leggenda non dice chi fosse stato a giocare quello scherzo di pessimo gusto e non racconta neppure quale sia stata la reazione di re Assurbanipal.*

*Possiamo, comunque, immaginare che il re assiro abbia dato ordine ai dotti di corte di studiare qualche sistema per poter conservare ordinatamente le tavole d'argilla e per poterle ri-sistemare qualora si fosse verificato un altro fatto del genere.*

*Nacque quindi il sistema di numerare le tavolette e, in epoche più recenti, le pagine dei libri.*

*È stata proprio la leggenda di re Assurbanipal a suggerirci un sistema di lettura un po' diverso dal solito al fine di renderti più piacevole la lettura attraverso il gioco.*

*Innanzitutto ti trovi dinnanzi a un libro rilegato in maniera tale che tu possa «staccare» facilmente le pagine per riordinare le molte schede sciolte e mescolate tra di loro.*

*Ogni scheda risulta divisa in due parti. La metà superiore contiene una parte del testo di alcune storie; quella inferiore un gioco di enigmistica.*

*Disegni di Raffaella Zardoni*

---

Proprietà letteraria riservata - Printed in Italy  
119988/As - U. Mursia editore - Via Tadino, 29 - Milano  
© Copyright U. Mursia editore S.p.A.  
1988    1989    1990    1991    1992  
I    II    III    IV    V    VI

---

Stampato per conto di U. Mursia editore S.p.A.  
da «La Varesina Grafica» - Azzate (Varese)

Per poter leggere le varie storie dovrai seguire le seguenti regole:

- a) partire dalle schede che recano il titolo dei racconti;
- b) scegliere il racconto che desideri leggere per primo;
- c) cominciare la lettura e poi risolvere il gioco la cui soluzione sarà sempre una parola o una frase;
- d) cercare tra il mucchietto di schede a tua disposizione (le quali - bada bene - sono mescolate come un mazzo di carte) quella che inizia con la parola o la frase trovata;
- e) continuare con lo stesso sistema fino alla fine del racconto.

Per poter leggere gli altri racconti dovrai seguire lo stesso metodo.

Per i solutori più abili, cioè per gli appassionati di giochi enigmistici, non ci saranno difficoltà nel trovare le soluzioni e leggere il racconto. Se vorranno potranno divertirsi prima a risolvere tutti i giochi, a rimettere in ordine le schede in base alle definizioni trovate... e poi a leggere la storia. Oppure potranno risolvere i giochi volta per volta.

Se qualcuno fosse totalmente inesperto di enigmistica, non deve egualmente scoraggiarsi. Gli suggeriamo due altre possibilità di lettura:

- 1) farsi aiutare da un adulto compiacente;
- 2) tentare di ricostruire da solo le storie, cercando, attraverso la lettura, di seguire il filo logico del racconto.

Comunque tu scelga potrai sempre

o divertirti leggendo  
o leggere divertendoti

GLI AUTORI

## IL RACCONTO DEL GUFO

### Il re e il giullare

IL VECCHIO NARRATORE: «C'era una volta una fata...»

UN CORO DI VOCI GIOVANI: «Uffa, con questo vecchiume! Nonné, cambia tema!»

IL VECCHIO NARRATORE: «D'accordo, aggiorniamoci allora: ma sappiate che la storia, comunque la si giri, si ripete e la favola non è da meno. Ora tacete e ascoltate.

Se mai ci fu un re felice sulla faccia della terra, questi fu re Adolfo nel suo quinto

(Per proseguire risolvi la sciarada e poi cerca tra le schede quella che inizia con la parola che hai trovato.)



CHE COSA SONO?

CHE COSA FA?

CHE COS'È?

+  +  =

HO CAPITO!  
SE SOMMO LE  
RISPOSTE TROVO  
UNA PAROLA DI  
12 LETTERE



anniversario di regno. Era raggiante addirittura. Un altro popolo era stato debellato, un altro territorio era stato conquistato, soggiogato e annesso allo sterminato regno su cui già governava, un regno che, per illuminarlo tutto, il sole doveva faticare per ore arrancando lentamente nel suo arco celeste.

- Datemi ancora qualche annetto - disse re Adolfo frelandosi le mani, mentre alcuni valletti lo vestivano, - e sarò l'unico re a poter dire che mentre metà dei miei sudditi lavora alla luce del sole, l'altra metà dorme alla luce delle stelle.

- Maestà, ti prego, quando ciò accadrà, mandami sempre dalla parte buia! - aveva sghignazzato il giullare di corte, l'unico autorizzato a dare del tu a re Adolfo e a stargli vicino quando lo vestivano.

*(Pensa bene a quanto dice il bimbo arabo e a come legge i suoi libri. Scoprirai la soluzione che ti permetterà di decifrare la scrittura araba e di individuare la scheda per proseguire.)*

## SCRITTURA ARABA



- Stupido balordo! Ma ti piace così tanto dormire?
- Quanto a te piace combattere.
- Allora ti piace davvero!

Re Adolfo alzò lo sguardo verso lo stemma che campeggiava sul soffitto: una enorme aquila nera con gli artigli affondati in una sfera e tutto attorno il motto PER LO MENO UNA GUERRA ALL'ANNO. COME MINIMO UNA BATTAGLIA AL MESE.

C'è al mondo chi vive per mangiare, chi mangia per vivere e chi vive senza fare assolutamente niente: re Adolfo, diverso da tutti costoro, viveva per fare la guerra. Attorniato sempre da generali, quando non era sul campo di battaglia passava in rivista le truppe schierate e si divertiva in interminabili manovre muovendo, quasi fossero pezzi di una scacchiera, battaglioni di arcieri e di frombolieri, squadroni di cavalieri ricoperti di pesanti corazze e legioni di fanti armati di

*(Chissà che cosa ha scritto il nostro antenato sul lastrone di pietra. Cerca di completare le lettere corrose dal tempo e poi trova la scheda che inizia con quelle parole.)*

## RICOSTRUZIONE



lancia e spada.

- Chissà come farò quando avrò conquistato tutto il mondo. Te lo immagini, Gogò, non avere più nessuno contro cui combattere. Che monotonia ne verrà fuori!

Gogò, il giullare, scrollò il capo facendo risuonare i sonagli d'argento.

- Maestà, è semplice: non ci sono problemi. Quando capiterà, non avrai che da dividere l'esercito in due e far combattere una parte contro l'altra.

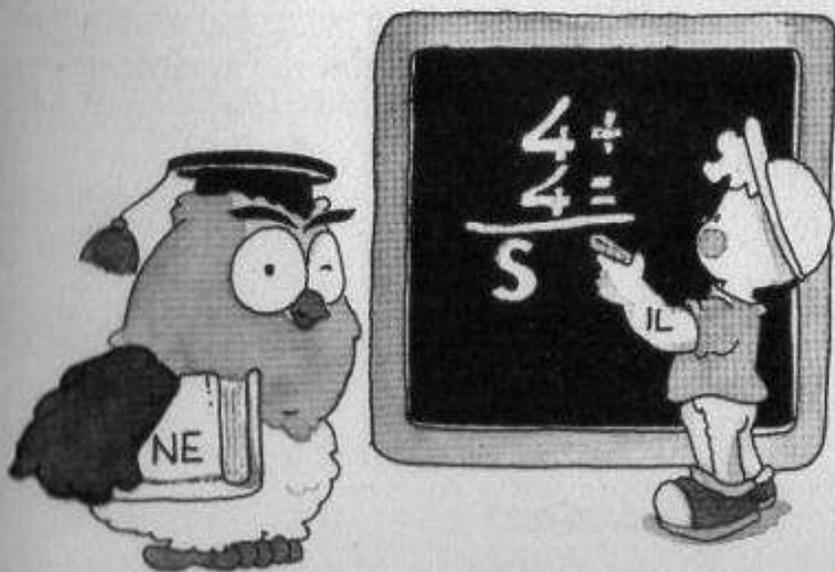
Re Adolfo ci pensò un poco e poi: - Ma lo sai che sei meno sciocco di quel che sembri? - disse.

- Sire, le buone idee vengono solo agli sciocchi. È per questo che tu ne hai sempre molte.

Senza dar peso all'irriguardosa osservazione e messo di buon umore dalla trovata, re Adolfo si avviò verso la Sala del Consiglio dove lo aspettava il Gran Ragioniere circondato da uno stuolo di impiegati vestiti di nero, ognuno con un

*(Ecco un bel rebus! Osserva, pensa, risolvi... e prosegui la lettura.)*

**REBUS: 7, 5, 2, 7**



librone sotto il braccio.

Quantunque nell'anniversario della sua ascesa al trono ogni attività bellica fosse sospesa, re Adolfo non si sentiva per nulla amareggiato, anzi: se non c'era guerra, si poteva pur sempre pensare e provvedere ad inventarne una lì per lì. E, infatti, quella giornata l'avrebbe spesa nel risolvere uno dei problemi che la sua passione gli creava di continuo. Il problema era semplice: per fare la guerra occorrono legioni, squadroni, battaglioni e le legioni, gli squadroni e i battaglioni sono composti di molti uomini. Per fare la guerra, quindi, occorrono uomini. Quanti se ne debbono impiegare? Di qual numero si può disporre?

Re Adolfo voleva, quindi, sapere sempre in anticipo su quanti soldati avrebbe potuto contare, non solo nell'anno in corso, ma anche in quelli futuri.

Perciò da ogni parte del regno, ogni mese, i governatori inviavano lunghe

*(Vediamo se conosci il significato delle cinque parole scelte dal gufo. In corrispondenza del termine esatto c'è una lettera. Se sei nel giusto, segnala. Le lettere lette dall'alto in basso ti forniranno la chiave per proseguire la lettura.)*

## QUIZ



IMPARZIALE	NON ADATTO INGIUSTO GIUSTO	A M L
ELOGIO	LODE RIMPROVERO CANZONE	I O L
COLLERA	MALATTIA FURORE CATENA	T S R
SOLIDO	ROBUSTO SCIOCCO DURATURO	T I Z
INTIRIZZITO	AFFAMATO PIENO DI FREDDO LUNGO E MAGRO	O E A

liste che comprendevano i nati suddivisi in maschi e femmine e compito del Gran Ragioniere era quello di tenere i registri in perfetto ordine. Le somme venivano tirate alla presenza del sovrano nell'anniversario dell'assunzione al trono.

Seduto su una poltrona dorata, re Adolfo, dopo aver squadrato il Gran Ragioniere e i suoi impiegati prostrati a terra, disse con solennità: - Si dia lettura, signori.

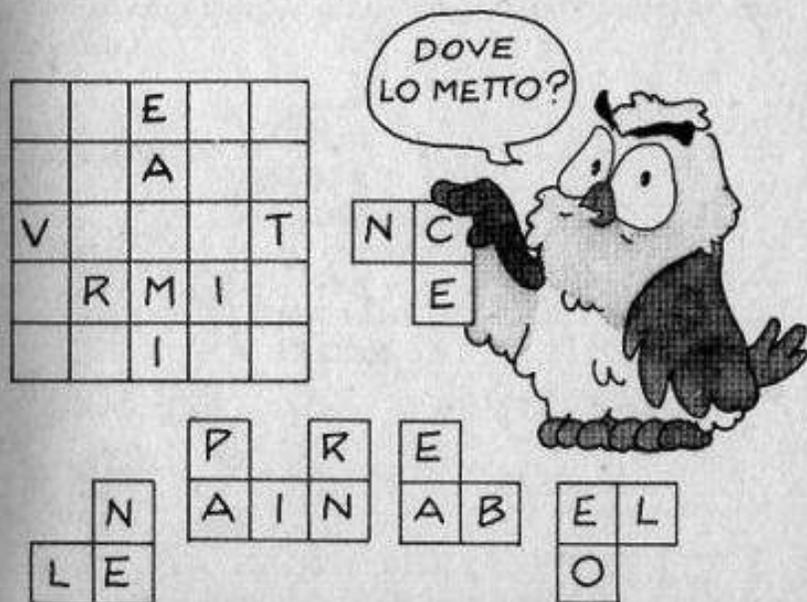
Un fruscio di carta e poi, quale musica argentina per le orecchie sovrane, le cifre cominciarono a srotolarsi nel silenzio della sala.

- Regno di Arundia: 5212 maschi, 4615 femmine. Sultano di Barovia: 13616 maschi, 14712 femmine. Protettorato di Brema: maschi 741, femmine 681.

L'

*(Disponi i tasselli nel riquadro e otterrai la frase per poter continuare la lettura.)*

## I TASSELLI



elenco pareva interminabile; uno stillicidio di numeri che sembrava non aver mai fine. Re Adolfo, con gli occhi socchiusi, assaporava le cifre e già disponeva tutti quei bimbi, diventati uomini, in lunghe schiere pronte a combattere, pronte a morire.

"Uomini del re, all'attacco!" pensava. E nella sua immaginazione udiva urla di guerra, fragor di armi, cozzo di armature. Che musica!

- ...Principato di Plutone: femmine 87. Granducato di Toril...

- Un momento! - interruppe re Adolfo spalancando di colpo gli occhi. Qualcosa di poco chiaro l'aveva colpito. - Quanti sono i maschi del Principato di Plutone?

- Nessun maschio, sire. Solo 87 femmine.

- Com'è possibile?!

Il Gran Ragioniere esaminò attentamente il registro, scosse il capo, aprì le braccia e atteggiò il viso a stupore.

- Ma come! In

*(Chi sarà mai costui? È semplice. Se non lo sai cerca in un atlante celeste o in un libro di mitologia. Scoprillo e cerca la scheda che inizia col suo nome.)*

## INDOVINELLO



Plutone sono nate solo femmine? - ribatté re Adolfo.

- Così pare, maestà - rispose il Gran Ragioniere a capo chino.

- E l'anno scorso, quanti maschi sono nati?

Frusciar di fogli, bisbigli degli impiegati che ricercavano i dati e poi: - 51 femmine e nessun maschio, sire.

- Non è possibile! - sbraitò re Adolfo dando un pugno sul bracciolo della poltrona. Decisamente il buon umore gli era passato. «Ma come ho fatto a non accorgermene già l'anno passato?» pensò. «Forse perché il Principato di Plutone è il territorio più piccolo del mio regno, ma anche così...»

- Voglio vederci chiaro in questa faccenda - gridò. - Si mandi subito una commissione di medici e di funzionari scortata da uno squadrone di cavalieri e si indaghi!

La commissione partì. Stette via sei mesi e ritornò.

- Allora?

- Sire, spiegò il capo dei funzionari, - abbiamo esaminato attentamente i registri delle nascite: sono tutte femmine. Il re ebbe un gesto di

*(Fa' come dice il gufo e nella prima colonna troverai la parola guida.)*

## L'AGGIUNTA



TOH!  
BASTA  
AGGIUNGERE  
UNA LETTERA  
PER  
CAMBIARE  
PAROLA.

1		E	D	I	L	E	
2		A	T	T	I	C	A
3		N	E	T	T	O	
4		A	N	G	O	L	A
5		E	B	R	A		
6		G	E	N	T	E	

1. L'usa lo stanco
2. La conoscono i militari
3. Incapace
4. Macchina per il burro
5. Un 'cavallo' a strisce
6. Poliziotto

stizza.

- Anche noi - intervenne il capo dei medici - abbiamo visitato gli ospedali, interrogato i nostri colleghi. Non abbiamo riscontrato che neonati di sesso femminile.

- Non ci credo, non ci credo e non ci crederò mai!

Re Adolfo pestava i piedi, agitava lo scettro. Per due giorni si dimenticò persino della guerra in corso, poi, finalmente, i suoi generali lo rividero sorridere.

Là dove un sovrano non può arrivare con mezzi leciti, vi arriva sempre o con la forza o attraverso vie segrete. E re Adolfo ne aveva imboccata una sicura.

Viveva a corte un uomo bello, giovane, dal volto sempre atteggiato al sorriso e dai tratti che ispiravano fiducia a prima vista. Tutti lo amavano e lo consideravano un galantuomo, tutti indistintamente e ciò perché nessuno poteva scrutargli in fondo all'animo, un abisso nero più di

*(Applica quanto ti suggerisce il gufo e completa il riquadro. Troverai la soluzione per proseguire.)*

## IL CIFRATO

U			Z		N	E
	I			R		O

RICORDA  
CHE A NUMERO  
UGUALE CORRISPONDE  
LETTERA UGUALE



un tizzone d'inferno. Fu costui, per ordine del re, a visitare il Principato di Plutone e a indagare. Rimase via solo un mese poi si presentò al sovrano.

- Dunque, hai scoperto qualcosa?

Con un sorriso angelico sulle labbra l'uomo rispose: - Tutto, sire.

Re Adolfo si agitò sul trono.

- Allora dimmi: che hai scoperto?

«Che t'han fatto fesso come un micco, o grullo!» Questo però non lo disse, lo pensò solamente. Certe cose bisogna solo pensarle, il pronunciarle ad alta voce sarebbe poco salutare, specie se dette a un re.

- O mio sovrano, - rispose quindi - il governatore di Plutone e i suoi funzionari hanno mentito, mentito spudoratamente travisando la realtà. In Plutone, come in tutte le altre parti del tuo regno, nascono tanto maschi quanto femmine. Ma per paura che, in futuro, Sua Maestà ne faccia altrettanti soldati, il governatore ha deciso di non denunciare i maschi nati e di nasconderli. Ecco perché, o mio sire, in Plutone sembra che nascano solo femmine - concluse con un sorriso.

Dalla stizza re Adolfo era diventato rosso come un

*(Trovare l'oggetto che non si accorda con gli altri è facile. Scoprilo e ti darà la chiave per proseguire.)*

## L'INTRUSO



melograno maturo, poi la sua furia esplose.

Tre giorni dopo, a capo di un potente esercito, si era mosso per punire Plutone e cancellare l'affronto fatto alla sua persona.

L'esercito cavalcò per settimane attraverso il vasto regno, passando per villaggi e città.

- Dove andate? - chiedevano tutti ai soldati vedendoli sfilare.

- A combattere Plutone.

- Ma come Plutone!! Non sono forse i Plutonesi nostri amici, nostri alleati, nostri fratelli?

- Sì, lo sono, ma re Adolfo vuole così!

- O figli, ma così ucciderete i vostri fratelli! - dicevano le madri.

- Purtroppo è la guerra - rispondevano con amarezza i soldati e scuotevano il capo perché quella guerra non la capivano. Si fosse trattato di nemici, avrebbero combattuto con più vigoria, nonostante fossero ormai stanchi di reggere le

*(Ha ragione messer gufo: ne manca proprio una. Trovala e prosegui.)*

## L'ANAGRAMMA



armi, ma contro degli alleati, dei fratelli! E poi contro il Principato di Plutone, il più piccolo di tutto quell'immenso territorio...

Ma re Adolfo procedeva sicuro, deciso e sordo ai brontolii e alle lamentele.

Solo al calar della sera, quando le ombre cominciavano ad addensarsi e dalle tende dei soldati giungevano canti tristi, qualche strano pensiero gli frullava per il capo. Ci pensava però Gogò, il suo giullare, a farglielo dimenticare.

Nel Principato di Plutone, intanto, era giunta notizia dell'esercito che marciava verso i suoi confini, ma nessuno se ne preoccupava. Plutone, pensavano tutti, è circondato da montagne impervie, da boschi e da foreste sterminate: ci avrebbe pensato la natura a difenderlo dalla furia sovrana.

Ed ebbero ragione.

Quando l'esercito si trovò sulle montagne innevate, la natura si scatenò.

*(Scopri le lettere da mettere al posto delle X e delle Y e risolvi la sciarada. La parola formata dalle X più le Y sarà la chiave per continuare.)*

## 1) SCIARADA



CON 'STO  
FREDDO  
MI SI GELANO  
LE IDEE!

SE YY TERRA VUOI SCAVARE  
SOLO XXXXXX DEVI USARE.  
MA SE L'USI SU IN MONTAGNA,  
LE XYYYXXXX TU VEDRAI  
SCENDER GIÙ FACENDO GUAÌ.

Valanghe di neve e ghiaccio, bufere gelide, grandine dai chicchi grossi come uova, si riversarono senza pietà sui soldati che cominciarono ad aver paura e molti non vollero più andare avanti. I venti gelidi che, di notte, scendevano dall'alto sibilando tra le gole, li spaventavano; parevano voci umane.

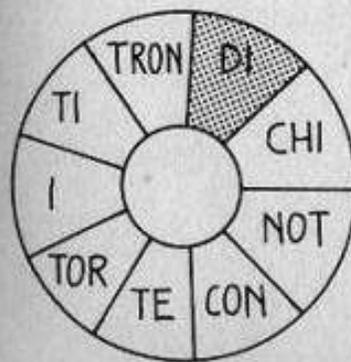
- Dove andate? - sembravano dire. - Perché? Perché sempre in armi? Non siete ancora stanchi di uccidere e di essere uccisi?

Ognuno si stringeva al compagno e non solo per proteggersi dal freddo.

Poi, ai piedi delle grandi montagne, quando parve che il freddo fosse passato e che il vento tacesse, ebbero inizio le foreste. Dapprima radi cespugli ai quali si aggiunsero, poco per volta, grovigli spinosi sempre più folti e alberi altissimi, frondosi, che si opponevano ai raggi del sole lasciando nell'ombra più fitta il sottobosco dove, sulla terra umida e bagnata, marcivano le foglie e i rami caduti.

*(Scegli un numero dall'1 al 4. Parti dalla casella a fondo grigio e conta secondo il numero scelto. Poi riparti dalla casella d'arrivo ricontando sempre quel numero e troverai le parole per continuare la lettura.)*

## GLI SPICCHI



SARA' IL  
2 O IL 3  
?



Valanghe di neve e ghiaccio, bufere gelide, grandine dai chicchi grossi come uova, si riversarono senza pietà sui soldati che cominciarono ad aver paura e molti non vollero più andare avanti. I venti gelidi che, di notte, scendevano dall'alto sibilando tra le gole, li spaventavano; parevano voci umane.

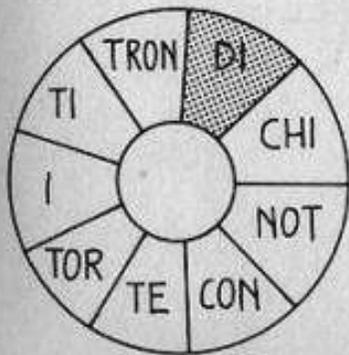
- Dove andate? - sembravano dire. - Perché? Perché sempre in armi? Non siete ancora stanchi di uccidere e di essere uccisi?

Ognuno si stringeva al compagno e non solo per proteggersi dal freddo.

Poi, ai piedi delle grandi montagne, quando parve che il freddo fosse passato e che il vento tacesse, ebbero inizio le foreste. Dapprima radi cespugli ai quali si aggiunsero, poco per volta, grovigli spinosi sempre più folti e alberi altissimi, frondosi, che si opponevano ai raggi del sole lasciando nell'ombra più fitta il sottobosco dove, sulla terra umida e bagnata, marcivano le foglie e i rami caduti.

*(Scegli un numero dall'1 al 4. Parti dalla casella a fondo grigio e conta secondo il numero scelto. Poi riparti dalla casella d'arrivo ricontando sempre quel numero e troverai le parole per continuare la lettura.)*

### GLI SPICCHI



Di notte i tronchi contorti sembravano ombre umane che rievocassero alle menti dei soldati ora una madre china sul figlio ucciso, ora un padre o un fratello che reggevano tra le braccia il corpo inanimato di un essere caro, morto sul campo di battaglia.

E la paura cominciò a serpeggiare.

Solo re Adolfo ne era immune.

- Avanti, avanti! - urlava. Voleva vincerla, soggiogarla quella natura ostile, implacabile che gli si opponeva. Se anche l'esercito non lo avesse seguito, sarebbe andato avanti da solo.

Lui era il re!

E una notte si trovò solo perché la paura aveva vinto il suo esercito.

Era rimasto al suo fianco il giullare Gogò, ma Gogò per re Adolfo non era un uomo, era solo un trastullo e nulla più.

- Io non ho mai perso

*(Cerca di non perderti nel labirinto e all'uscita troverai la parola per proseguire.)*

LA CALMA  
UNA TENSIONE  
UNA GUERRA  
ESERCITO  
REGNO



una guerra! - urlò pazzo d'ira per essere stato abbandonato.  
- Io, re Adolfo, attaccherò da solo e da solo vincerò!

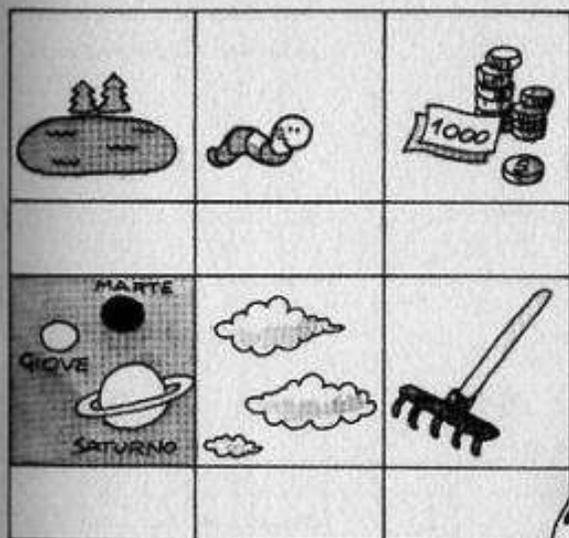
E piantati gli speroni nel fianco del cavallo che nitrì di dolore, partì veloce come un razzo, incurante dei rami che lo sferzavano a sangue e gli ammaccavano la lucente armatura.

Gogò lo seguì.

Cavalcarono come forsennati tutta la notte e quando, al mattino, l'aurora invernigliò la terra, l'oscura foresta stava ormai alle spalle.

Fermo sul cavallo coperto di sudore e fango, schiumante di bava, re Adolfo guardò davanti a sé.

*(Segui il consiglio del gufo e scoprirai le parole che ti permetteranno di continuare.)*



E SE  
PROVASSI  
A SCRIVERE  
SOTTO OGNI  
DISEGNO LA  
SUA PRIMA  
SILLABA?



La verde pianura di Plutone, percorsa dal nastro argenteo di un fiume, si stendeva ai suoi piedi tutta coperta dalla guazza notturna e scintillante sotto i raggi del sole. Per le strade, per i viottoli, uomini e donne con vanghe e zappe sulle spalle s'avviavano verso i campi. Cantavano.

Re Adolfo guardò stupito il suo giullare.

- Ma come? Cantano!

- Sembra, sire, anche se qualcuno è stonato.

Gli pareva di vivere in un altro mondo, un mondo strano perché privo di soldati, senza accampamenti, senza armi. Sempre più stupito, il re si guardò attorno e poi chinò il capo e, per la prima volta in vita sua, vide i fiori. Non che non li conoscesse, fiori ne aveva calpestati molti durante le battaglie, ma non aveva mai avuto il tempo di osservarli così da vicino.

Stavano con le

*(Risolvi il rebus e cerca la scheda che inizia con la soluzione trovata.)*



REBUS: 7, 10

corolle semiaperte, pronte a godere del caldo sole che avrebbe asciugato le gocce di rugiada. Erano belli.

Guardò verso l'alto, verso il cielo terso rigato dai voli degli uccelli. E uno strano languore l'invase; un senso di pace e di tranquillità lo sommerse e cancellò la furia della cavalcata notturna. Gli pareva quasi di rinascere.

Seguito dal giullare, cavalcò a lungo per la campagna.

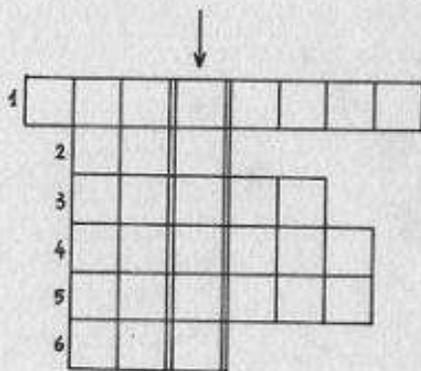
Gli uomini al suo passaggio si toglievano il cappello; le donne si inchinavano e re Adolfo guardava stupito i suoi sudditi, quelli che sino a poco prima aveva considerato dei nemici. E si sentì leggero.

Era come se un peso, un macigno che gli gravava sul petto, fosse stato rimosso.

- Gogò, non capisco: perché questa gente è

*(Nella colonna a bordo doppio, contrassegnata dalla freccia, c'è la parola chiave per proseguire.)*

## CRUCIVERBA



1. Barrisce
2. Muggisce
3. Canta all'alba
4. Stride
5. Bela
6. Ronza

felice?

Il giullare pensò ad una risposta sciocca, di quelle che facevano ridere, di quelle che gli venivano in bocca senza sforzo, ma non ne trovò alcuna. Senza quasi rendersene conto, rispose: - Non lo so, sire. Forse è felice perché c'è il sole, perché va al lavoro. Forse è felice perché al posto della lancia porta la zappa.

- Forse - mormorò il re parlando a se stesso.

Le porte di una città si profilavano in lontananza, una minuscola folla stava in attesa. Quando vi furono in mezzo si accorsero che si trattava di bambini, maschi e femmine, tutti festanti e tutti allegri.

- Ecco, sire, i tuoi soldati di

*(Però che bell'aiuto ti sta dando il gufo! Ti sarà facile trovare la parola per concludere la storia di re Adolfo e di Gogò.)*

## ANAGRAMMA



domani. Godi alla loro vista! - fece Gogò. Lo disse serio, non come se si fosse trattato di una battuta per far ridere, ma come una accusa.

Re Adolfo lo guardò stupito, poi i suoi occhi tornarono a posarsi sui bimbi festanti e, finalmente, capì.

- Amico mio, - rispose dopo un lungo silenzio, - hai ragione, ora posso godere perché vedo in loro dei futuri uomini e non dei probabili soldati.

Gogò, il giullare che solo ora sentiva di aver riconquistato la sua dignità di uomo, e re Adolfo che aveva in un attimo abbandonato la sua follia, due uomini insomma, cavalcarono l'uno a fianco dell'altro attorniti dalla folla dei bimbi che saltellava e applaudiva.



## IL RACCONTO DEL POLIPO

### *Pe-jo il sognatore*

Nell'isola c'era un solo villaggio e Pe-jo conosceva per nome tutti gli abitanti. Non doveva certo fare sforzi enormi per ricordarseli tutti perché, quando le dita delle sue mani si erano aperte e chiuse dieci volte, poteva dire di non aver dimenticato nessuno.

La sua solida casa di bambù sorgeva ai limiti del villaggio, di poco rialzata sul livello del mare le cui onde, dopo essersi infrante sulla barriera corallina, venivano a lambire la costa, quasi con pigrizia, e a morire sulla riva sabbiosa dove dondola la

*(Che sarà mai quello strano natante su cui si dondola il polipo? Indovina e poi cerca la scheda che inizia con la soluzione trovata.)*

#### INDOVINELLO



piroga, sulla quale trascorreva parte della giornata.

Pe-jo era un giovane robusto e molto abile nel suo mestiere di pescatore. Nel villaggio era additato come un buon partito e le ragazze se lo bevevano con gli occhi ogni volta che attraversava le vie polverose con le reti sulle spalle in direzione del mare.

- Pe-jo - dicevano gli uomini - possiede una casa. Pe-jo possiede delle reti; sua è la piroga. Pe-jo è un uomo ricco.

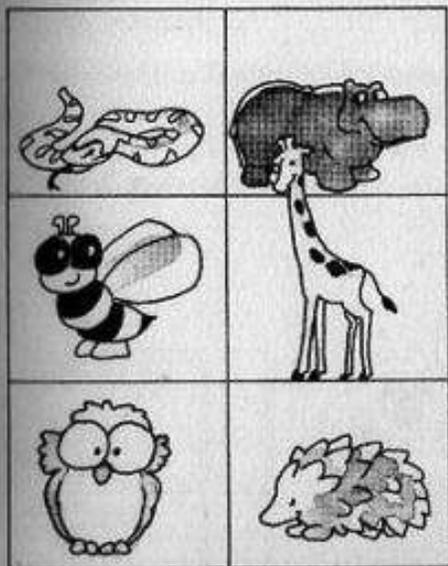
- Beata quella che lo sposterà! - mormoravano le madri sospirando.

Ma Pe-jo non era un uomo felice. Pe-jo era un uomo senza pace.

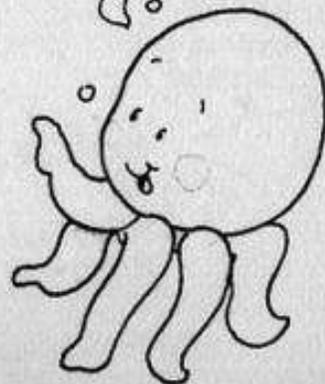
Dall'alba, quando il sole dardeggiava i suoi raggi obliqui sul mare, al tramonto che invernigliava le acque, Pe-jo sognava cose impossibili:

*(Segui i consigli del polipo e poi va a cercare la scheda che inizia con la parola...)*

## LE INIZIALI



GRAZIE,  
AMICI, LE  
VOSTRE INIZIALI,  
LETTE DI SEGUITO,  
MI PERMETTONO DI  
CONTINUARE LA  
STORIA DI PE-JO



viaggi straordinari, avventure favolose che le leggende locali e quelle raccontate dai rari mercanti che approdavano all'isola gli suggerivano e che lui, con una fantasia senza confini, abbelliva e accresceva.

- Che vita inutile è mai la mia! - soleva lamentarsi. - Mare e terra ogni giorno. Albe e tramonti sempre uguali. Giorni che passano via monotoni. Mangiare, lavorare, dormire e poi di nuovo lavorare, mangiare, dormire. C'è forse nulla di più insulso?

E allora, per sottrarsi a simili idee, Pe-jo sognava ad occhi aperti, rivivendo nella mente avventure che la sorte non gli aveva mai assegnato.

- Sogni, illusioni, Pe-jo! - gli disse un giorno una vecchia. - Ma perché non ti accontenti? Ognuno ha il suo destino. Come puoi pretendere di mutare il tuo?

*(Una frase celebre e sinistra dei tempi che furono. Qual è? Cerca la scheda che inizia con la seconda parola di quella frase.)*

## FRASE CELEBRE



La vita è breve: goditela, godi la fetta che ti è stata assegnata!

Pe-jo si era allontanato con unaalzata di spalle. Ma perché non lo lasciavano sognare in pace? Talvolta, di notte, quando la brezza frusciava tra le foglie dei cocchi e accarezzava le canne facendole stormire, il giovane si stendeva sulla sabbia ancora tiepida e guardava le stelle lontane ammiccare. Qualcuna a volte si staccava per correre veloce e allora gli pareva di sentirne il sibilo possente.

Chi c'era su quella stella? Un altro Pe-jo che sognava? Oh, poter andare lassù, tra gli astri, volare tra le stelle! Combattere draghi enormi che talvolta si mangiavano la luna e talvolta oscuravano persino il sole!

Un dorato

*(Trova le lettere da mettere al posto delle X, delle Y e delle Z e risolvi la sciarada. L'ultima parola formata dalle X, Y e Z ti darà la soluzione per continuare la storia di Pe-jo.)*

## SCIARADA



TRE XXXYY IN MANICOMIO  
PESTAVAN DENTRO UN YYZZ  
DELL'UVA SULTANINA  
PER RICAVARNE VINO  
E A SERA GIÀ NE AVEVANO  
RIEMPITO UN BEL CATINO.  
POICHÉ NON GLI BASTAVA,  
DOPO UN BEL RIPOSINO,  
RIPRESERO A PESTARE  
IN TRE FINO AL XXXYYZZ

mattino di un giorno qualsiasi Pe-jo, sdraiato sul fondo della piroga, dopo che questa aveva oltrepassato la barriera di corallo, guardava due grosse nubi che si dirigevano l'una verso l'altra.

Per gli altri pescatori intenti solo a calare le reti, quelle erano due semplici nubi biancastre, ma per Pe-jo rappresentavano ben altro.

Non c'era nessuno che sapesse come lui decifrare i contorni delle nuvole per vedervi ora immensi palazzi, ora alberi giganteschi, ora animali, ora mostri fantastici. Quel mattino vi vedeva due giganti, l'uno con tre teste e l'altro con molte braccia. Si sfidavano lassù, nell'immenso prato azzurro e la lotta, in breve, non appena il vento li avesse avvicinati, avrebbe avuto inizio. Gli parve persino di udire le urla del gigante con tre teste quando il vento lo portò a ridosso dell'altro. Braccia, gambe,

*(Ha ragione il polipo. Trova l'anagramma di SETTE, cerca la scheda e seguita a leggere.)*

## L'ANAGRAMMA



teste, tutto si confuse in un ammasso caotico.

- Vediamo chi vince - mormorò Pe-jo. Ma non riuscì a saperlo.

- Ehi, Pe-jo, sogni?

Un pescatore con la sua piroga gli era passato vicino e la barca, rollando improvvisamente, lo aveva sbalottato.

- Chi sogna non piglia pesci! - aveva aggiunto il pescatore allontanandosi con un colpo di remo.

Pe-jo si riscosse; l'incanto era ormai rotto. Alzata la piccola vela, puntò verso il largo dove i banchi di pesci erano frequenti e dove le reti, appena calate, si appesantivano in breve tanto che le braccia faticavano a tirarle su.

L'isola era ormai scomparsa all'orizzonte e il giovane pescatore, trovato un basso fondale, si dispose alla

*(Quale sarà l'intruso? È facile, trovalo e saprai che cosa vuol fare Pe-jo.)*

## L'INTRUSO



pesca. Con i gesti di sempre gettò le reti e poi, seduto così sul fondo ruvido della piroga, attese.

"Ecco la mia vita: calo le reti e le ritiro. E poi? E poi niente. Domani sarà lo stesso e pure doman l'altro. Ah, se solo potessi..."

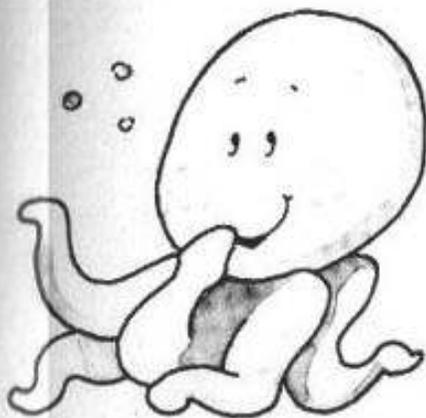
Fu allora che vide i galleggianti affondare sotto le onde, riapparire e affondare di nuovo come se una forza straordinaria tentasse di trascinarli a fondo per sempre.

Pe-jo, sicuro di un grosso bottino, cominciò a tirare la fune e la rete venne su a stento, lentamente. I muscoli tesi faticavano sotto lo sforzo mentre, maglia dopo maglia, la rete veniva su gocciolando.

Strano! Ne aveva già ammucchiata molta sul fondo della piroga e nulla, neppure un

*(Tropo facile, non credi? Risolvi e continua a leggere la storia.)*

CARO MIO PESCATORE,  
SE FAR VUOI LO SPUNTINO  
GETTA NEL MAR LA LENZA  
E PESCATI UN .....



pesciolino vi era rimasto impigliato.

Quando l'ultimo tratto fu issato a bordo, Pe-jo si accorse di non aver pescato nulla tranne un cavalluccio marino rimasto attaccato per la coda tra due maglie. Il povero animaletto faceva sforzi disperati per districarsi.

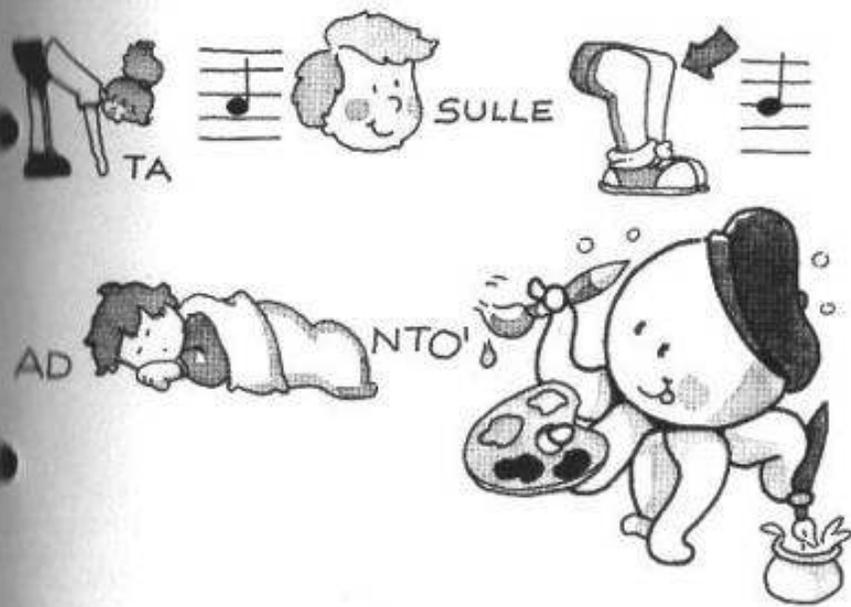
- Per tutti gli dèi, ma allora cos'è che tirava tanto? Tu non hai tanta forza, amico. Di certo qualche grosso pesce mi è sfuggito. Peccato!

Staccò il cavalluccio e, dopo averlo ributtato in mare, calò nuovamente la rete.

La giornata era ancora lunga e se il primo tentativo era andato male, Pe-jo non disperava di poter tornare a terra con qualche buona preda.

Bastava attendere e il giovane,

*(Sostituisci alle figure le parole corrispondenti e otterrai la frase per proseguire.)*



chinata la testa sulle ginocchia, si addormentò.

D'un tratto, nel sonno, gli parve di udire un canto che giungeva da lontano.

«Sirene» pensò subito. «Un canto di sirene».

Aprì un occhio convinto che il canto cessasse coll'interrompersi del sonno, ma lo sentì invece più vicino. Il mare davanti a lui era calmo, liscio, immobile.

- Pe-jo, Pe-jo! - chiamò una voce.

- Chi mi chiama?

Ora gli occhi erano entrambi spalancati. Il mare tutto attorno era deserto. Non una piroga in vista.

- Sono io, guarda a prua!

Il giovane si chinò e lì, proprio sotto lo specchio delle onde, la vide. Non era una

*(Una somma strana, ma semplice. Ti fornirà la chiave per trovare la prossima scheda.)*

## LA SOMMA



sirena, ma una fanciulla come quelle della sua isola, però più bella, incomparabilmente più bella.

Si lasciava cullare con dolcezza mentre i lunghi capelli ondeggiavano tutt'attorno al suo corpo ricoprendone le nudità.

- Chi sei? Oh, forse sto ancora sognando!

- No, Pe-jo, tu non stai sognando. Sono il cavalluccio che poco fa gettasti in mare.

- Tu non sei un cavalluccio, tu sei un sogno.

La ragazza rise e l'acqua gorgogliò attorno alla sua bocca.

- Hai ragione, Pe-jo, non ho l'aspetto di un cavalluccio ora, ma prima ne avevo assunto la forma. Mi chiamo Surina e vengo dalle

(Le sillabe lette dall'alto in basso nella prima colonna a bordo doppio ti forniranno le parole con cui inizia la prossima scheda.)



Lo sono Roma, Napoli e Milano

La dimora della volpe

L'addizione di due numeri

Ha penne nere e becco giallo

Una parte del frutto

Città Sommerse. Noi delle Città Sommerse una sola volta nella vita possiamo assumere la forma che vogliamo e solo così ci è permesso di raggiungere la superficie. Io rimasi impigliata nella tua rete e se non mi avessi ributtata in mare, a quest'ora sarei morta. Ti devo la vita, Pe-jo!

- Come sai il mio nome?

- Son giorni che seguo la tua piroga e ho udito gli altri pescatori chiamarti così.

La giovane donna tacque un poco, fece più volte il giro dell'imbarcazione, e poi, con voce che pareva un sussurro, disse:

- Pe-jo, vuoi venire con me?

- Dove?

- A vedere le Città Sommerse.

«Sto ancora sognando» pensò Pe-jo. «Però è bello!»

E volendo assecondare la fanciulla, domandò: - Ma come potrò vivere sott'acqua?

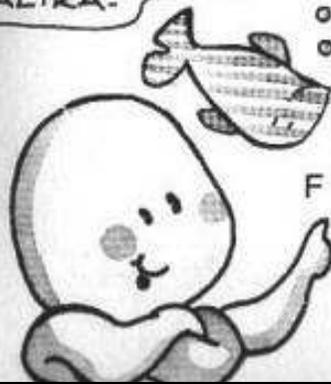
- Di questo non ti devi preoccupare. Purché tu lo voglia, ti condurrò io. Afferra la mia mano e abbandonati alle onde.

- È un

(Segui la spiegazione del polipo e con le lettere tolte, lette di seguito, formerai la parola che ti permetterà di continuare la storia.)

## LA SOTTRAZIONE

SE AD OGNI  
PAROLA TOGLI UNA  
LETTERA NE FORMERAI  
UN'ALTRA.



POSTERI  
CAROTA  
CONGO  
CANTINO  
FIOCCARE

sogno - ripeté il giovane, - è solo un sogno. Ma che mi costa assecondarlo? Forse è l'avventura, l'evasione che ho sempre desiderato.

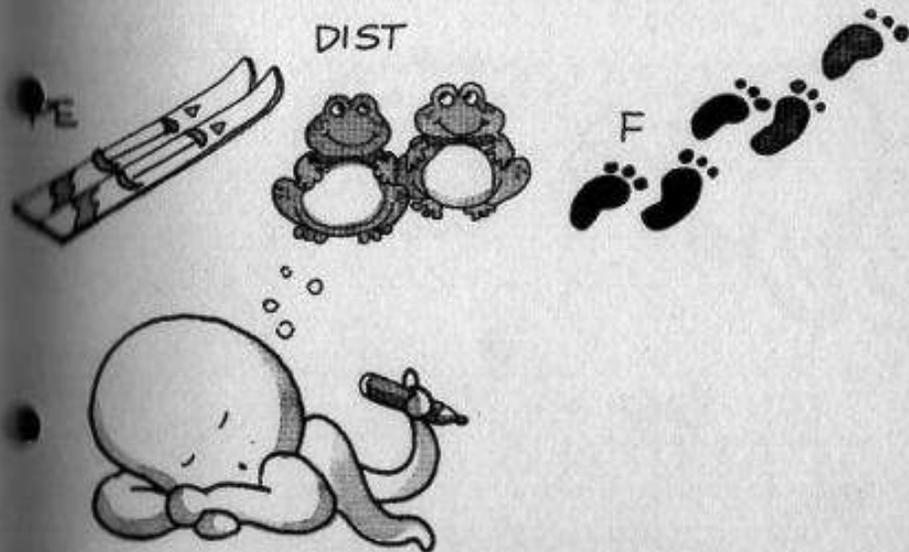
Si alzò in piedi sulla piroga che ondeggiò, porse la mano alla fanciulla e si lasciò dolcemente trascinare verso il fondo.

Surina fendeva le acque con grazia, velocemente, e Pe-jo, con gli occhi sgranati dalla meraviglia, lasciandosi trascinare, guardava i fondali che passavano sotto di lui. Campi di alghe fluttuanti in cui pascolavano miriadi di pesci, banchi di corallo rosso attorno ai quali ferveva la vita, praterie di anemoni rossi, gialli, bianchi.

Talvolta, ad un segno di Surina, enormi ostriche aprivano le valve per mostrare perle favolose, talaltra erano

*(Un facile rebus. Ti fornirà le parole con cui inizia la prossima scheda.)*

**REBUS:** 5, 2, 6, 5



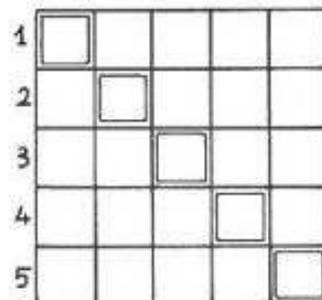
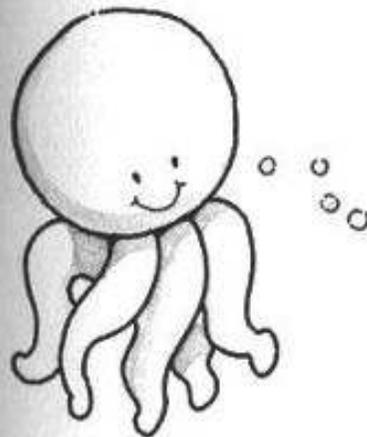
pesci di strane forme che si arrestavano per farsi ammirare e fiori dai colori caldi, sgargianti che si aprivano all'ammirazione dei due giovani.

L'acqua frusciava intorno a Pe-jo accarezzandogli il corpo e la piccola mano di Surina, strettamente trattenuta dalla sua, gli infondeva coraggio e fiducia.

"Ecco, questa sì che è vita!" pensava. "Non più le solite cose, il trascorrere monotono di giorni sempre uguali. Questa è l'avventura che sognavo!"

Ma le sorprese non erano ancora finite. Proprio sul fondo, in una luminescenza verdastra, gli apparve una delle Città Sommerse. Enormi palazzi quali mai Pe-jo aveva veduto, templi dalle altissime guglie, strade larghe, lastricate; piazze, giardini, tutto si stendeva sotto di lui come una offerta magnifica. Ci sarebbero voluti dei mesi, degli anni forse, per visitare ogni cosa. Ma che importava? Nell'

*(Trova la parola chiave che si trova nella diagonale filettata e prosegui la lettura.)*



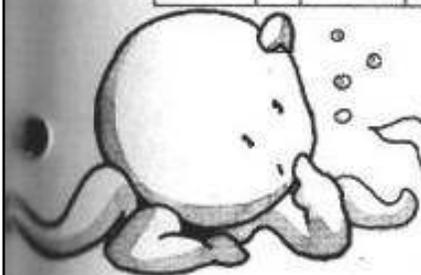
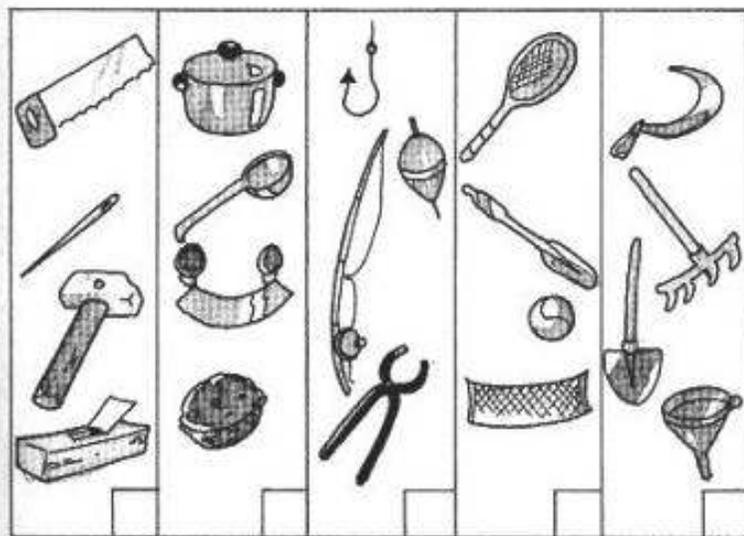
1. Fu il primo uomo a volare
2. Serve per il bottone
3. Un tenero sentimento
4. Può essere di visone
5. Si butta quando l'acqua bolle

isola non c'era nessuno ad attenderlo e qui, invece, c'era l'ignoto che Surina gli avrebbe svelato.

E i giorni cominciarono a trascorrere l'uno diverso dall'altro. Surina lo faceva passare di meraviglia in meraviglia, di avventura in avventura. Ogni giorno gli offriva i tesori che il fondo nascondeva: ora erano palazzi di madreperla, ora casse di gioielli di vecchi galeoni affondati, ora spade di corallo con cui poteva affrontare i mostri degli abissi.

Le lotte gigantesche immaginate durante le lunghe, monotone giornate di pesca, si tramutavano in realtà. Gli era facile ora cavalcare squali, combattere piovre dai mille tentacoli, affrontare pesci giganteschi in

*(Segna nel quadretto in basso a destra di ogni gruppo l'iniziale dell'oggetto che per le sue caratteristiche non si accorda con gli altri e troverai la parola chiave.)*



IN OGNI GRUPPO C'E' UN INTRUSO - QUAL E'?

antri paurosi.

E il tempo passava veloce.

Surina gli era sempre al fianco e lo guardava con occhi pieni di dolcezza. Le sarebbe piaciuto tenere per sempre presso di sé quel bel giovane, ma Surina, nonostante la sua giovinezza, era saggia e sapeva che, alla lunga, il richiamo dell'azzurro del cielo e del verde delle isole si sarebbe fatto sentire nel cuore del suo bel Pe-jo. E allora...

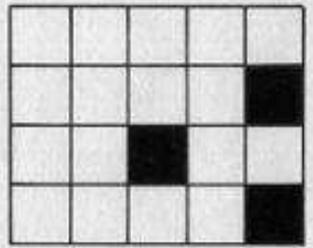
Pe-jo, infatti, non aveva tenuto conto che le continue novità, a lungo andare, possono diventare anch'esse monotone.

Erano trascorsi venti anni e, nonostante le molteplici avventure, Pe-jo si sentiva insoddisfatto. Spesso i suoi pensieri andavano all'isola abbandonata, alla casa di bambù dove aveva trascorso anche ore felici, ai

*(Sistema le colonne tenendo conto dei quadretti neri già inseriti. Le lettere lette di seguito ti daranno la chiave per continuare.)*

### LE COLONNE

VEDIAMO DI METTERE IN ORDINE LE COLONNE NELLO SCHEMA.



H	C	S	B	O
■	I	T	E	T
N	A	■	D	I
■	S	A	A	N

boschetti di ananas, di alberi dal legno rosa, di cocchi.

Il desiderio di sapere che stessero facendo i suoi vecchi amici Maono, Vairau, Tairapù; la curiosità di conoscere se Pomaré dai bruni capelli si fosse sposata o se Vaeema la spensierata intrecciasse sempre corone di fiori, lo assalivano spesso, nei momenti più impensati.

- Tu non sei felice, Pe-jo - soleva allora dirgli Surina guardandolo con occhi tristi.

- Oh sì che lo sono - mentiva il giovane.

- Non ti trovi bene qui con me?

- Tu sei bella, Surina, ma talvolta...

- Talvolta vorresti rivedere la tua isola, vero?

- Sì.

- Pe-jo, Pe-jo, ascoltami, non andare. È passato molto tempo, troppo tempo.

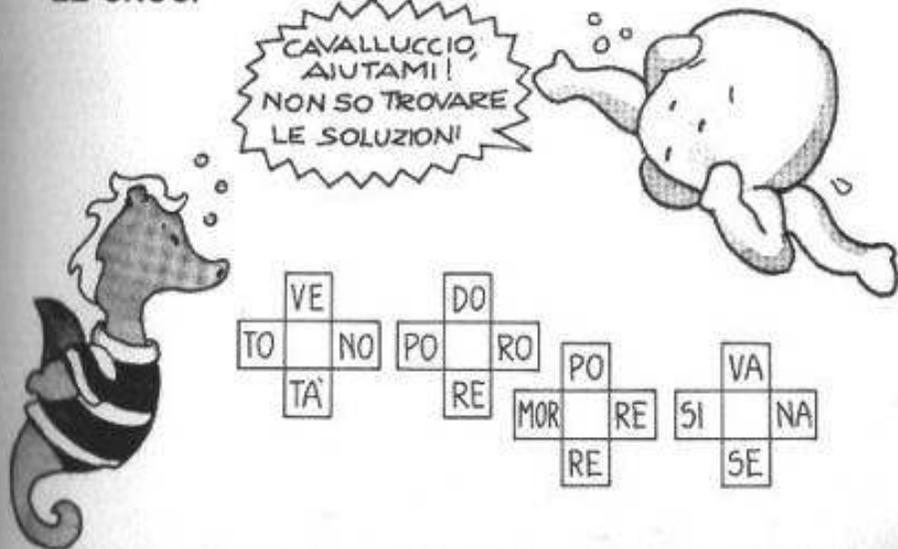
- Che vuoi che siano vent'anni!

- Sono lunghi venti dei nostri anni. Non andare, dammi retta!

Ma Pe-jo voleva

*(Inserisci una sillaba al centro di ogni croce in modo da formare due parole. Se le sillabe inserite saranno quelle giuste potrai scoprire che cosa voleva Pe-jo.)*

## LE CROCI



rivedere il sole e Surina l'amava troppo per non lasciarlo libero di tornare sulla terra.

- Se proprio hai deciso, va'! - gli disse un giorno.

- Ritournerò, Surina, ritournerò! - le gridò il giovane già fendendo l'acqua a forti bracciate e non poté vedere gli occhi velati di pianto della donna né il capo lentamente scosso in segno di sconforto.

Quando si issò sulla piroga, grondante acqua, il sole era ancora alto. Non si chiese neppure come mai dopo vent'anni la piroga fosse ancora lì ad attenderlo. In vent'anni aveva visto troppe meraviglie per stupirsi ancora. Si guardò attorno e vide l'isola in lontananza. Sentì dentro al cuore una strana sensazione mai avvertita prima. Eccola là la terra dove era nato, dove abitavano i suoi amici!

Remò con vigore, con foga, finché la prua non si incastrò nella sabbia. Pe-jo saltò a terra, si inginocchiò,

*(Ricorda che a numero uguale corrisponde lettera uguale. Aiutandoti con quelle già inserite, completa la frase, cerca la scheda e prosegui.)*

## IL CIFRATO

7	5	1	8	1	6	2	8	2
		E				A		
4	4	3	2	9	3	10	1	11
B					I			
5	2		6	1	12	2	10	3
R			L				N	



prese la sabbia fine tra le mani e la lasciò scorrere lentamente tra le dita. Vent'anni che non la toccava, venti lunghi anni!

Si guardò attorno. Sì, qualcosa era cambiato. Aguzzò la vista, ma non gli riuscì di scorgere la sua casa. "Forse qualche tempesta l'ha distrutta" si disse e provò una stretta al cuore.

Si diresse verso il villaggio. Com'era cambiato! Possibile, in soli vent'anni? Discese verso il porticciolo. Le piroghe in lunga fila dondolavano pigramente e molte reti erano stese al suolo; alcuni pescatori le rabberciavano. Si avvicinò e non ne riconobbe alcuno.

"Forse vengono dalle isole vicine" pensò. Poi a voce alta chiese:

- Scusate, dove sono Tairapu, Maono e Vairau?

1

*(Se non capisci il discorso dei due uomini, prova ad anagrammare le lettere che si trovano nel rombo, partendo dalla P. Troverai la soluzione.)*

## L'ANAGRAMMA



pescatori si guardarono l'un l'altro.

- Non abbiamo mai sentito questi nomi, straniero - disse uno di essi. - Ma tu, da dove vieni?

- Da lontano, - mormorò Pe-jo, - da molto lontano.

Si allontanò per la strada che portava al villaggio e vagò a lungo nella speranza di incontrare un volto conosciuto. Li conosceva tutti gli abitanti, perdinci! Non li aveva forse contattati più volte sulle dita della mano pronunciandone i nomi ad alta voce?

Ma non incontrò nessun volto noto.

Tornò verso la baia dove sorgeva un tempo la sua casa e dove ora cresceva un boschetto di manghi. Si sedette su un masso con la testa tra le mani, avvolto dal sole che stava calando all'orizzonte incendiando il mare.

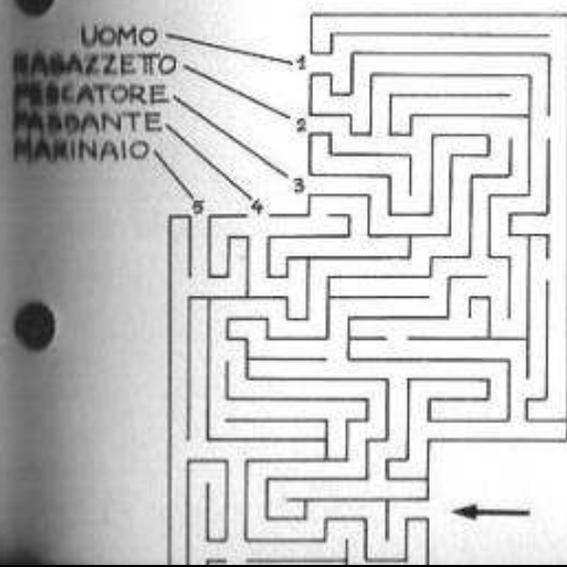
- Ma sono solo vent'anni, non può essere tutto cambiato! - mormorò.

Ripensò a Surina. «Non andare» gli aveva detto, «non andare. Sono lunghi venti dei nostri anni!» Ma che cosa gli aveva voluto far capire?

- Aspetti qualcuno, o straniero?

Un

*(Un labirinto in cui è facile perdersi; ma se riesci a imboccare l'uscita giusta troverai la parola che ti permetterà di trovare la scheda con il seguito.)*



## IL LABIRINTO

VEDIAMO  
UN PO' DOVE SI  
ARRIVA...





Si addormentò lasciando che le onde gli lambissero dolcemente i piedi.

L'indomani, quando i primi raggi del sole illuminarono la spiaggia, Pe-jo non c'era più. Un'onda più forte delle altre strisciò sulla sabbia e cancellò un pugno di polvere, un piccolo mucchietto di polvere bianca sparsa sulla rena.

Era ciò che rimaneva di Pe-jo, erano i suoi sogni che venivano cancellati in un attimo, le avventure tanto attese ora finite nel nulla, le aspirazioni mai realizzate, il desiderio di un destino diverso a lungo e invano ambito.

A ognuno il suo destino! Glielo aveva pur detto un giorno una vecchia.

L'onda aveva spazzato via tutto.

Surina, in fondo al mare, avvolta nella pallida luminescenza verdastra che fasciava le Città Sommerse, pianse.



## IL RACCONTO DEL PINGUINO

### Uno strano Natale

Era il 23 dicembre. Il tempo minacciava neve. Faceva freddo e se non fosse stato per il vento, l'aria si sarebbe presto riempita di farfalline bianche. Il giorno dopo, però, la neve venne, turbinando leggera in lenti mulinelli.

Tutti i bambini, col naso incollato ai vetri delle finestre, urlarono: - La neve, la neve, oh guarda, la neve! - E iniziò così la battaglia tra le madri che non volevano farli uscire: - Ma sei matto! Ti buscherai un raffreddore! - e i figli: - Mamma, tu non capisci: c'è la neve... lasciami andare fuori!

In poche ore tutta la città si infarinò. Anche il porto sempre nero si ricoprì di bianco. Per una città come Genova non era un avvenimento del tutto impreveduto, in fondo non era la prima volta che succedeva. Ma quella volta accadde un fatto del tutto straordinario.

Aveva nevicato tutto il giorno, senza interruzione... quando un passante, attraversando piazza De Ferrari, si fermò stupito a fissare la

*(Poni davanti alle parole del riquadro una lettera e ne formerai altre. Scrivi le lettere aggiunte nella colonna a doppio bordo e scoprirai la parola chiave. Cerca la scheda che inizia con quella parola e seguila la lettura.)*

#### L'AGGIUNTA

ANGELO	
MORE	
CHIAVE	
RETINO	
GENTE	



VASCA.

Mi guardò attorno e vide che l'attenzione di molti altri passanti infreddoliti era rivolta al centro della piazza dove sotto lo zampillo d'acqua gelida, nella coppa superiore e dentro la vasca dieci enormi orsi bianchi scivolavano sul ghiaccio, divertendosi un mondo.

Anche le macchine cominciarono a fermarsi e a far corona attorno e, come c'era da immaginarsi, si formò subito un enorme ingorgo nel traffico cittadino. Chi strombettava, chi gridava, chi cominciava a bisticciare.

Ma nella vasca i dieci enormi orsi, incuranti del caos, continuavano a giocare, quasi fossero a casa loro.

Naturalmente fu dato l'allarme.

I carabinieri sopraggiunti, di fronte a quello spettacolo si stavano chiedendo da quale Circo fossero scappati quei bestioni, quando anche i telefoni della Sezione Vigili di Pamatone cominciarono a squillare insistentemente.

- Pronto? I Vigili Urbani? Presto, venite! Nei Giardini dell'Acquasola ci sono degli enormi orsi bianchi e nel laghetto pattinano le

*(Cancella nel riquadro tutte le parole elencate in basso, tenendo presente che potranno essere scritte da destra a sinistra, da sinistra a destra, dal basso in alto, dall'alto in basso e per diagonale alto basso o basso alto. Le lettere che rimangono, lette di seguito ti forniranno la chiave. Cerca la scheda che incomincia con quella parola e divertiti.)*



B	O	F	A	C	S	E
M	O	I	N	O	I	O
U	I	A	T	R	O	M
S	C	T	I	S	H	I
I	I	S	I	A	A	R
C	S	I	E	R	I	T
A	U	L	T	I	M	O

IRA BOA USI  
MIA ESCA RITI  
ASTIO IONIO MIRTO  
LISTA MORTAI ASSIRI  
ULTIMO MUSICA

foche.

DRIIN!

- Pronto, pronto... Aiuto! Sono chiusa nella cabina telefonica di Piazza Martinez. Lì fuori c'è un enorme orso bianco che picchia sui vetri... Ma sì, un orso bianco, son mica scema! Vuole le acciughe che ho comperato mezz'ora fa dal pescivendolo... Ma no, che non gliele do, sono per il pranzo...

DRIIN! DRIIN!

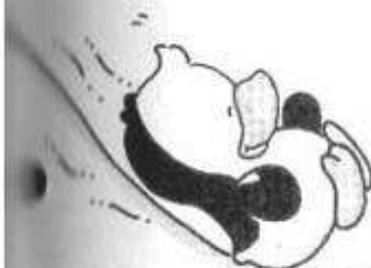
- Pronto, parlo con i vigili? Sono un pescatore e non sono matto: sapete che cosa ho visto alla Foce? ...Ho visto migliaia di orsi, di foche e di pinguini che stanno 'sbarcando'... Ma sì! Stanno invadendo Corso Italia! E al largo ci sono pure due balene bianche che zampillano... Ma no, che non ho bevuto! Venite a vedere...

Quest'ultima telefonata mise KO i vigili urbani i quali si precipitarono a razzo sulle auto, inforcarono le moto e via incontro agli orsi bianchi.

Era tutto vero. In Piazza De Ferrari sembrava di essere al Circo. Qualcuno aveva lanciato pesci e arance agli orsi per cercare di farli uscire dalla vasca. Ma quelli, dopo aver racattato il cibo, tornavano a

*(Risolvi la sciarada, trova il verbo, cerca la scheda e proseguì la lettura.)*

## SCIARADA



CON GLI XXX AI PIEDI  
GIÙ PER NEVOSE ERTE  
MI SEMBRA DI YYYYYY  
OH, QUANTO MI DIVERTE  
SULLA NEVE XXXYYYYYYY

sviluppare sull'acqua gelata.

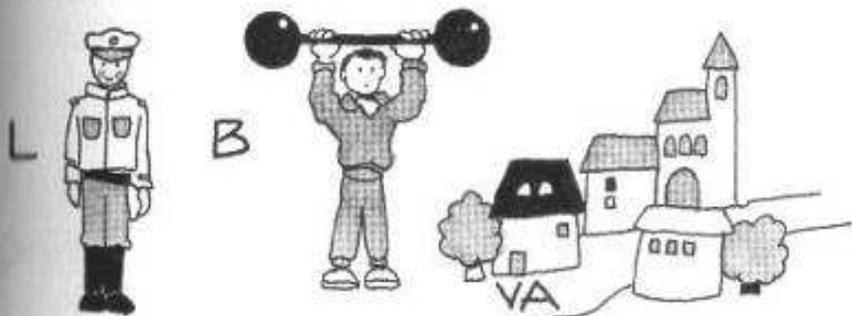
Sulla spianata dell'Acquasola lo spettacolo era ancora più vario perché un gruppo di foche si stava divertendo con un pallone variopinto lanciato forse da qualche bambino.

Tutta la spianata era gremita di persone che guardavano attonite e divertite, mentre la polizia e i vigili urbani, scuri in volto non sapevano che fare. Solo i vigili del fuoco erano riusciti a recintare con una rete metallica la vasca in Piazza De Ferrari.

Ma il caos raggiunse l'apice quando si sparse la voce che gli orsi sbarcati alla Foce stavano marciando verso il cuore della città e dopo aver occupato tutta la Fiera del Mare, si stavano dirigendo verso la Stazione Brignole.

*(Per sapere che cosa successe a Genova quella vigilia di Natale, sciogli il rebus, trova la frase, cerca fra le schede e... divertiti.)*

**REBUS: 2, 5, 7, 3**



SMETTILA DI  
PENSARE SOLO ALLA  
PANCIA! DAMMI UNA  
PESCE ALTRIMENTI  
NON RIESCO A  
PROSEGUIRE



La gente balzava via al passaggio dei goffi plantigradi, che presto raggiunsero l'atrio della Stazione.

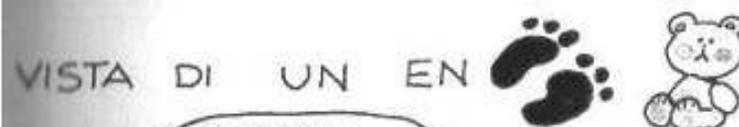
Molti animali si erano fermati nei giardini antistanti per ruzzolare nelle aiuole coperte di neve. Altri, fermi sulle piazzole deserte, sembravano pedoni pazienti in attesa di un autobus che non arrivava.

La Stazione Brignole, presa d'assalto, si trasformò. Gli orsi, simili a viaggiatori, sedevano nelle sale d'aspetto, oppure gironzolavano curiosi attorno al modellino della caravella di Cristoforo Colombo.

Altri, con l'aria di viaggiatori pendolari, occupati gli scompartimenti di un treno in sosta, aspettavano con impazienza l'ora di tornare a casa. Uno, più impaziente degli altri, aveva tirato con forza la maniglia dell'allarme tanto che l'aveva strappata e gli era rimasta appesa a una zampa.

La città fu ben presto in stato d'assedio. La gente, barricata negli uffici, nelle abitazioni, nei negozi, non osava circolare, se non per brevi tratti e salvo  
*(Sostituisci alle figure le parole corrispondenti e otterrai una frase. Cerca tra le schede e continua...)*

### SCRITTURA FIGURATA



CONTINUA  
PURE A DORMIRE,  
SONO CAPACE DI  
PROSEGUIRE  
DA SOLO!



scappare come il vento alla vista di un enorme orso barcollante.

Gli animali erano padroni assoluti della situazione. Il Mercato Orientale di Via XX Settembre, così stracolmo di leccornie natalizie, era diventato per loro un vero Paradiso Terrestre.

Quella sera le TV pubbliche e private sparsero la notizia per tutta l'Italia.

La giornata lasciò il posto alla notte. I genovesi atterriti e anche seccati di non poter uscire per il cenone di Natale, se ne stavano rintanati in casa.

- Ma hanno scambiato Genova per il Polo Nord? - brontolava il Sindaco a Palazzo Tursi, mentre col telefono in mano chiedeva rinforzi a Milano e a Torino.

La notte di Natale scese sulla città assediata. Poi venne il giorno dopo con un sole sfavillante che brillava su tutta la Liguria.

Alla gioia di tutti i bambini che avevano ricevuto regali, si contrappose il "mugugno" d'apprensione degli adulti per la presenza degli orsi bianchi.

La neve intanto si andava sciogliendo sui tetti e per le strade.

All'improvviso, alle

*(Risolvi il facile indovinello e seguita a leggere.)*

## INDOVINELLO

QUAL È IL NUMERO CHE SI PUÒ LEGGERE DA SINISTRA A DESTRA E VICEVERSA?



otto, il telefono del Sindaco cominciò a squillare.

- Pronto, signor Sindaco... gli orsi non ci sono più... se ne sono andati!

- Andati dove?

- Non si sa.

In Piazza De Ferrari ora c'era soltanto la fontana nuda e il magnifico albero di Natale con le palline multicolori, mentre l'atrio della Stazione Brignole era deserto.

Radio e televisione diffusero subito la notizia e i genovesi uscirono verso le undici - com'è consuetudine nelle giornate di festa - per godersi il sole caldo che splendeva in un cielo blu cobalto.

In tutti rimase però un dubbio.

- Avremo forse sognato?

Solo i bambini protestavano.

- Ecco, gli orsi se ne sono andati e noi non li abbiamo neppure visti. Non ne è rimasto neppure uno!

E se la presero col Sindaco.

Ma si sbagliavano. Non potevano sapere che un enorme orso bianco, il più pigro di tutti, stava dormendo beatamente in un autobus della linea Prato-Circonvallazione, sdraiato su tre sedili, proprio vicino all'entrata posteriore... ed era senza biglietto!



## La patata americana

«PATATA AMERICANA. METTERE IN VASO DI VETRO CON ACQUA. BELLISSIMO E ABBONDANTE FOGLIAME.»

Ma' Ginetta comperò nei Grandi Magazzini la patata americana.

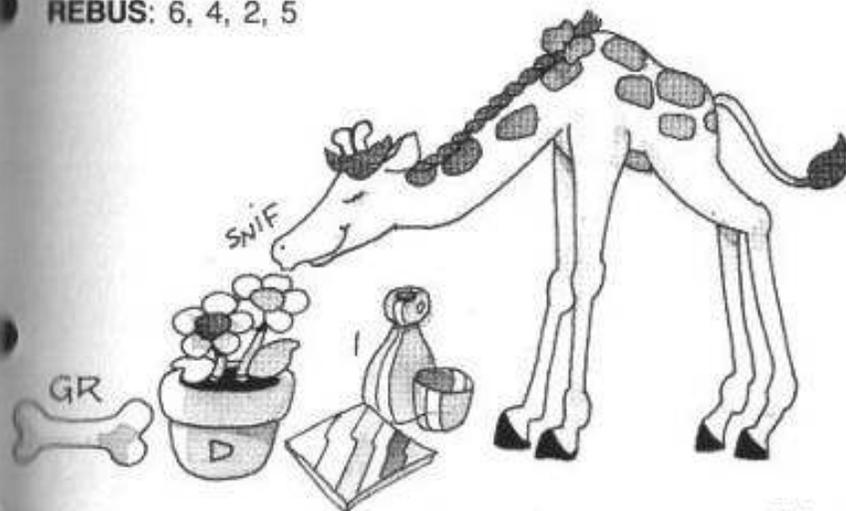
A casa, quando posò quel tubero striminzito sul tavolo, i suoi tre figli, Giovanna, Marianna e Pietro, lo guardarono con una certa incredulità.

- Mamma, sei sicura che farà le foglie?
- Per me ti hanno bidonato! - fece Pietro, sempre polemico.
- Be', almeno proviamo!

Ma' Ginetta infilò tre bastoncini nel tubero, messi orizzontalmente; riempì d'acqua un

*(Dopo aver sciolto il rebus, cerca la frase trovata tra le schede che seguono. Ve ne sarà una che comincia con le stesse parole e che ti permetterà di seguire la lettura.)*

REBUS: 6, 4, 2, 5



grosso vaso di vetro rettangolare e appoggiò nel centro la patata.

Passarono venti giorni, ma di foglie verdi neppure l'ombra.

- Ma', sei sicura che funzioni quella patata?
- Così mi hanno assicurato.
- Io non ci credo! - disse Marianna.

Ma una sera all'improvviso si ricredette e gridò la notizia.

- Venite a guardare: la patata americana ha fatto una foglietta!

Tutti corsero a vedere il miracolo e poi ognuno ritornò ai suoi giochi.

Nella notte però, mentre tutta la famiglia dormiva, la patata cominciò a lavorare, le foglie si moltiplicarono sui rami che andavano a loro volta allungandosi.

Il vaso di vetro che conteneva il tubero si trovava in un angolo della sala, proprio sotto la finestra. I rami continuarono ad allungarsi e si arrampicarono come

*(Per proseguire risolvi il gioco delle margherite. Con le lettere già inserite nei petali forma altre due parole aventi in comune la sillaba posta al centro. Le sillabe inserite, lette di seguito, formeranno la parola.)*

### LA PAROLA



tentacoli verdi nel silenzio notturno.

Dopo aver invaso la biblioteca, essersi insinuati tra un dizionario e i libri d'arte, i rami strisciarono sul tappeto e, abbracciata la televisione, si abbandonarono sul divano e si arrampicarono sulle tende.

Il corridoio, dal cui soffitto pendevano le liane, si era trasformato in un fresco tunnel.

Alle sei del mattino l'appartamento aveva assunto l'aspetto di una giungla!

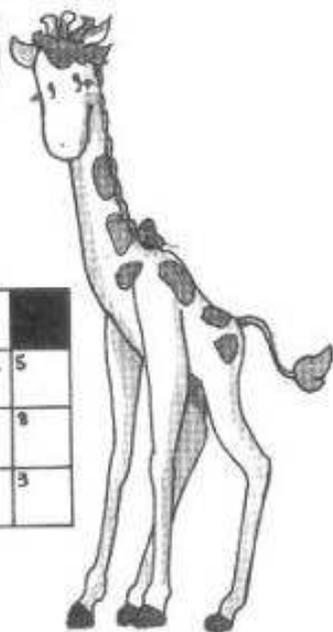
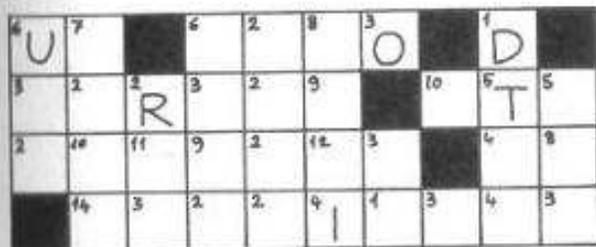
Ma' Ginetta, la prima a svegliarsi, aprì la porta della sua camera, alle sette in punto, per andare a svegliare i suoi tre bambini.

- Ahhh!

*(Risolvi il cifrato tenendo presente che a numero uguale corrisponde lettera uguale. Trovata la frase, cercala nelle schede e prosegui.)*

## IL CIFRATO

MA COSA  
AVRA' MAI VISTO  
LA NOSTRA  
GINETTA?



Un urlo d'orrore attraversò il corridoio. Con gli occhi sbarati Ma' Ginetta guardava un enorme orangutan, tutto nero, arrampicato sullo sgabello del telefono, il quale stava mugolando suoni gutturali nella cornetta.

All'urlo risposero tre oh! di meraviglia.

I bambini, affacciati alla porta della loro camera, stavano guardando a bocca aperta un enorme pappagallo appollaiato sul lampadario di carta cinese, il quale andava ripetendo: "Croak? Croak? Croak?"

Come in trance i quattro si rifugiarono in cucina dove i rami avevano completamente ostruito la finestra.

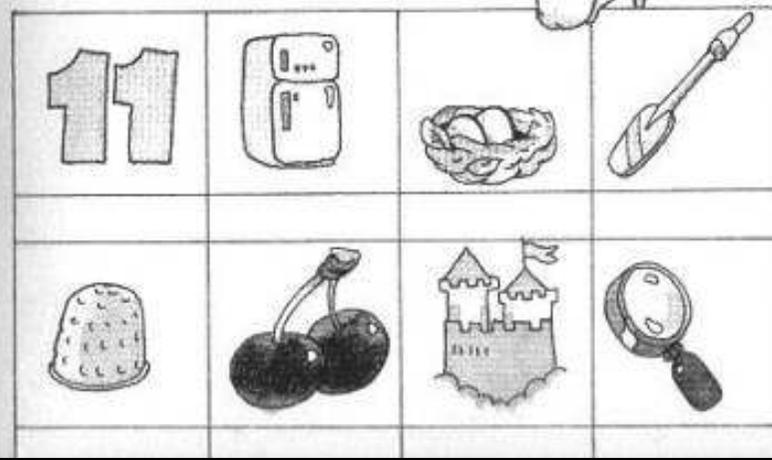
Tre scimmiette dispettose penzolavano dal soffitto, facendo smorfie e pernacchie a una tigre a strisce che dormiva sotto il tavolo.

La tigre era talmente grossa che le zampe anteriori sporgevano da un lato, mentre dall'altro la lunga coda disegnava sul pavimento un punto interrogativo. Nell'aria volavano farfalle bellissime e variopinte assieme ad insetti multicolori.

*(Scrivi sotto ogni disegno le prime sillabe del suo nome e avrai la chiave per proseguire.)*

## LE SILLABE

QUESTO LO  
SAPREI RISOLVERE  
ANCH'IO.



Un frinire di cicale... un intrecciarsi di voli... pappagallini gialli e blu passavano dalle cornici dei quadri alle spalliere delle seggiole con invisibili traiettorie. In tutto l'appartamento-jungla stagnava un'atmosfera umida e calda, da clima tropicale.

- Ahhugr! - fece d'un tratto la tigre, allargando l'enorme bocca. Stirò le zampe anteriori che arrivarono quasi a toccare la parete di fronte e, sollevando il posteriore, fece barcollare paurosamente il tavolo. E poiché era una tigre enorme, rimase immobile sulle quattro zampe, con il tavolo completamente sospeso sul dorso.

La fruttiera scivolò giù, svuotandosi delle

*(Nei tre elenchi scritti sulla lavagna ci sono tre intrusi, cioè tre ortaggi o fiori o frutti che, per qualche particolarità, non si accordano con gli altri. Scopriteli, cerca la scheda che comincia con quei nomi e continua la lettura.)*

## GLI INTRUSI

CARCIOFI	MELE	ROSE
ARANCE	PESCHE	BANANE
FINOCCHI	SUSINE	GIGLI
CAVOLI	NESSOLE	MARGHERITE

SI, SI, BRAVI!  
SCOPRITELI SUBITO  
CHE POI CI PENSO IO  
A MANGIARLI TUTTI!



arance, mele, banane che Ma' Ginetta aveva comperato il giorno prima.

Un nugolo di pappagalli e scimmiette vi si precipitò sopra cercando di impadronirsene, ma di fronte alla tigre che rifece il suo terribile «Ahhugr!» tutti fuggirono.

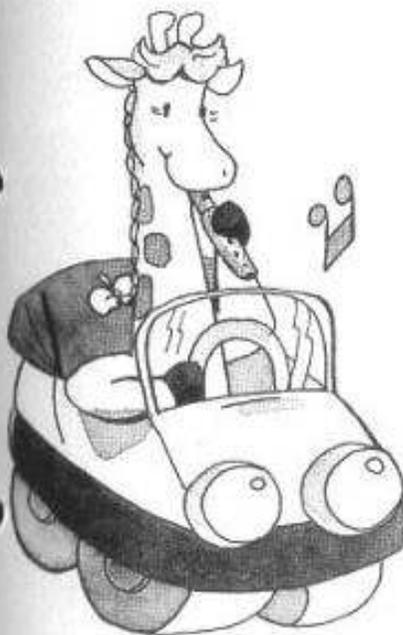
Il grosso animale, scrollatosi di dosso il tavolo quasi fosse un fuscello, si diresse verso Giovanna, Marianna, Pietro e Ma' Ginetta che, come forsennati, si rifugiarono precipitosamente nella stanza da bagno barricandovisi dentro.

Qui un suono dolce e lamentoso attirò subito la loro attenzione.

Nella vasca un indù a gambe incrociate, col turbante a strisce, stava suonando un flauto per due enormi cobra neri. I rettili, con la coda infilata nel tubo dello scarico, andavano attorcigliandosi e divincolandosi al suono del

*(Risolvi la sciarada automobilistica e prosegui.)*

## SCIARADA CON AGGIUNTA INIZIALE



QUANDO TU GUIDI X'XXXX  
CERCA DI NON STRAFARE  
EVITA DI SUONARE  
IL CLacson INSIEME AL YXXXXX

flauto.

Di fuori, intanto, la tigre 'lavorava' a zampate sulla porta e già si vedevano spuntare gli artigli dal legno scheggiato.

Che fare? Ma' Ginetta, rapida nelle sue decisioni, si diresse verso la finestra aperta dove, appeso alla corda da stendere il bucato, c'era il cestino delle mollette. Vi infilò dentro Pietro, che era il più piccolo.

- Aggrappati forte! Ti spedisco davanti alla finestra della tua camera. Balza subito dentro, capito? - E manovrò la corda, facendola scorrere sulla carrucola.

Quando per ultima partì Giovanna, Ma' Ginetta le raccomandò:

- Dopo entrerò io nel cesto. Tu tira la corda! Spicciati!

Fece appena in tempo a balzare nel cesto che l'enorme testone della tigre apparve nel varco della porta aperta a furia di unghiate.

Ma giunti nella camera da letto qualcos'altro li aspettava.

Un grande

*(Risolto il cruciverba, la parola che apparirà nella colonna a doppio bordo ti permetterà di proseguire.)*

### CRUCIVERBA

Serve per pulire

Galleggia sull'acqua

Non proprio bagnato

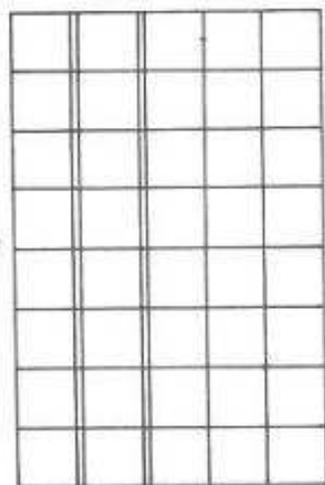
Può essere gaio o triste

Un colore

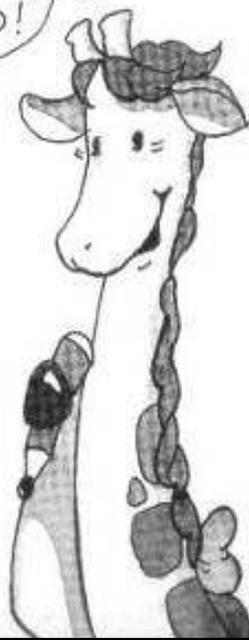
Muove la barca

Grosso cane

Fermenta nei tini



FORZA...  
CHE TI DO' UNA  
MANO ANCH'IO!



cammello stava beatamente divorando il tappeto.

Balzati dal davanzale, i quattro cominciarono a girargli attorno.

- I cammelli non sono feroci, vero Ma'?

- No, che io sappia.

- Credi che ci si possa fidare?

- Io direi di sì.

- Sai che bel toboga sarebbero le sue gobbe! - fece Pietro che andava pazzo per quel gioco.

A quell'idea e senza indugiare i tre presero la scaletta dei loro letti a castello e, appoggiatala al ventre dell'animale, gli salirono in groppa. Le gobbe sode e rotonde parevano dune nel deserto. Era una meraviglia scivolarci sopra fino al tappeto dopo essersi lanciati giù per il collo!

Entusiasmata dal gioco, anche Ma' Ginetta era salita sul cammello e aveva appena finito una bellissima scivolata che la porta si aprì di colpo.

E apparve una

*(Ricostruisci la parola sulla stele erosa dal tempo e avrai la parola per proseguire.)*

### RICOSTRUZIONE

LO DICEVO CHE  
ANCHE I FARAONI  
MI VOLEVANO  
BENE!



giraffa a pois dagli occhi dolci.

- Che cos'è tutto questo baccano! - disse la giraffa a pois.

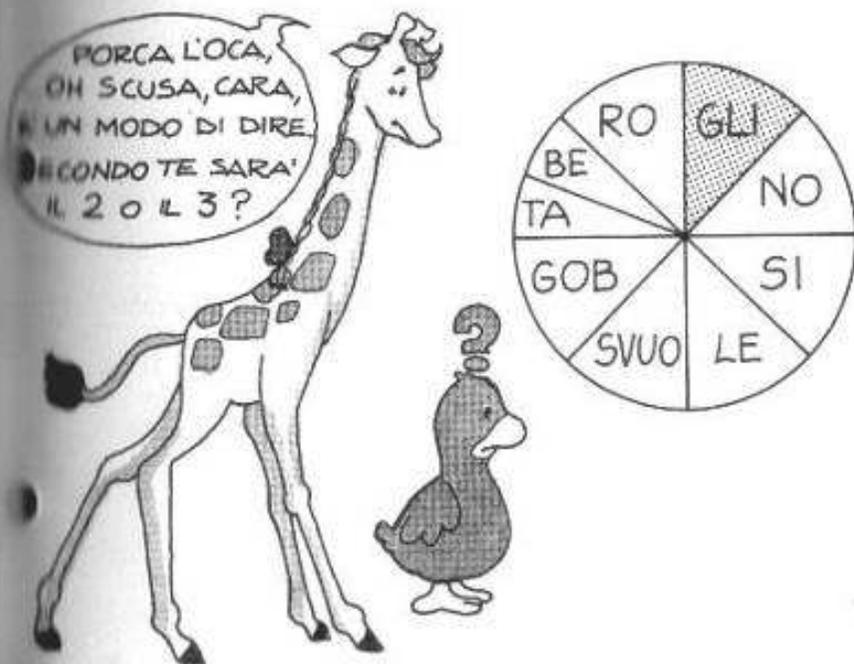
- Oh, guarda che bella pertica! - gridò Marianna vedendola e, rapidissima, cominciò ad arrampicarsi sulle gambe della nuova venuta fino a raggiungere la groppa e dalla groppa su per il lunghissimo collo.

Arrivata alla testa vi si accomodò a cavalcioni lasciando penzolare lateralmente le gambe.

- Bellissimo, favoloso! Se mi vedesse la mia maestra di ginnastica! Dovresti venire in palestra, giraffona mia!

In quel momento dalla finestra spalancata giunse un tremendo ruggito e apparve il testone della tigre a strisce. Fu un fuggifuggi generale verso il corridoio. La giraffa sbatté la testa contro lo stipite della porta; al cammello restò in gola un boccone del tappeto che stava 'brucando' e gli venne il singhiozzo, tanto che dalla paura

*(Scegli un numero compreso fra 1 e 4. Partendo dallo spicchio con la sillaba 'GLI' conta secondo il numero scelto. Poi riparti dalla casella d'arrivo ricontando sempre lo stesso numero e troverai le parole per continuare la lettura.)*



gli si svuotarono le gobbe.

La giraffa, invece, diventò bianca dal terrore e perse tutti i pois.

Fu Giovanna per prima a raggiungere in fondo al corridoio la porta principale dell'appartamento. Ma anche la porta era completamente ostruita dai rami.

La tigre intanto, lenta e solenne, con movimento ondulatorio era già arrivata a metà corridoio quando, per incanto, la porta lentamente si aprì di quel tanto che permise ai quattro di sgattaiolare sul pianerottolo.

Stavano ancora tremando, quando udirono la voce del babbo.

- Che ci fate voi sulle scale? È così che prepari il pranzo, Ginetta? Giocare con i bambini sta bene, ma io ho fame! È mezzogiorno! Su, entriamo.

- Entra tu per primo, Mario.

- Sì, entra tu, papà! Entra tu! - aggiunsero Giovanna, Marianna e Pietro in coro.

- E va bene - brontolò il babbo.

Fece appena in tempo a girare la chiave nella

*(Aiuta la povera oca a risolvere l'indovinello e potrai proseguire la tua lettura-gioco.)*

## INDOVINELLO



toppa che fu sbattuto violentemente a terra dove rimase con la bocca spalancata a guardare.

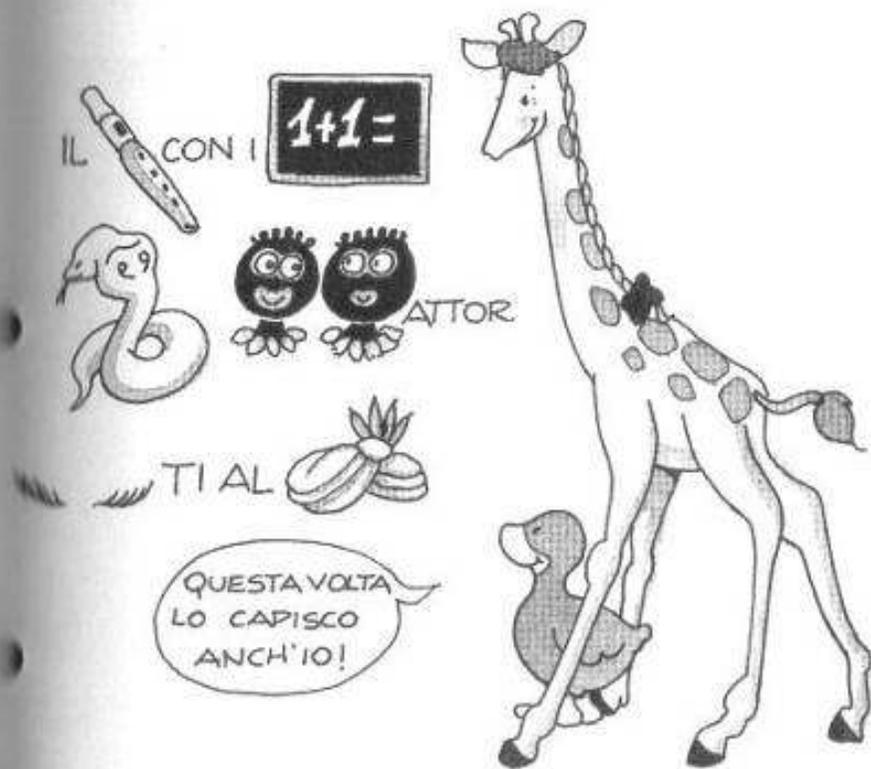
Uscendo al galoppo dalla porta, quattro gazzelle si precipitarono giù per le scale inseguite dall'enorme tigre a strisce. Dietro di lei caracollavano la giraffa senza pois e il cammello con le gobbe afflosciate che portava in groppa le scimmiette urlanti. Seguiva il corteo l'orangutan nero.

Nella tromba delle scale e sui pianerottoli volazzavano nugoli di pappagallini variopinti e insetti vari.

Per ultimo uscì, flemmatico, l'indiano che suonava

*(Sostituisci ai disegni le parole e troverai la frase.)*

## SCRITTURA FIGURATA



il piffero con i due cobra neri attorcigliati al turbante.

- Che cos'è tutto questo baccano! Siamo alle solite! È possibile, signor Rossi, che abbiate dei figli così chiassosi? Ma questa volta chiamo i vigili!

La signorina Emma, che abitava sullo stesso pianerottolo, sbraitava a pieni polmoni.

Ma' Ginetta, che nel frattempo era entrata nell'appartamento, tratte di tasca un paio di forbicine d'argento (che portava sempre con sé), cominciò a tagliare tutti i rami che partivano dalla patata americana.

La giungla scomparve all'istante e non rimase che il solito appartamento di tutti i giorni.

- Proprio lei cercavo, signora Rossi! - continuava intanto a protestare la signorina Emma. - È ora di smetterla con tutto questo chiasso. Io esigo silenzio, ordine e tranquillità!

- Carissima signorina Emma, lei ha proprio ragione! - rispose Ma' Ginetta con un magnifico sorriso. - Noi ci scusiamo per tutto il

*(Trova la città e potrai concludere la storia.)*

## MATEMATICA STRANA



chiasso. E per farci perdonare, le regaliamo questa patata americana. Lei ama tanto le piante, non è vero? Guardi, guardi, già cominciano ad allungarsi i rami con le foglioline verdi!

- Oh, grazie! - rispose la vicina di casa che non si aspettava una simile gentilezza.

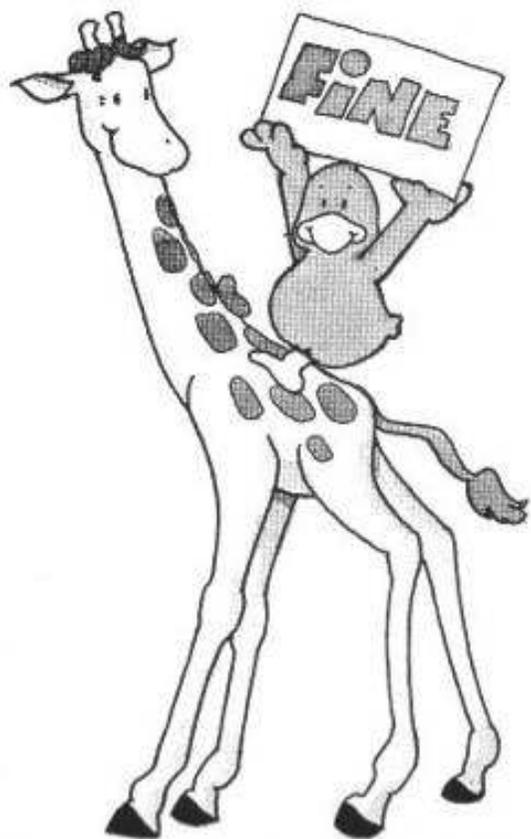
- La porti nel suo appartamento, signorina. Vada presto, vedrà che bella sorpresa!

E così dicendo Ma' Ginetta strizzò l'occhio a Pietro, Giovanna e Marianna. Poi tutti e quattro entrarono in casa e si precipitarono ad incollare l'orecchio contro la parete.

Non dovettero attendere molto, perché dopo un poco udirono la signorina Emma gridare.

- Aiuto, aiuto... una tigre mi vuol sbranare... aiuto!

La giungla aveva semplicemente cambiato appartamento.



PERCHÉ  
UN LIBRO  
COSÌ?

*Il racconto-puzzle, ovvero un testo ridotto in tasselli, in corti brani che per essere letti devono prima essere riordinati al fine di avere una visione completa del testo risolvendo giochi enigmistici, è nato in seguito alla constatazione che oggi i giovani sono portati, per analogia con la tecnica del videogame, ad un tipo nuovo di lettura che ha il pregio di accattivarli totalmente: il libro-game. A questo si aggiunge l'innato amore per il gioco verbale sempre vivo nei ragazzi.*

64

*Il libro-game, con i suoi continui rinvii da una pagina all'altra, con l'identificazione protagonista-lettore, con l'incalzare di situazioni e di azioni e con la carenza di descrizioni può divertire e sollecitare la fantasia, ma difficilmente potrà fornire nuove conoscenze lessicali e arricchire dal punto di vista linguistico.*

*Affinché ci si potesse maggiormente soffermare sulla parola per analizzarla, per comprenderne l'esatto significato, per scomporla in singole lettere, in sillabe, per studiarne l'essenza e per costruirne altre attraverso aggiunte o sottrazioni di lettere, occorre trovare momenti di pausa alla lettura, durante i quali si potesse ragionare e al tempo stesso divertirsi a ragionare.*

Questa pausa, a mio parere, è offerta dall'enigmistica.

Ersilia Zamponi nel suo libro *I draghi locopei* (Einaudi) scrive: «Nei giochi di parole il gusto che si prova assume molteplici forme; può essere: la soddisfazione per una invenzione linguistica che piace, l'emozione dell'intuire e dell'indovinare, la sorpresa di una combinazione casuale, la sfida dell'enigma... (X). Giocando con le parole, i ragazzi arricchiscono il lessico; imparano ad apprezzare il vocabolario, che diventa potente alleato di gioco; colgono il valore della regola... (XII)».

La Zamponi accenna all'utilità didattica del gioco con le parole e questa seconda parte del libro si propone appunto come una appendice didattica non tanto ai temi trattati nei quattro racconti, quanto alla varietà dei giochi. In essa ci saranno notizie legate all'enigmistica e alla tecnica dei giochi.

Ma ci sarà di più!

CI SARÀ UNA SFIDA.

Eh sì, caro lettore, io, l'autore, ti lancio un quanto di sfida!

Non ci batteremo con la spada, la sciabola o la pistola, ma con le parole.

Se non sei un codardo, accetta la sfida e prosegui nella lettura e...

VINCA IL MIGLIORE!

## 1. Che cos'è l'enigmistica

Il vocabolo greco *ainigma* e quello latino *aenigma* significavano «oscuro, difficile da penetrare». *L'enigmistica*, pertanto, è l'insieme di diversi giochi (anagrammi, rebus, indovinelli, sciarade, cruciverba...) intesi a gettare un velo su un concetto, a «oscurarlo» ad una prima comprensione, ma lasciando al solutore chiavi e spiragli interpretativi per trovare la soluzione.

La storia dell'enigmistica affonda le sue radici in un passato assai remoto e se spingiamo addietro lo sguardo, la vediamo a poco a poco sfrondarsi di tutti i giochi con cui l'inventiva dell'uomo l'ha continuamente arricchita per restare con l'embrione di gioco inteso come enigma-indovinello.

Tutte le letterature e tutte le religioni offrono esempi abbondanti di indovinelli. Basti pensare alla Bibbia e alla saggezza di Salomone; a Esopo che risolse i quesiti postigli dal faraone Amasi; all'enigma della Sfinge.

Nella letteratura romana e greca erano gli oracoli a rispondere ai quesiti dei postulanti e le risposte erano talvolta così cariche di drammatica ambiguità da togliere la serenità di spirito a chi le riceveva. Basti pensare al soldato che, prima della battaglia, chiedeva se sarebbe sopravvissuto. Domanda per lui di importanza vitale. La risposta era: *Ibis redibis non morieris in bello*. Una risposta che, non tenendo conto della punteggiatura, poteva suonare duplice e cioè: «Partirai, ritornerai, non morirai in guerra», oppure, «Partirai, non ritornerai, morirai in guerra».

Nella letteratura medievale troviamo un primo documento letterario in volgare che è un indovinello. Tra la fine del IX e l'inizio del X secolo ecco quanto si legge in un testo veronese:

*Boves se paraba  
alba pratalia araba,  
et albo versorio teneba,  
et negro semen seminaba.*

In linguaggio moderno suonerebbe: Che cos'è che «spingeva i buoi davanti a sé, arava un prato candido, teneva un bianco aratro e seminava un seme nero»? La soluzione è: la scrittura. Il tutto è in chiave metaforica: i buoi sono le dita della mano che sul prato candido (il foglio bianco di carta) passano la penna (individuata nell'indovinello nell'aratro bianco - bianco perché si trattava allora di penne d'oca). Il nero seme sparso altro non era che l'inchiostro che rimaneva sul foglio.

Dante stesso nella *Divina Commedia* presenta molti concetti in chiave enigmistica. Già il primo verso del poema è un indovinello: «Nel mezzo del cammin di nostra vita»: che età è?

Dal Rinascimento in poi l'enigma andò sempre più evolvendosi e ramificandosi attraverso aggiunte varie come acrostici, giochi di parole, sciarade.

Dopo il '600 la tradizione enigmistica non perse lustro. Al contrario fu tenuta in prestigio da uomini di spicco che la ritenevano una possibilità di riposo, di diletto, di curiosità o di passione. Da Galileo a Goldoni, da Alfieri e Giacosa ai papi Leone XIII e Pio IX, da Rabelais a Perrault, Voltaire, Rousseau, Hugo, i fratelli Grimm, Schiller, Goethe, la passione per l'enigmistica si diffuse sempre più a macchia d'olio. E da quando i giornali e le riviste, di qualsiasi tipo, divennero diffusori di giochi, l'enigma legato all'immagine e alla parola è divenuto uno degli svaghi preferiti da molte persone, di qualsiasi strato sociale.

### Prima sfida e prime stoccate

Quali furono gli enigmi proposti da Sansone ai Filistei? (Ti suggerisco solo di consultare nella Bibbia il libro dei Giudici...).

Quali indovinelli propose Turandot al principe Calaf? (Ti ricordo la favola scritta da Gaspare Gozzi e l'opera lirica scritta da Puccini).

Precedentemente è stato citato Esopo e il faraone Amasi: quali furono i quesiti che quest'ultimo pose al greco? (Cerca

in G.A. Rossi, *Storia dell'enigmistica* o da qualche altra parte.)

Utilizzando sapientemente la punteggiatura (virgole, virgolette, due punti) chi è l'asino nella frase: «Il maestro disse Mario è un asino».

Qual è l'enigma che la Sfinge di Tebe proponeva ai viandanti?

Sapresti inventare qualche enigma?

## 2. E adesso: in guardia!

Ti ho appena dato un saggio delle mie stoccate letterarie: come le hai parate? Sei riuscito a trovare le soluzioni?

Il bello, però, viene adesso.

Ma prima di incrociare nuovamente i nostri rispettivi vocabolari o di tirar fuori le enciclopedie, permettimi ancora qualche considerazione.

Avrai notato che nei quattro racconti presentati sono stati utilizzati una ventina di giochi (alcuni facili, altri meno) nei quali il disegno si «sposa» alla parola per formare frasi o per dar vita a vocaboli.

L'immagine è spesso un elemento di supporto per la comprensione del gioco, ma ciò che più conta è che la conoscenza lessicale del lettore, il suo intuito, il ragionamento sono sempre determinanti.

Per divertirsi occorre, comunque, conoscere la tecnica base dei vari giochi enigmistici, come essi si articolano, come si possono risolvere.

La mia intenzione è, pertanto, quella di offrirti cavallerescamente, dopo l'esposizione tecnica dei giochi più importanti, degli esempi pratici e di proporti poi le domande sfida.

Sono consapevole che i testi di scuola sono da voi ragazzi considerati spesso come strumenti noiosi (anche se necessa-

ri) e che gli esercizi e le ricerche che essi propongono sono una seccatura: quindi, parliamoci chiaro. Intendo proporre solo cose semplici, divertenti e, spero, per nulla noiose. Mi auguro che tu, amico lettore, se hai spirito di iniziativa, desiderio di scoprire e un pizzico di vanità, possa esclamare: «Credi forse, caro il mio autore, di spaventarmi rendendomi difficile la strada con le tue proposte? Accetto la tua sfida e vedrai che alla fine sarò più abile di te risolvendo tutti i tuoi enigmi.»

E allora sfida sia!

Come nei romanzi gialli esistono *detective* che scoprono gli autori di furti e delitti attraverso l'osservazione e il ragionamento, così nell'enigmistica esistono i *detective* della parola e dell'immagine. Nei giochi che ti proporrò ho indossato i panni del «cattivo», di chi ti vuol imbrogliare, per cui disseminerò sulla tua strada diverse difficoltà più o meno semplici.

Ti sfido a superarle. Ed ora in guardia e, come già ti dissi: vinca il migliore.

### 3. Il terreno di sfida

#### L'AGGIUNTA O LA ZEPPA

È uno schema enigmistico che presenta una parola alla quale, aggiungendo o togliendo una lettera o una sillaba, si ottiene un'altra parola. L'aggiunta o la zeppa possono trovarsi all'inizio, nel corpo o alla fine.

Esempi di aggiunta: scarpa, scIarpa; brillo, bIrrillo; puma, pIuma; busta, RObusta.

Esempi di zeppa : Bottone, ottone; Cocchio, occhio; di-STRazione, dizione; CANzone, zone.

#### La sfida

Costruisci coppie di parole di cui l'una derivi dall'altra per

scarto o per aggiunta di singole lettere o di sillabe.

Utilizzando qualche coppia di tali parole, costruisci frasi in cui siano presenti entrambe, come ad esempio: Corrida, orrida (La corrida è una gara orrida). Cicala, Cala, ala (L'ala della cicala cala sotto il peso della pioggia).

#### ANAGRAMMA

Il gioco consiste nel rimescolare le lettere di un vocabolo in modo da ricavarne un altro o altri di diverso significato. Esempio: Roma, amor, mora, orma, ramo, Omar.

Una variante del gioco si ha quando si utilizzano più parole per ottenerne altre di senso compiuto.

Esempio: Il Natale di Roma = L'Italia moderna

#### La sfida

Ci riesci a costruire altre parole partendo da:

NOTORI = .....  
LEGATO = .....  
UDITORE = .....  
PARENTE = .....

Eccoti adesso un'altra stoccata: i titoli di due libri di avventure di Salgari danno i seguenti anagrammi:

IL MAGNATE DELL'ARNO

L'ARCIER SONORO

che libri sono?

Hai mai provato ad anagrammare il tuo nome? Dal mio CASSINI MARINO si può ricavare: INCASSI ROMANI - MASSONI CARINI. E dal tuo?

#### CRIPTOSCRITTURA E CIFRATI

Con questi termini si indica sia una scrittura segreta la cui

chiave per la comprensione è conosciuta soltanto da chi scrive e dal destinatario, sia l'insieme delle tecniche che consentono di realizzare questa scrittura. Il termine crittografia è usato anche per indicare i diversi accorgimenti, come l'inchiostro simpatico, con i quali si cela un messaggio segreto.

Assai più interessanti dei sistemi crittografici letterali sono quelli che si basano sui simboli o numeri. La letteratura per ragazzi ne riporta diversi esempi, ma più numerosi si trovano nella letteratura gialla o spionistica.

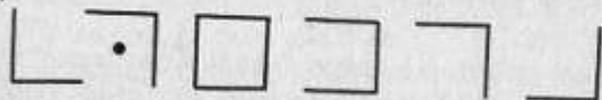
A mo' d'esempio ti propongo di trovarne traccia nei seguenti libri che potrai reperire in biblioteca: Edgard A. Poe, *Lo scarabeo d'oro*; G. Verne, *Viaggio al centro della terra*; Arthur Conan Doyle, *Il ritorno di Sherlock Holmes* nel racconto «I pupazzi ballerini»; Marino Cassini, *Torpedini umane* (ed. Mursia).

Un curioso esempio di scrittura segreta fu utilizzato nella Prima guerra mondiale e consisteva in alcuni segni geometrici ricavati dal seguente schema:

AB	CD	EF
GH	IJ	KL
MN	OP	QR



Al posto di ogni lettera veniva usato il riquadro che la racchiudeva. Nel caso si fosse trattato della seconda lettera si metteva un punto. Quindi la A veniva scritta ; la B ; la S ; la T . La parola ENIGMA veniva, ad esempio scritta



### La sfida

Ce la faresti a costruire un alfabeto segreto utilizzando solo simboli? Ce la faresti a costruire un alfabeto segreto basato solo su numeri? Sapresti costruire un alfabeto cifrato strano come quello de «I pupazzi ballerini» di A.C. Doyle?

## CRUCIVERBA

Consiste in uno schema quadrettato nel quale sono disposte alcune caselle nere. Le file di caselle bianche contigue che ne risultano, orizzontalmente e verticalmente, sono progressivamente numerate e in ciascuna fila va scritta una parola. Tali parole sono ciascuna suggerite da una breve definizione e le parole orizzontali si incrociano con le verticali. Di lì il nome di parole incrociate.

I tipi di cruciverba sono molteplici e molto noti. Ogni giornale, ogni rivista ospita nelle sue pagine un cruciverba.

### La sfida

Immagino che già avrai risolto dei cruciverba, quindi sarebbe troppo facile se te ne proponessi uno. Ti sfido invece, rovesciando il gioco, a partire dai vocaboli che già si trovano nei due cruciverba, a costruire le definizioni in modo sintetico e chiaro.

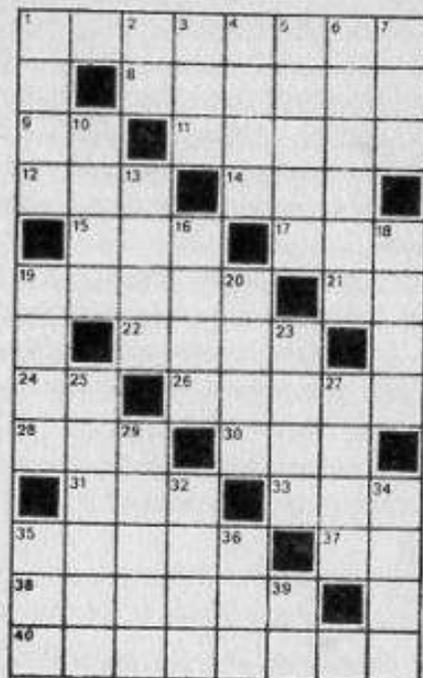
M	A	R	I	N	A	I	O
U	R	A	N	O	■	N	N
R	E	N	A	■	C	I	D
A	N	A	■	L	A	Z	O
N	A	■	V	I	S	I	R
O	■	M	O	T	T	O	■
■	G	O	L	I	A	■	M
C	A	R	G	O	■	P	A
A	S	I	A	■	T	I	R
B	O	A	■	P	O	L	I
L	I	■	F	O	N	I	T
O	L	I	M	P	I	C	O

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

## CRUCIVERBA

Ti propongo ora un riquadro vuoto; sta a te trovare le parole adatte che si incrocino tra di loro e le rispettive definizioni.

Lo so: questa è una bassa stoccata, difficile da parare... ma tu hai accettato la sfida e io devo difendermi!



## CRUCIVERBA A CHIAVE

È costruito come il precedente, tranne che alcune definizioni non vengono date ma i vocaboli si formano da soli per incroci con altre parole.

Esempi: Nelle file a doppio bordo si sono formate parole di cui non è stata data definizione alcuna.

1	T	I	G	R	E
2	A	S	I	N	O
3	L	E	O	N	E
4	S	A	V	I	O
5	B	R	E	V	E

1. Animale feroce. 2. Animale da soma. 3. Il re della foresta. 4. Sapiente. 5. Non lungo.

1	R	I	D	E	■	B	O
6	E	L	E	N	C	O	■
	G	A	L	I	L	E	O
9	A	R	E	■	A	■	M
10	L	E	G	A	R	E	■
	I	■	A	R	A	B	O

### ORIZZONTALI

1. Non piange. 5. Bologna. 6. C'è anche quello telefonico. 9. Altari. 10. Stringere con lacci. 12. Un golfo tra Asia e Africa.

### VERTICALI

1. Si fanno a Natale. 2. Sorridente. 3. Assegnazione di poteri ad altri. 4. Ente Nazionale Idrocarburi. 5. Galleggianti per orneggio. 7. Nome di donna. 8. Officine Meccaniche. 11. Arezzo.

## La sfida

(In ogni duello ci sono momenti di pausa. Questo è uno di quelli e pertanto non ti propongo nulla).

## DIAGRAMMA

È composto come un cruciverba, ma senza alcuna casella nera e senza definizioni. Il gioco si presenta con tutte le caselle già occupate da una lettera. Fuori dello schema vengono forniti dei vocaboli che vanno ricercati nello schema quadrettato leggendoli da sinistra a destra e viceversa; dall'alto in basso e viceversa; oppure diagonalmente sia verso il basso che verso l'alto.

Le parole possono anche incrociarsi fra di loro e le lettere possono essere usate più di una volta.

Quando tutte le parole sono state trovate e cancellate con un segno, rimarranno scoperte alcune caselle le cui lettere in esse contenute e lette nell'ordine formeranno una parola o una frase. Esempio:

BALCANI	IDIOMI
BOMBOLA	PATRESE
BOSCHI	PAVESE
BRIOSO	PREZZO
CARABINE	PRIVATO
COMET	QUINTO
DAZIO	SALAME
DOVER	SUDDITO
EDICOLA	TURBINE

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

CHIAVE - Il cognome di un poeta: \_\_\_\_\_

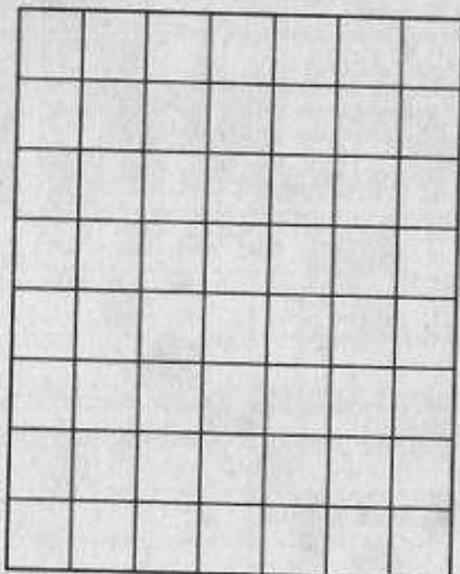
### La sfida

Eccoti qui a fianco uno schema: ti sfido a costruire un diagramma.

#### Elenco delle parole

.....  
.....  
.....  
.....

Nella frase finale si leggerà: .....



### FRASI CELEBRI E PROVERBI

Il racconto-puzzle può talvolta essere interrotto là dove l'autore ha citato un proverbio o un modo di dire usuale o una intera frase ormai entrata nel linguaggio comune e quindi facilmente individuabile.

Quello è uno dei punti più adatti per interrompere il racconto e per inserire un tipo qualsiasi di gioco che possa subito richiamare alla memoria del lettore la frase.

Esempio: il proverbio CHI LA FA L'ASPETTI potrebbe essere proposto attraverso questa strana somma:

Un pronome relativo + un articolo + la quarta nota + L'A + La Spezia + pezzi da cento grammi = .....  
(3, 2, 2, 1, 7)

### La sfida

Utilizzando un gioco a tuo piacere o di tua invenzione, cer-

ca di «mimetizzare» le seguenti frasi:

TANTO VA LA GATTA AL LARDO CHE CI LASCIA  
LO ZAMPINO  
DIO ME L'HA DATA, GUAÏ A CHI LA TOCCA  
IL DADO È TRATTO  
APRILE OGNI GOCCIA UN BARILE  
ROSSO DI SERA BEL TEMPO SI SPERA

### INDOVINELLO

È la forma più semplice dell'enigma ed è per lo più costituita o da pochi versi, di norma molto facili e scorrevoli, o da una semplice domanda.

Esempio: Son piccin, cornuto e bruno  
me ne sto fra l'erba e i fior  
sotto un giunco, sotto un pruno  
la mia casa è da signor. (IL GRILLO)

Qual è l'indumento che si trova nell'alfabeto?

(LA GIACCA, G+H)

### La sfida

Saresti capace di inventare qualche indovinello?

### GLI INTRUSI

Capita spesso nel corso della vita che la normale *routine* quotidiana venga interrotta o inceppata per l'inserimento di qualcosa di estraneo, un elemento che rompe o altera la continuità.

Nell'enigmistica qualcuno ha pensato di ridurre queste situazioni in un gioco divertente, un gioco che talvolta costringe la mente a difficili esami di analisi e di sintesi. Per lo più il gioco degli INTRUSI viene fatto attraverso un disegno in cui sono proposti vari oggetti aventi tutti qualcosa in comu-

ne, *tranne uno* (l'intruso); altre volte il gioco viene fatto utilizzando solo vocaboli il cui significato è affine, *tranne uno* (l'intruso). Sta all'abilità deduttiva del solutore trovarlo.

Esempi: Immagina un quadro, una bella natura morta, in cui il pittore abbia dipinto pere, more, pesche, mele, uva. Qual è l'intruso? In verità è tutta frutta, ma a ragionar bene l'intruso sono le pesche perché sono le sole ad avere il nocciolo; l'altra frutta ha solo semi.

Tra le seguenti città qual è l'intrusa: TORINO, MILANO, GENOVA, BOLOGNA, TRENTO. Ovviamente sarà Genova, l'unica ad essere a contatto col mare.

### La sfida

Qual è l'intruso nella sequenza numerica: 1, 2, 4, 8, 10, 16, 32

Qual è l'intruso: PIOMBO, RAME, ZINCO, OTTONE, FERRO

Qual è l'intruso: TROMBONE, CLARINETTO, CONTRAFAGOTTO, CONTRABBASSO, BASSO TUBA

Qual è l'intruso: VANGA, CESCOIE DA POTARE, FALCE, RASTRELLO, ZAPPA

Disegna una serie di oggetti nella quale uno di essi sia «diverso» cioè l'intruso rispetto agli altri.

Scrivi delle serie di 5 oggetti, o città, o nomi... aventi tutti qualcosa in comune, ma in cui uno di essi sia «l'intruso».

### LABIRINTO

Una entrata: ma dove si va? Una uscita: ma come trovarla? Degli ostacoli: ma come superarli?

Col vocabolo labirinto si designa un edificio dalla pianta molto complessa il cui intricatissimo viluppo di ambienti e di passaggi rende difficile trovare l'uscita a chi vi si è inoltrato.

Tale struttura la si può trovare, come motivo decorativo,

anche in estesi giardini nei quali i percorsi a labirinto sono racchiusi fra verdi siepi geometricamente potate.

In architettura è classico il labirinto di Creta in cui Dedalo (il costruttore) e suo figlio Icaro furono rinchiusi. Ma ne esistono altri sparsi in varie parti del mondo.

### La sfida

Quale altra leggenda, oltre quella di Icaro, ti ricorda il labirinto di Creta?

In Egitto, al tempo dei Faraoni, fu costruito un celebre labirinto: dove?

Che cosa significa: «labirinto infiammato»?

Elenca qualche città in cui siano stati costruiti labirinti di siepi nei giardini.

### REBUS

Dopo il cruciverba, è decisamente il gioco più popolare e conosciuto. Consiste in uno schema enigmistico che presenta una scenetta composta di lettere e figure, interpretando le quali si ottiene una parola o una frase risolutiva.

Sembra che l'origine del rebus risalga ai geroglifici; ma anche le pitture rupestri dei primitivi erano in fondo dei rebus molto semplici.

Un rebus è bello quando ha le seguenti caratteristiche:

1) una frase risolutiva piacevole;

2) tutti i disegni sono in armonia tra di loro;

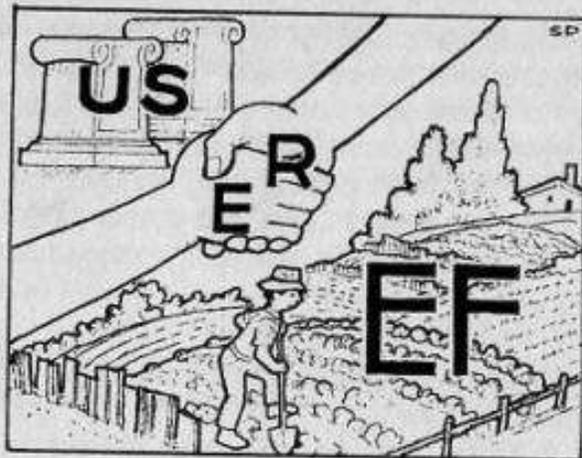
3) chiavi di lettura (cioè lettere più figure) che non possano indurre in equivoci;

4) indicazione della composizione della frase.

L'esempio, tratto da un giornale per ragazzi, e la successiva spiegazione ti renderanno chiaro il meccanismo.

## REBUS

(frase 5,7,5)



Dai numeri posti in alto sappiamo subito che la frase da scoprire è composta da 3 parole: la prima di 5 lettere, la seconda di 7 e la terza di 5.

- Notiamo che nel disegno le lettere US sono messe su due CAPITELLI? COLONNE? PILASTRI? BASAMENTI? ARE? ALTARI DA SACRIFICIO?;

- che le lettere ER sono scritte su due mani, ma che significa? Si intende proprio MANI oppure STRETTA o DITA o forse AMICIZIA?;

- infine, EF sono poste in mezzo a ORTAGGI? CAMPI? ORTI? CAVOLI? SIEPI? o GIARDINI?

È ovvio che uno solo dei termini citati potrà accordarsi con le lettere (le quali, bada bene, potranno essere poste solo davanti o solo dietro al vocabolo trovato).

Proviamo, dunque, a rivedere US. Per formare una parola di senso compiuto, tra quelle individuate c'è solo ARE. Ed ecco trovata la prima parola di 5 lettere del rebus: US + ARE = USARE.

Il secondo vocabolo da individuare deve essere composto di 7 lettere e tra le parole preventivate andrebbe bene MANI cui aggiungendo ER e la E di EF si ottiene: MANI + ER + E = MANIERE.

L'ultima parola è di 5 lettere. Una l'abbiamo già: la F rimasta; basta a questo punto individuare su che cosa è posta.

Non saranno CAMPI né CAVOLI né ORTAGGI. L'unica parola che si adatti è ORTI. F + ORTI = FORTI. La soluzione del rebus pertanto sarà: USARE MANIERE FORTI.

Non tutte le soluzioni saranno sempre così facili perché spesso non sarà l'oggetto su cui sono poste le lettere ad aiutarci a trovare la soluzione, quanto invece il concetto.

Ad esempio un insieme di lupi potrà significare LUPI, ma potrà anche indicare BRANCO; una bottiglia disegnata a mezz'aria potrà significare BOTTIGLIA, ma anche CADE. Un uomo sorridente con una lettera posta sul viso potrà significare molte cose: VOLTO, FACCIA, oppure ILARE, CONTENTO, FELICE.

I rebus basati sul concetto e non sulla figura sono i più interessanti, ma i più difficili da risolvere.

## La sfida

Prova a costruire rebus (disegno più lettere) usando i seguenti titoli di libri di Salgari, Verne, Vamba, Gotta:

I PESCATORI DI BALENE

CAPITAN TEMPESTA

IL TESORO DEL PRESIDENTE DEL PARAGUAY

VENTIMILA LEGHE SOTTO I MARI

IL GIORNALINO DI GIANBURRASCA

PICCOLO ALPINO

oppure il racconto di De Amicis:

DAGLI APPENNINI ALLE ANDE

Scegli qualche frase dalla tua antologia e riducila a rebus.

## SCIARADA

È lo schema enigmistico che presenta due o più parole, dette PARTI, che, lette di seguito l'una all'altra, senza alterazione di sorta e nell'ordine in cui si trovano, formano una parola o frase, detta TOTALE.

Esempio: SCIA + RADA = SCIARADA; MARI + TONO + VELLO = MARITO NOVELLO.

La sciarada viene presentata con diagramma numerico ossia cifre poste tra parentesi, indicanti il numero di lettere che formano ciascuna delle PARTI e il TOTALE. Ad esempio SCIARADA verrebbe indicata con 4+4=8. MARITO NOVELLO sarebbe indicato con 4+4+5=6+7.

Nelle riviste di enigmistica le PARTI e il TOTALE sono talvolta presentati con diagrammi letterali, sostituendo cioè con X o Y o Z le lettere che compongono le parole che fanno parte del gioco.

Esempio:

SULLE NEVOSE VETTE

Quando gli XXX indosso  
mi sembra di YYYYYY  
e lungo le discese  
mi piace XXXYYYYYY.

Nota che in tale tipo di sciarada è di vitale importanza il titolo, perché contiene sempre qualche elemento decisivo. Nell'esempio dato, è ovvio che l'aggettivo «nevoso» indurrà a pensare alla parola «sci».

Una variante della sciarada è la *sciarada incatenata*, la quale presenta la seguente particolarità: la lettera o le lettere che concludono la prima PARTE sono le stesse con cui inizia la seconda.

Nel TOTALE le lettere uguali (finali o iniziali di parola) si contano una volta sola.

Esempi: disCO + COlo = discolo (5 + 4 = 7)

preTE + TEsa = pretesa (5 + 4 = 7)

faRI + RIng + Gite = faringite (4 + 4 + 4 = 9)

#### La sfida

Cerca una dozzina di parole che unite tra di loro possano darne altre di significato compiuto. Non limitarti solo a due, come PELLI + ROSSA = PELLIROSSA; ma a più di due, co-

me ALA + BAR + DÌ + ERE = ALABARDIERE. Inventate qualche frase che possa essere ridotta in singole parole, come ad esempio: Un noto romanzo = UNNO + TORO + MANZO. E che ne dici di questa stoccata? Prova a costruire una sciarada con diagramma in X e Y, il tutto in forma poetica.

## 4. L'assalto finale

In quest'ultimo scontro ti propongo un saggio conclusivo che potrà mettere in evidenza la tua bravura in quanto dovrai affrontare la costruzione di molti dei giochi che ti ho descritto e anche di altri da me utilizzati nel corso dei quattro racconti... o addirittura di giochi sulle parole da te inventati.

Si tratta di un racconto breve di Fredric Brown dal titolo *Sentinella* (ed. Einaudi). Sottolineerò parole e frasi che tu dovrai sostituire con il gioco a fianco indicato, o con un altro a tua scelta.

Intanto, per stuzzicarti un poco e mostrarti la mia bravura (nei duelli bisogna essere un po' spacconi: pensa a Cyrano de Bergerac!), ecco come io risolverei il titolo con un gioco:

S  
ENI  
INPS  
ENPI

cioè S + ENTI (*Eni, Inps, Enpi* sono infatti degli ENTI) NELL'A (cioè si trovano *nel, dentro* la lettera A). Ti è piaciuta la stoccata? A te ora tirare le altre.

SENTINELLA

*Era bagnato fradicio e coperto di fango e aveva fame e freddo ed* Rebus

era lontano *cinquantamila anni-luce* da casa.

Un sole straniero dava una gelida *luce* azzurra e la gravità, doppia di quella cui era abituato, faceva d'ogni *movimento* una agonia di fatica.

Ma dopo decine di migliaia d'*anni* quest'angolo di guerra non era cambiato. Era comodo per quelli dell'*aviazione*, con le loro *astronavi* tirate a lucido e le loro superarmi; ma quando si arrivava al dunque, toccava ancora al soldato di terra, alla *fanteria*, prendere la posizione e tenerla, col sangue, palmo a palmo. Come questo *maledetto pianeta* di una stella mai sentita nominare finché non ce lo avevano *sbarcato*. E adesso era suolo *sacro* perché c'era arrivato anche il nemico. Il nemico, l'unica altra *razza* intelligente della Galassia... crudeli, schifosi, ripugnanti mostri.

Il primo contatto era avvenuto vicino al centro della *Galassia*, dopo la lenta e difficile colonizzazione di qualche migliaio di pianeti; ed era stata la guerra, subito; quelli avevano cominciato a sparare senza nemmeno *tentare* un accordo, una soluzione pacifica.

E adesso, pianeta per pianeta, bisognava *combattere con i denti e con le unghie*.

Era bagnato fradicio e coperto

Gli spicchi

Indovinello

Zeppa

Aggiunta

Sciarada

Sciarada con lettere X Y e rima

Anagramma

Sciarada Intruso

Anagramma

Anagramma

Aggiunta

Cruciverba a chiave

Anagramma

Rebus

di fango e aveva fame e freddo, e il giorno era livido e spazzato da un vento *violento* che gli faceva male agli occhi. Ma i nemici tentavano d'infiltrarsi e ogni avamposto era vitale.

Stava all'erta, e il *fulcile* pronto. Lontano *cinquantamila anni-luce* dalla *patria*, a combattere su un mondo straniero e a chiedersi se ce l'avrebbe fatta a riportare a *casa* la pelle.

E allora vide uno di loro strisciare verso di lui. *Prese la mira e fece fuoco*. Il nemico emise quel verso strano, agghiacciante, che tutti loro facevano, poi non si mosse più.

Il verso e la *vista* del cadavere lo fecero rabbrivire. Molti col passare del tempo, s'erano abituati, non ci facevano più caso; ma lui no. Erano *creature* troppo schifose, con solo *due braccia e due gambe*; *quella pelle d'un bianco nauseante e senza squame*.

Sciarada incatenata

Cruciverba a chiave

Anagramma

Aggiunta

Scrittura crittografica

Aggiunta e anagramma

Diagramma  
Scrittura figurata

## Appendice per i docenti

### Il gioco e la didattica

La diffusione sempre più ampia dell'enigmistica (non vi è giornale o rivista che non ospiti una rubrica di giochi), oltre all'interesse immediato e al piacere che provoca la sfida che ogni solutore accetta nel momento in cui si accinge a risolvere gli enigmi, favorisce anche una sollecitazione intellettuale a livello di creatività, espressività e logica, e una componente educativa che, non avvertita a livello conscio dal solutore, tende sempre più ad ampliare le sue conoscenze, a fornirgli informazioni, a migliorare il lessico, ad accrescere la somma dei vocaboli che già conosce.

Come il gioco fisico sviluppa il corpo, così il gioco mentale sviluppa la mente. Perché, dunque, non utilizzarlo da un punto di vista didattico? Perché non divertirsi ad insegnare facendo uso anche del gioco mentale e considerare, come scrive Umberto Eco, «la scuola come gioco, piacere, divertimento. In cui non solo si impara, ma si fa quello che gli scrittori di tutti i tempi hanno fatto, si capiscono le potenze bifide, esplosive nel linguaggio; e col linguaggio si esplorano i meandri della coscienza».

L'enigmistica è un poco come la fantascienza la quale invade tutti i campi tanto che esiste la fanta-storia, la fanta-politica, la fanta-religione, la fanta-geografia, la fanta-matematica, la fantasy, la fanta-scienza. È, pertanto, possibile sposare il gioco enigmistico alla didattica, introducendolo nell'insegnamento di qualsiasi materia scolastica quale esempio chiarificatore capace di fornire la comprensione immediata di una regola o di un concetto.

Carla Gagliardi nel suo volume *Parole in gabbia. Giochi di tipo enigmistico per la scuola dell'obbligo* (N. Milano, 1984), scrive: «Dal punto di vista educativo, il gioco enigmistico presenta alcune caratteristiche, come la molteplicità di elementi da considerare o la necessità di valutare le situazioni secondo diverse prospettive, che sono premesse indispensabili per conseguire un abito mentale critico e divergente applicabile alla soluzione di altri problemi che l'esperienza pone al bambino: si attiva cioè un processo di potenziamento della capacità creativa intesa appunto come atteggiamento critico e problematico nei confronti del reale. A livello più

specifico di codice verbale, la ricerca lessicale e l'analisi semantica delle parole, indispensabili alla soluzione dei giochi, costituiscono un'occasione di arricchimento e ulteriore interiorizzazione del patrimonio linguistico individuale. Per applicarsi infatti alla soluzione di giochi di tipo enigmistico, non è sufficiente fare riferimento ad un bagaglio di conoscenze memorizzate, ma si richiede una continua rielaborazione del "già appreso" secondo i possibili nessi nascosti, relazioni e collegamenti spesso divergenti. In base a queste brevi considerazioni, sembra motivato ritenere i giochi di tipo enigmistico non solo un divertente passatempo, ma anche uno stimolante strumento di didattica».

## ITALIANO E GIOCO

Iniziamo con la materia linguistica di base. Molti giochi hanno quale caratteristica la suddivisione in sillabe, basti pensare alle parole sillabiche incrociate in cui le combinazioni possono avvenire tra gruppi di lettere e non tra singole lettere come avviene nei comuni cruciverba.

Quale sistema migliore può esservi per insegnare l'uso del dittongo, del trittongo o dello iato? L'uso di un gioco basato su incroci sillabici potrebbe agevolare la comprensione del meccanismo ortografico evitando, ad esempio, errori nella suddivisione delle sillabe in particolar modo quando si deve andare a capo, difficoltà che puntualmente si presenta quando si deve svolgere un tema.

Il gioco dell'aggiunta o della zeppa ugualmente si inserisce nella suddivisione sillabica e permette allo studente di penetrare all'interno della parola, giocando con essa a formare (creando dittonghi, trittonghi o iati oppure distruggendoli) altre parole di senso compiuto (*Pineta, Pianeta; Sciarpa, Scarpa*).

Lo stesso dicasi quando, con la sottrazione o l'aggiunta di una sillaba, si ottengono altre parole di senso compiuto (*Rumore, more; Tappe, tappeto; Desto, modesto*). Anche l'uso del prefisso e del suffisso rientra nel gioco enigmistico dell'aggiunta o della zeppa.

### Traccia di lavoro:

- Proporre giochi basati su incroci di parole con sillabe in comune.
- Ricerca di parole dalle quali, togliendo o aggiungendo semplici lettere o gruppi sillabici, si possono ottenere altre parole.

\* \* \*

### Altri giochi

**Anagrammi e sciarade** possono servire a far capire il meccanismo della formazione dei vocaboli partendo da semplici lettere.

Tempo fa Telemontecarlo mise in onda il gioco «PAROLIAMO» che consisteva nella scelta casuale da parte del giocatore di un determinato numero di lettere (8 o 10) e nel cercare di comporre con quelle lettere la parola più lunga.

In commercio esiste il gioco dello SCARABEO, per certi aspetti simile a quello di Parofiamo, ma più vicino alle parole incrociate in quanto permette combinazioni varie con parole già formate.

L'uso in classe di tali giochi ha lo scopo di far ragionare l'alunno sulle infinite possibilità che l'accostamento di lettere permette; infatti, con una sequenza di poche lettere egli potrà comporre parole semplici, facili, abituandosi poco per volta a formare vocaboli più complessi. Ad esempio dalle lettere LICGAEIN potrebbero nascere le parole semplici come GINA, LINA, ELICA, CANILE, GLICINE o addirittura CALIGINE.

La **sciarada** è un gioco semplice che tutti sono portati a fare senza immaginare di fare dell'enigmistica. Chi non ha mai provato a scindere parole in parti aventi senso comune? È un gioco spontaneo. La parola GASTRONOMIA, pronunciata velocemente, richiama alla mente leccornie e manicaretti, ma se la si pronuncia molto lentamente ecco che affiorano altre parole, vocaboli diversi come GAS TRONO MIA. Didatticamente ciò potrebbe servire per studiare il senso delle parole, il loro esatto significato, la loro etimologia; si potrebbe utilizzare la sciarada per la costruzione di parole mediante accostamenti non più di semplici lettere (**anagramma**) ma di vocaboli di senso compiuto.

#### Traccia di lavoro:

- Nell'evolversi della lingua si creano molti neologismi che nascono dall'accostamento di parole (videoregistratore, radiogoniometro...): invitare gli alunni ad una ricerca di neologismi composti.
- Riproporre in classe il gioco PAROLIAMO offrendo ai ragazzi una sequenza di otto/dieci lettere e invitandoli alla costruzione di parole.
- Lo stesso gioco potrebbe essere utilizzato nella costruzione di parole nel dialetto locale. Il dialetto, oggi in disuso, è una componente culturale locale di notevole importanza.

### POESIA E GIOCO

Il gioco che consiste nel fornire una parola breve e nel modificarla con aggiunte iniziali costruendone altre, è un ottimo esercizio che offre ai giovani amanti della poesia un aiuto nella composizione di un testo poetico perché fornisce loro la rima. Si prenda ad esempio la parola ETTO. Con aggiunte iniziali possiamo avere altre parole come NETTO CADETTO DILETTO NEGLETTO FOLLETTA COLLETTA con cui diventa agevole costruire una frase rimata, un *nonsense* come:

Un CADETTO NEGLETTO  
deriso dal DILETTO  
ma turbolento FOLLETTA  
con un taglio NETTO  
si tagliò il COLLETTA.

La stessa sciarada rimata altro non è che un breve componimento poetico in cui si può giocare con alcune parole aventi parti in comune. L'uso in classe della sciarada poetica potrebbe servire a far comprendere l'esatto significato dei vocaboli in quanto una sola parola e solamente quella può essere inserita nella parte contrassegnata generalmente con le lettere X Y Z.

Nel Medioevo e nel Rinascimento furono molto in voga gli **acrostici**, cioè componimenti predisposti in modo che leggendo in senso verticale la prima lettera di ogni verso si scopriva la parola o la frase assunta a soggetto dall'autore o addirittura il nome stesso dell'autore o quello del dedicatario. Lo stesso procedimento può essere usato a metà del verso (*mesòstico*) e alla fine del verso (*telòstico*). Si tratta in definitiva di un gioco enigmistico adattato alla poesia che può divenire oggetto di studio e di applicazione da parte di studenti 'futuri poeti'.

#### Traccia di lavoro:

- Giocando con la metrica al fine di far meglio comprendere la lunghezza di un verso (settenari, ottonari, decasillabi, endecasillabi) proporre sulla lavagna una poesia più o meno nota, tralasciando di scrivere una parte della parola con cui il verso termina, ma mantenendo traccia delle lettere finali, suggerire poi ai ragazzi di completarla. Ad esempio:

Pace, fratelli! e fate che le	...cia	
ch'ora o poi tenderete ai più	...ini	
non sappiano la lotta e la	...cia.	
E buoni veda voi dormir nei	...ini	
placidi e bianchi, quando non	...esa,	
quando non vista, sopra voi si	...ini	
la Morte con la sua lampada	...esa.	(G. Pascoli)

- Ognuno di noi ha dei sistemi mnemonici per ricordare determinate cose. Sono i cosiddetti «acrostici mnemonici». Ad esempio ogni giocatore di poker o di bridge conosce la frase «Come quando fuori piove», le cui lettere iniziali delle parole significano C (cuori), Q (quadri), F (fiori), P (picche). Così, una volta, ogni studente, trovandosi di fronte ad una cartina geografica dell'Italia sapeva cosa significa la frase «Ma con gran pena le recano giù».

Quali altri acrostici mnemonici applicati a temi scolastici od extrascolastici sono noti?

### STORIA E GIOCO

Le possibilità che la storia offre sono infinite e si adattano all'evoluzione dell'uomo e alle sue successive conquiste.

Avrete notato che alcuni giochi presenti nei racconti utilizzano, per comporre una frase, dei semplici disegni di oggetti posti in sequenza. Era questo il sistema usato agli albori della civiltà dagli uomini delle caverne i cui graffiti testimoniano i tentativi di comuni-

care al di là dell'uso della parola scritta. Scene di caccia, scene di guerra ancor oggi sono visibili nelle incisioni rupestri a testimonianza di episodi avvenuti nella notte dei tempi.

Nel suo successivo cammino lungo la strada della civiltà, il desiderio di comunicare, divenuto sempre più impellente e necessario, pur non rinunciando al disegno a tutto tratto, lo ridusse, lo sintetizzò, ricavandone segni che in un primo tempo avevano ancora il valore dell'oggetto raffigurato (il disegno di un uomo significava: uomo; di un cavallo significava: cavallo); ma poi il segno cominciò a rappresentare non più l'oggetto, ma una idea connessa all'oggetto: una gamba, ad esempio, può indicare l'arto; più gambe vicine possono suggerire l'idea di camminare o di correre. Anche l'ideogramma cinese non rappresenta un valore fonologico, bensì una idea. Ad esempio il disegno riportato qui sotto, che è formato da 4 alberi stilizzati e dal simbolo del sole posto in mezzo, significa «sole in mezzo agli alberi» ossia «tramonto» oppure «alba», perché quelli sono i momenti in cui il sole si trova in quella posizione.



I geroglifici sono, invece, immagini schematiche di oggetti naturali che avevano valore ideografico e anche valore fonetico. Fu questa duplice funzione a renderne difficile la decifrazione, finché Champollion non intuì l'ostacolo studiando la stele di Rosetta. Come esempio del segno-lettera egiziano riportiamo il nome di Cleopatra.



Q<sup>o</sup> K<sup>L</sup> Y<sup>o</sup> E O P A D<sup>o</sup> T<sup>R</sup> A DONNA DIVINA

Trattandosi di un nome regale, esso è racchiuso in uno speciale tracciato chiamato *cartouche*. La *cartouche* contiene undici segni,

mentre il nome di Cleopatra è composto di nove lettere. Ciò si spiega col fatto che gli Egizi raramente si accontentavano della semplice parola, ma aggiungevano segni supplementari con diversi significati. Il semicerchio finale indicava «donna» e l'uovo piegato stava ad indicare l'attributo «divina».

L'uso dell'immagine in popoli che non conoscevano la scrittura è giunto sino a tempi molto vicini a noi. Gli Indiani d'America usavano per comunicare il disegno. Quello che si riporta, tracciato su pelle di bufalo, è il resoconto della cattura di prigionieri e del recupero delle loro armi (tre coltelli, una lancia, tre archi, un fucile) da parte di due guerrieri, Corna di Bisonte e Lungachioma, il cui nome si ricava dal disegno posto sullo scudo (alto a destra) e dal tratteggio della lunga chioma (basso a destra). Il guerriero con copricapo (basso a sinistra) e un calumet in mano rappresenta il capo della spedizione guerriera ed era chiamato «portatore di pipa».



#### Traccia di lavoro:

- Suggestire una ricerca sulle incisioni rupestri e invitare i ragazzi ad interpretare in qualche modo i disegni.
- Effettuare con gli alunni confronti fra l'alfabeto attuale e alfabeti del passato (greco, fenicio...) che si possono facilmente reperire o su enciclopedie o consultando in biblioteca libri che trattano della nascita della scrittura e della sua evoluzione.

## Le epigrafi

Il frammento su carta, su tela, su pergamena o le lapidi corrose dal tempo tanto da renderle a prima vista indecifrabili, hanno suggerito alcuni dei giochi che accompagnano i racconti. Nella realtà il gioco diventa un elemento indispensabile nella ricostruzione di fatti e di eventi storici.

Molti aspetti della storia romana sono emersi dallo studio delle epigrafi, cioè dalle iscrizioni incise, graffite, dipinte o impresse su materiali disparatissimi (pietra, marmo, bronzo, terracotta) giunti sino a noi. Tali iscrizioni, che illuminano mirabilmente la storia politica, religiosa, il diritto, le istituzioni, si presentano spesso mutile e rovinata dal tempo. A ciò si aggiunge una particolarità, caratteristica delle epigrafi, e cioè l'uso costante di abbreviazioni e di formule fisse, per esempio per riprodurre la titolatura imperiale, per indicare le magistrature più importanti e per esprimere eventi particolari.

Questo ricorso ad un linguaggio prestabilito (per noi difficile) è testimonianza di una pratica quotidiana e dell'uso di tale mezzo di comunicazione. Un aspetto questo non secondario nella mentalità delle società antiche. Ecco come si presentavano le scritte nelle loro brevità e sinteticità:

IMP. CAES. M. CLAUDIO  
PUPIENO MAXIMO  
P. F. AUG. PON. MAX. TRIB.  
POT.  
COS. II PROCOS. P. P. ET  
IMP. CAES.  
D. CAELIO CALVINO  
BALBINO P. F.  
AUG. PONT. MAX. TRIB. POT.  
COS. II  
P. P. COL. NERV. AUG. SITIF.  
M. VII

L'iscrizione completata risulta:  
IMPERATORI CAESARI  
MARCO CLAUDIO  
PUPIENO MAXIMO PIO  
FELICI AUGUSTO  
PONTIFICI MAXIMO  
TRIBUNICIA POTESTATE  
CONSULI ITERUM  
PROCONSULI PATRI  
PATRIAE ET IMPERATORI  
CAESARI DECIMO  
CAELIO CALVINO BALBINO  
PIO FELICI  
AUGUSTO PONTIFICI  
MAXIMO TRIBUNICIA  
POTESTATE CONSULI  
ITERUM PATRI  
PATRIAE COLONIAE  
NERVIAE AUGUSTAE  
SITIFENSIVM MILIA  
(passuum) SEPTM.

Come si nota, trattasi di due imperatori che hanno percorso una uguale carriera politica ed hanno gli stessi titoli onorifici. In fondo, c'è l'indicazione di dove si trova la lapide: la colonia di Sitifa (Africa) chiamata Nervia Augusta.

Lapidi più comuni, ma sempre con abbreviazioni, si possono trovare in necropoli romane. Ecco una iscrizione funeraria dedicata a Gratio, liberto di Augusto, preposto a versare da bere all'imperatrice Livia.

TI. CLAUD. AUG. LIB.  
GRATIO  
LIVIAE AUG. SER. A  
POTIONE  
S. T. T. L

TIBERIO CLAUDIO  
AUGUSTI LIBERTO  
GRATIO  
LIVIAE AUGUSTAE  
SERVO A POTIONE  
SIT TIBI TERRA LEVIS

La formula S. T. T. L (La terra ti sia leggera) era una formula usata per le iscrizioni funerarie.

Nel Medioevo l'uso di abbreviare in un testo manoscritto le parole latine (tralasciando ad esempio le desinenze) continuò.

Ecco come si presenta un passo del Vangelo: «Ecce ancilla dñi: fiat mihi secundū verbū tuū. Deo grās» dove i segni posti sopra le lettere stanno ad indicare l'assenza di altre lettere o gruppi di lettere. La frase completa, pertanto, è: «Ecce ancilla domini: fiat mihi secundum verbum tuum. Deo gratias».

Anche oggi l'uomo utilizza metodi di scrittura veloce che mediante una semplificazione dei segni grafici e altri accorgimenti, permette la trascrizione di un discorso molto più velocemente di quanto non consenta la grafia alfabetica. Già nell'antica Roma si avvertì tale necessità e la tradizione vuole che sia stato il segretario di Cicerone, il liberto Tirone, ad inventare stenogrammi per registrare le orazioni.

Plutarco attribuisce a Cicerone l'addestramento dei primi stenografi che avevano in Senato il compito di registrare i discorsi con brevi tratti aventi lo stesso valore di molte lettere.

Si dice che Cesare usasse un suo sistema stenografico per scrivere i *Commentari*.

### Traccia di lavoro:

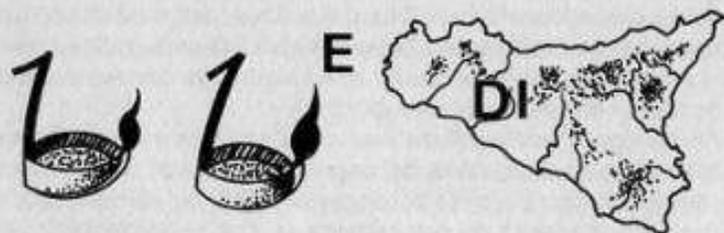
□ Invitare gli studenti a ricercare nella parte vecchia della loro città o nei palazzi antichi, nelle chiese o sulle lapidi poste in luoghi di particolare interesse storico, iscrizioni che presentino abbreviazioni; a ricopiarle e a cercare con un lavoro collettivo in classe, seguendo i suggerimenti dell'insegnante, di ricostruire il testo. Ciò permetterà al docente di introdurre il problema dei casi e delle desinenze che si trovano - oltre che nella lingua latina - in altre lingue viventi (il russo ad esempio).

- Tracciare una panoramica sulla storia della stenografia.
- Nei processi si nota spesso la presenza di una persona che, seduta davanti ai magistrati, stenografa usando una macchina. Che macchina è?

## GEOGRAFIA E GIOCO

Ogni gioco enigmistico può racchiudere in sé nozioni legate alla conoscenza del nostro mondo. Si pensi al semplice cruciverba in cui possono essere utilizzati nomi di paesi, città, nazioni, sigle, il tutto proposto attraverso domande che presuppongono da parte del solutore una vasta conoscenza geografica; agli indovinelli geografici, ai rebus nei quali sovente si usano disegni di stati, di regioni, di vie di comunicazione che toccano importanti città, il tutto presentato in funzione della soluzione.

Il titolo, ad esempio, della novella di Pirandello *Lumie di Sicilia*, tradotto in rebus, potrebbe così apparire:



in cui la *silhouette* suggerisce subito il nome geografico dell'isola.

Lo studio delle regioni italiane non deve poi prescindere dalla conoscenza delle varie culture locali (usi, costumi, feste particolari, dialetti, fiabe - si pensi alla meravigliosa raccolta di Calvino -, proverbi e modi di dire locali). Ecco dove un gioco sui proverbi e sui modi di dire dialettali può essere propedeutico allo studio della geografia della nostra penisola.

Anche il gioco enigmistico dell'**Intruso** favorisce le conoscenze geografiche. Se proponiamo una serie di città ad un ragazzo, ad esempio TORINO NOVARA ASTI MONDOVI CUNEO, egli noterà che si trovano tutte in Piemonte. Allora dove sarà l'intruso? Ovviamente Mondovì che non fa provincia.

Ecco un modo piacevole per estendere le conoscenze geografiche.

### Traccia di lavoro:

- Invitare ogni alunno a disegnare la *silhouette* di una regione o

di uno stato e proporla alla «lettura» degli altri.

- In molte famiglie qualche componente (nonni, zii, cugini...) non è originario della regione di residenza, ma è l'emigrato. Proporre agli alunni di intervistarlo sui proverbi e modi di dire della sua regione di origine.

## Il labirinto

Il gioco del labirinto, semplice nella sua forma e che non presuppone profonde conoscenze, è un utile esercizio che può avere le sue applicazioni anche in campo geografico e topografico. Un percorso labirintico che altro è se non l'inizio di un viaggio e la sua conclusione?

Nella vita convulsa d'oggi è sempre più frequente spostarsi da una località ad un'altra e nasce quindi la necessità di consultare carte topografiche e geografiche al fine di cercare nel labirinto di strade e vie di comunicazione che si sono venute costruendo col passar dei decenni, quella più agevole o più corta per raggiungere la meta. In una grande città è impossibile conoscere l'ubicazione di tutte le strade e se si presenta la necessità di doversi recare in una di esse occorre per forza aprire una carta urbana. Ed eccoci di fronte ad un vero e proprio labirinto che si deve studiare per raggiungere la località voluta col minor dispendio di forze e di tempo.

Lo stesso avviene se ci si sposta da una città all'altra, da una nazione all'altra.

E non è forse un labirinto aprire un orario ferroviario per tracciare un percorso da seguire col treno?

Ecco le finalità del gioco del labirinto applicato ad attività pratiche e che la scuola deve utilizzare.

### Traccia di lavoro:

- Leggere con i ragazzi una mappa urbana, suggerendo una base di partenza e una di arrivo.
- Proporre la partenza dalla loro città per raggiungere in auto un'altra città o un paese scegliendo su una carta automobilistica la via più breve.
- Proporre la stessa cosa per un viaggio ferroviario (in Italia o all'estero).
- Mostrare ai ragazzi una mappa al 50.000, in cui siano comprese molte località (paesi, frazioni ecc.) e spiegare come, attraverso i vari segni topografici, sia possibile orientarsi in quel labirinto di strade principali, secondarie, sentieri, tratturi...

## LINGUE STRANIERE E GIOCO

La ricerca lessicale e l'analisi semantica delle parole, sempre indispensabili per lo scioglimento degli enigmi, contribuiscono ad arricchire il patrimonio linguistico individuale. Per la soluzione dei giochi, oltre a riferirsi a quanto già memorizzato, si richiede una rielaborazione di ciò che si conosce per trovare nessi, relazioni, collegamenti con ciò che si cerca.

Nello studio delle lingue la semantica e in particolar modo l'etimologia, attraverso la ricerca dell'origine delle parole di una lingua o di un gruppo linguistico, si presentano dal punto di vista didattico come un ottimo esercizio di comprensione. Ad esempio, i vocaboli PADRE e MADRE trovano nei corrispondenti d'oltralpe evidenti analogie o nella scrittura o nella fonetica, segno di una matrice comune:

antico indiano	Pitar	Mâtar
greco antico	Pater	Meter
latino	Pater	Mater
italiano/spagnolo	Padre	Madre
francese	Père	Mère
inglese	Father	Mother
tedesco	Vater	Mutter
danese	Fur	Mor
olandese	Vader	Moeder

Si nota subito una radice fonetica o grafica comune. Nei numeri le analogie sono ancor più evidenti (tranne nei numeri qui contrassegnati con l'asterisco):

italiano	Uno	Due	Tre	Quattro
francese	Un	Deux	Trois	Quatre
inglese	One	Two	Three	Four*
tedesco	Ein	Zwei	Drei	Vier*
spagnolo	Uno	Dos	Tres	Cuatro
portoghese	Um	Dois	Tres	Quatro
greco	Enas	Dio	Tris	Tesseris*
danese	En	To	Tre	Fire*
olandese	Een	Twee	Drie	Vier*

Una caratteristica di certe lingue straniere che, inizialmente, sconcerta i giovani, è il fatto che la grafia di una parola (contrariamente alla nostra lingua) non corrisponde alla pronuncia: si scrive in un modo, si legge in un altro. Ad esempio, la *I* inglese si legge «ai»; la *E* si legge «i»; *AU* francese si legge «o»; *OU* si legge «u»;

Tocca all'insegnante far superare queste difficoltà agli alunni e abituarli a distinguere tra suoni uguali e significati diversi. Un aiuto può venire dal gioco.

Riporto sull'argomento un gustoso gioco-rebus francese:



L'interpretazione «letterale» è: «Un A B pleins d' "a" petits, traversé per I. Cent sous P.»

Ma il suono dei singoli vocaboli letti velocemente di seguito dà un significato totalmente diverso: «Un abbé plein d'appétit, traversait Paris sans souper». (Un abate affamato attraversava Parigi senza cenare).

### Traccia di lavoro:

Una ricerca etimologica proposta sotto forma di gioco alla classe durante l'ora di lingua, oltre ad un lavoro di interdisciplinarietà con l'italiano, offre ai ragazzi maggiori possibilità di penetrare il significato delle parole e di ricordarle più facilmente.

\* \* \*

Cercare su giornali stranieri, per ragazzi, facili giochi enigmistici da proporre in classe.

### L'aneddoto cifrato

Questo gioco, che si incontra spesso nell'enigmistica, potrebbe essere - se calibrato alle conoscenze linguistiche acquisite dagli alunni - un ottimo banco di prova, un test per conoscere la formazione e la struttura delle varie parole.

Edgar Allan Poe lo ha magistralmente utilizzato nel brano che riportiamo, tratto dal racconto «Lo scarabeo d'oro». Il brano si presenta come un esempio di deduzione criptografica e come studio della lingua inglese, il tutto piacevolmente proposto. Leggiamolo.

È a questo punto Legrand, avendo ancora una volta riscaldato la pergamena, la sottopose al mio esame: segnate grossolanamente in rosso, fra il teschio ed il capretto, apparvero le seguenti righe:

$53_{+}^{+} + 305)6^{*}; 4826)4_{+}^{+}.4_{+}^{+}; 806^{*}; 48 + 8q60)85; 1_{+}^{+} (:; +^{*} 8$   
 $+ 83(88)5^{*} + ; 46(; 88^{*} 96^{*} ?; 8)^{*} +_{+}^{+} (:; 485); 5^{*} + 2: * +_{+}^{+} (:; 4956^{*} 2(5^{*} - 4)$   
 $8q8^{*}; 4069285); 6 + 8)4_{+}^{+} +_{+}^{+}; 1(+ 9; 48081; 8: 8_{+}^{+} 1; 48 + 85; 4)485$   
 $+ 528806^{*} 81(+ 9; 48; (88; 4(+ ?34; 48)4_{+}^{+}; 161:: 188; + ?;$

- Ma - dissi, restituendogli la striscia - ora capisco meno di prima. Se tutti i tesori di Golconda dovessero essere il premio promessomi per la soluzione di questo enigma, sarei sicuro di non guadagnarli.

- Eppure - rispose Legrand - la soluzione non è poi tanto difficile come può sembrare a prima vista. Questi caratteri, come ognuno potrebbe facilmente indovinare, formano una cifra, il che significa che hanno un senso nascosto: ma da quel tanto che si conosce di Kidd, io non potevo certo ritenerlo capace di comporre crittogrammi troppo astrusi. Pensai dunque subito che anche questo non dovesse essere molto complicato, quantunque dovesse sembrare assolutamente insolubile, senza la chiave, all'intelligenza grossolana di quel marinaio.

- E voi, Legrand, l'avete veramente spiegato?

- Molto facilmente: ne ho risolti altri diecimila volte più complicati di questo. Le circostanze, ed una certa inclinazione del mio spirito, mi hanno sempre spinto a interessarmi a questo genere d'enigmi, ed è veramente da porre in dubbio che l'intelligenza umana possa creare un enigma che l'ingegno umano non riesca poi a sua volta a spiegare. Una volta stabilita una serie di caratteri leggibili, mi degnai appena di pensare alle difficoltà di cavarne il significato.

«Nel caso presente, come in ogni caso di scrittura segreta, il primo quesito da sciogliere è la *lingua* della cifra; poiché i principi di soluzione, soprattutto quando si tratti delle cifre più semplici, dipendono dalla natura di ciascuna lingua, e possono esserne modificati. In generale, non vi è altro mezzo che quello di sperimentare successivamente, secondo le probabilità esistenti, tutte le lingue che si conoscono, fino a che non si sia trovata quella buona. Ma per quanto riguarda la lingua del crittogramma che è qui in questione, ogni difficoltà in proposito era risolta dalla firma. Il bisticcio sulla parola *Kid*<sup>1</sup> non è possibile se non nella lingua inglese. Senza di

<sup>1</sup> Sulla pergamena che riportava il messaggio non c'era firma, ma solo il disegno di un capretto, che in lingua inglese si dice *Kid*. Di lì l'accostamento col pirata inglese Kidd.

ciò, io avrei incominciato i miei tentativi dallo spagnolo e dal francese, che sono le lingue nelle quali un pirata dei mari spagnoli avrebbe dovuto più naturalmente celare un segreto di tal natura. Ma, nel caso presente, io presumevo che il crittogramma fosse inglese.

«Osservate come fra le varie parole non esista spazio alcuno: se vi fossero stati spazi, la soluzione sarebbe stata infinitamente più facile. In questo caso io avrei cominciato a fare un'analisi delle parole più brevi e se vi avessi trovato, com'è sempre probabile, una parola di una sola lettera, *a* per esempio o *i* (che in inglese significano *un* o *io*), avrei ritenuto la soluzione come bell'e trovata. Ma poiché, come vedete, non vi sono spazi, il mio primo compito era quello di rilevare quali fossero i simboli predominanti, e ancora quali fossero quelli che capitavano più raramente. Li contai tutti e potei stabilire la tavola seguente:

Il simbolo	8	si trova	33 volte
»	;	»	26 »
»	4	»	19 »
»	+	»	16 »
»	)	»	16 »
»	*	»	13 »
»	5	»	12 »
»	6	»	11 »
»	+	»	8 »
»	1	»	8 »
»	.	»	7 »
»	—	»	7 »
»	0	»	6 »
»	9	»	5 »
»	2	»	5 »
»	:	»	4 »
»	3	»	4 »
»	?	»	3 »
»	1	»	2 »

Legrand continuò:

- Ora la lettera che in inglese s'incontra più frequentemente è la *e*. Le altre si succedono in quest'ordine: *a, o, i, d, h, n, r, s, t, u, y, c, f, g, l, m, w, b, k, p, q, x, z*. La *e* predomina tanto singolarmente, che è molto raro trovare una sola frase d'una certa lunghezza, di cui essa non sia la lettera principale.

«Noi abbiamo dunque, fin dal principio, una base d'operazione che è qualche cosa di più d'una semplice congettura. L'uso generale che si può fare di questa tavola è evidente, ma per ciò che riguar-

da questo segno particolare, noi non ce ne serviremo che molto scarsamente. Poiché il simbolo dominante è il numero 8, cominceremo a prenderlo per la *e* dell'alfabeto naturale. Perché una tale supposizione si verifichi, vediamo prima di tutto se il numero 8 si trova anche raddoppiato, dal momento che la *e* in inglese si raddoppia molto frequentemente, come per esempio, nelle parole *meet, fleet, speed, seen, been, agree*, ecc. E ci accorgiamo come, nel nostro caso, essa non si trovi raddoppiata, nonostante la brevità del crittogramma, meno di cinque volte.

«Dunque 8 significherà *e*. Ora di tutte le parole della nostra lingua, la parola *the* (articolo) è la più comune: perciò dobbiamo cercare se non si trovi ripetuta parecchie volte una combinazione di tre simboli, di cui il numero 8 sia l'ultimo. Se troveremo qualcuno di tali gruppi, è molto probabile che essi rappresentino la parola *the*. Infatti non ne troviamo meno di sette, e i simboli sono 48: noi dobbiamo quindi arguire che il punto e virgola rappresenta la *t* e che il 4 rappresenta l'*h* e l'8 la *e*, ed ecco anche che il valore di quest'ultimo segno viene a trovarsi nuovamente confermato. Ed abbiamo fatto, mi pare, un gran passo in avanti.

«Noi non abbiamo spiegato che una sola parola, ma questa sola parola ci permette di stabilire un punto molto più importante, qual è il principio e la fine di altre parole. Guardiamo, per esempio, il penultimo caso in cui si presenta una tale combinazione:

; 48

quasi alla fine del crittogramma. Noi sappiamo che il ; che viene immediatamente dopo la formula ; 48 è il principio d'una parola, e dei sei simboli che seguono il *the*, poi, ne conosciamo già non meno di cinque. Mettiamo quindi al posto dei simboli le lettere che essi rappresentano, lasciando vuoto lo spazio per quelle che ancora non conosciamo:

*t eeth*

«Ora dobbiamo prima di tutto scartare il *th* che non può far parte della parola incominciante con *t*, poiché, sostituendo alla lettera mancante tutte le lettere del nostro alfabeto, non troviamo nessuna parola, della nostra lingua, di cui possa far parte quel *th* finale. E le lettere quindi si riducono a

*t ee*

e riprendendo da capo, se occorre, tutto l'alfabeto, noi dobbiamo arrivare a *tree, albero*, che è la sola versione possibile. Così abbia-

mo trovato una nuova lettera *r* rappresentata dal segno (e abbiamo anche due parole unite: *the tree: l'albero*).

«Non molto distante, ritroviamo la combinazione ; 48 e la utilizziamo subito come sillaba finale di quanto precede immediatamente: abbiamo quindi la formula seguente:

*the tree ; 4 † ? 34 the*

o, sostituendo le lettere dell'alfabeto ai simboli che ora conosciamo, abbiamo:

*the tree thr † ? 34 the*

mettiamo dei punti al posto dei simboli per noi ancora sconosciuti ed avremo:

*the tree thr...h the*

dove la parola *through: attraverso* quasi balza fuori da se stessa. E questa scoperta ci dà altre tre lettere *o, u e g* rispettivamente rappresentate dai simboli

†, ? e 3.

«Ora cerchiamo con molta attenzione nel crittogramma le varie combinazioni di caratteri conosciuti, e, nella sua prima parte, troveremo la riunione seguente:

83(88 ossia *egree*

che, senza alcun dubbio, è la desinenza della parola *degree, grado*, che ci offre ancora una nuova lettera *d* rappresentata dal segno +.

«Quattro lettere dopo la parola *degree*, troviamo la combinazione:

; 46(; 88

della quale, traducendo le lettere conosciute e sostituendo con un punto la sconosciuta, abbiamo:

*th · rtee*

la cui composizione ci suggerisce subito la parola *thirteen, tredici* e ci fornisce due nuove lettere *i* ed *n* rappresentate dalle figure 6 e \*

«Risalendo ora al principio del crittogramma, troviamo la combinazione:

53<sup>+</sup> +  
+ + +

che, tradotta al modo che abbiamo seguito finora, significa

- good

e ciò prova che la prima lettera deve essere una *a* e che per conseguenza le due prime parole sono

*a good, un buono.*

«Per evitare ogni confusione, è giunto il momento di disporre sotto forma di tavola tutte le spiegazioni che abbiamo trovato finora. Il che sarà per noi un principio della vera chiave:

5	rappresenta	<i>a</i>
+	»	<i>d</i>
8	»	<i>e</i>
3	»	<i>g</i>
4	»	<i>h</i>
6	»	<i>i</i>
*	»	<i>n</i>
+	»	<i>o</i>
(	»	<i>r</i>
;	»	<i>t</i>

«Così abbiamo non meno di dieci lettere delle più importanti, e mi sembra inutile continuare con tutti i particolari della soluzione. Mi pare di avervi mostrato quanto basta, per convincervi che caratteri cifrati di questa specie non sono poi così difficili da risolvere, e per darvi un'idea dell'analisi ragionata che serve a raggiungere lo scopo. E tenete pure per certo che il saggio che noi abbiamo ora sotto gli occhi appartiene alla categoria delle crittografie più semplici. Ora non mi resta che presentarvi la traduzione completa del documento come se successivamente, ad una ad una, ne avessimo decifrato tutti i simboli.

«Ecco la traduzione:

*A good glass in the bishop's hostel in the devil's seat forty-one degrees and thirteen minutes northeast and by north main branch seventh limb east side shoot from the left eye of the death's-head a bee-line from the tree through the shot fifty feet out.*

Un buon bicchiere nell'albergo del vescovo sul sedile del diavolo 41 gradi e 13 minuti nord-est quarta nord fusto principale settimo ramo lato est lascia cadere dall'occhio mancino del teschio una linea retta dall'albero attraverso la palla cinquanta piedi (quindici metri) *al largo*».

- Ma - io dissi - l'enigma mi pare che rimanga oscuro come prima, né più né meno. Che significato si può cavare da questo miscuglio di *sedile del diavolo, teschio, albergo del vescovo*?...

- Convengo - rispose Legrand - che la faccenda sia ancora abbastanza seria, osservandola a prima vista. La mia prima preoccupazione fu quella di ritrovare nel periodo le divisioni naturali che dovevano essere nella mente di colui che l'ha dettato.

- Volete dire, di punteggiarlo?...

- Press'a poco.

- E come diamine avete fatto?

- Io pensai che colui che aveva scritto si era proposto di raggruppare le parole senza nessuna divisione fra loro, per rendere più difficile l'interpretazione dello scritto. Ora, un uomo che non sia eccessivamente astuto, sarà sempre portato, in un tentativo del genere, a oltrepassare la misura. Quando, nel corso della sua composizione, egli arriva a una interruzione di senso che naturalmente richiederebbe una pausa o un punto, egli è fatalmente spinto a raggruppare i segni o le lettere anche più del consueto. Guardate bene il manoscritto e con molta facilità scoprirete cinque punti di questa specie dove vi è, per così dire, un raggruppamento di figure. Seguendo perciò un tale indizio, arrivai a stabilire le divisioni seguenti:

*A good glass in the bishop's hostel in the devil's seat - forty-one degrees and thirteen minutes - northeast and by north - main branch seventh limb east side - shoot from the left eye of the death's-head - a bee-line from the tree through the shot fifty feet out.*

*Un buon bicchiere nell'albergo del vescovo sul sedile del diavolo - 41 gradi e 13 minuti - nord-est quarta nord - fusto principale settimo ramo lato est - lascia cadere dall'occhio mancino del teschio - una linea retta dall'albero attraverso la palla quindici metri al largo.*

(E.A. Poe, *Lo scarabeo d'oro*, trad. di A. Merolla, Mursia)

#### Traccia di lavoro:

□ Poe scrive ad un certo punto «mi sembra inutile seguire con i particolari della soluzione». Perché gli studenti di inglese non si sostituiscono al protagonista per continuare il ragionamento e la decifrazione?

□ Ti sei mai chiesto quali siano le lettere più ricorrenti nella nostra lingua? Prova a scegliere un brano e a fare un censimento della presenza delle lettere, poi fanne l'elenco e costruisci un alfabeto simbolico.

## SCIENZE, MATEMATICA E GIOCO

Nonostante vengano definite scienze esatte, in quanto si basano su regole fisse, su teoremi ormai codificati, su formule immutabili, la chimica, la fisica, la matematica possono essere manipolate attraverso il gioco in modo da essere rese più appetibili e meno aride alla comprensione degli alunni. Un compito di matematica, un'interrogazione di fisica, una serie di test sulla botanica o sulla zoologia, raramente hanno trovato gradevole accoglienza in un'aula scolastica. E dire che basterebbe proporre in forma ludica quesiti e problemi per vivacizzare la mente di ognuno, per renderla più produttiva e ricettiva.

L'insiemistica, cioè lo studio matematico condotto secondo i concetti e il simbolismo della teoria degli insiemi, può essere utilizzata sotto forma di gioco nello studio delle scienze. Si pensi ad un esercizio molto semplice: quello di individuare all'interno di un insieme dei sottoinsiemi di elementi che abbiano una caratteristica comune: cosa ci vieta di tradurlo in un gioco che possa piacevolmente condurre la mente dall'universale al particolare o viceversa? In zoologia basterebbe proporre l'esercizio

### MAMMIFERI

	terrestri	acquatici	volanti
(elenicare)	.....	.....	.....
	.....	.....	.....

per invogliare uno studente ad una ricerca analitica.  
In mineralogia si potrebbe proporre:

### MINERALI

	ossidi	nitrati	carbonati	solfati
(elenicare)	.....	.....	.....	.....
	.....	.....	.....	.....

Oppure si potrebbe partire, rovesciando il gioco, da sottoinsiemi per raggiungere l'insieme generale che li raggruppa tutti. È ovvio che il gioco didattico può essere ulteriormente complicato da categorizzazioni o dall'inserimento di elementi appartenenti a più categorie.

Lo stesso gioco, già utilizzato per altre discipline, l'**intruso**, si presta agevolmente a sollecitare il processo di analisi e di sintesi nella mente dei giovani. Proponendo loro una serie di più soggetti aventi caratteristiche comuni, tranne una, lo si costringe ad operare scelte basate sulle sue conoscenze e, in base alle risposte, a correggere eventuali errori. Se un alunno non trova nulla di strano nella sequenza FERRO PLATINO RAME BRONZO PIOMBO OTTONE, significa che non ha ben chiaro il concetto tra gli elementi primari e le leghe.

## Matematica

La matematica e la geometria, fra tutte le scienze, sono forse quelle che più si prestano all'uso didattico del gioco. Gettando uno sguardo sulle riviste di enigmistica ci si accorge subito che una molteplicità di soluzioni sono affidate a formule o calcoli derivati da queste due discipline; si pensi ai quadrati magici, ai calcoli matematici o a certi rompicapo geometrici appartenenti alla topologia.

Il quadrato magico si presta benissimo al gioco didattico. È formato da una scacchiera quadrata suddivisa in quadratini dentro i quali è scritto un numero (che non deve essere ripetuto) in modo tale che la somma dei numeri scritti sia sempre la stessa in una fila orizzontale o verticale qualsiasi e nelle due diagonali del quadrato. Tale somma è la costante magica.

11	24	7	20	3	65
4	12	25	8	16	65
17	5	13	21	9	65
10	18	1	14	22	65
23	6	19	2	15	65
65	65	65	65	65	65

Il quadrato magico era già conosciuto dagli antichi che lo applicarono anche a formule negromantiche o propiziatriche. Assai noto è quello riportato sotto, in cui le parole si possono leggere verticalmente e orizzontalmente partendo o dal basso o dall'alto o da destra a sinistra o da sinistra a destra. Se poi quella specie di ABRA-CADABRA funzionasse o meno, non si sa!

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

Il passaggio dall'operazione con i numeri all'algebra dove il numero è spesso sostituito da lettere dell'alfabeto può essere agevolato dall'uso della «matematica enigmistica» un gioco in cui ai numeri (dallo 0 al 9) sono sostituiti dei simboli. Ecco due esempi:

<p>1) <math>\bigcirc \blacksquare + \triangle \bigcirc = \boxtimes \boxtimes</math></p> <p style="text-align: center;">+            -            +</p> <p><math>\triangle - \blacksquare = \blacksquare</math></p> <hr style="border: 0.5px solid black;"/> <p><math>\boxtimes \bigcirc + \triangle = \blacksquare \square</math></p>	<p>SOLUZIONE</p> <p><math>24 + 12 = 36</math></p> <p style="text-align: center;">+   -   +</p> <p><math>8 - 4 = 4</math></p> <hr style="border: 0.5px solid black;"/> <p><math>32 + 8 = 40</math></p>
---	---

<p>2) <math>\nabla \times \boxtimes = \boxtimes \square</math></p> <p style="text-align: center;">+            +            +</p> <p><math>\bigcirc \square : \blacksquare = \nabla</math></p> <hr style="border: 0.5px solid black;"/> <p><math>\bigcirc \nabla + \triangle \square = \boxtimes \nabla</math></p>	<p>SOLUZIONE</p> <p><math>5 \times 6 = 30</math></p> <p style="text-align: center;">+   +   +</p> <p><math>20 : 4 = 5</math></p> <hr style="border: 0.5px solid black;"/> <p><math>25 + 10 = 35</math></p>
--	--

#### Traccia di lavoro:

- Proporre la costruzione di insiemi di fisica, chimica, zoologia, botanica.
- Costruire in classe semplici quadrati magici, partendo da quadrati di 4 e 9 caselle, per passare poi a quelli più complessi di 16 e 25.
- Ricercare o far ricercare dai ragazzi sulle riviste di enigmistica dei giochi matematici da proporre e risolvere in classe.

#### La topologia

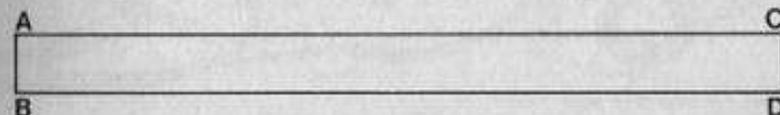
In geometria il gioco serve spesso a mettere in discussione teoremi e postulati in particolar modo se si affronta il campo della topologia.

La **topologia** è un tipo di geometria (oggi in auge e utilizzato anche dagli scrittori di fantascienza per illustrare gli universi paralleli, il *continuum* temporale e per spiegare velocità superiori a quelle della luce) che tratta il modo in cui le superfici possono essere attorcigliate, curvate, schiacciate o come si possano presentare e spiegare superfici... con un solo lato.

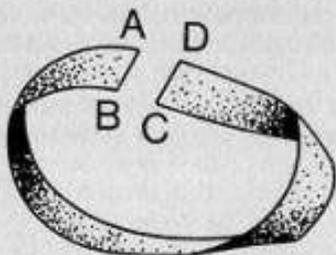
Il mondo matematico in cui vive il topologo può spaziare da apparenti giochi per bambini alle più difficili astrazioni che lasciano imbarazzati anche gli esperti. «I topologi - scrive David Bergamini sull'*Enciclopedia generale delle scienze* (vol. 4, p. 368, Ed. Unedi) - assomigliano a quella parodia di *Hiawatha* dove si narra di un indiano che si fece dei guantoni di pelliccia e che 'per avere il lato caldo all'interno metteva all'esterno il lato interno della pelliccia' e 'per avere all'esterno il lato fresco lasciava all'interno il lato caldo'. Rovesciando in tal modo i suoi guanti, l'indiano eseguiva in pratica una manovra topologica».

Nella geometria che solitamente si studia a scuola è regola fissa che una superficie abbia due facce, quella superiore (di sopra) e quella inferiore (di sotto) opposta alla prima. Ferdinand Moebius (1790-1868) inventò la superficie ad una sola faccia e con un solo bordo. In un suo articolo, infatti, descrive la sua superficie di carta come un nastro che non ha l'altra faccia.

Questo nastro ad una sola faccia è difficile da immaginare, ma facilissimo da costruire. Basta prendere una lunga striscia di carta



ed incollarla a forma di anello, avendo però prima l'accortezza di far fare al nastro una torsione di  $180^\circ$  facendo corrispondere (vedi disegno) il punto A con D e il punto B con C.



E con questa semplice torsione si sovverte tutta la geometria normale... e iniziano le stranezze.

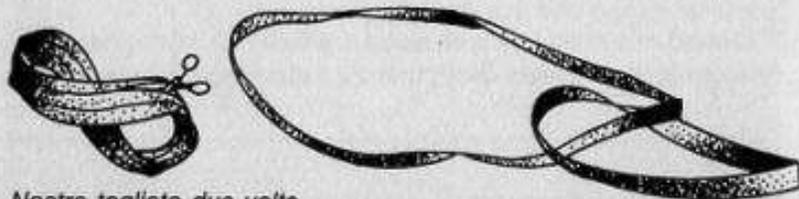
*I stranezza:* Un punto mobile vincolato a giacere sopra il nastro può congiungere due punti situati sulle facce opposte del rettangolo di partenza senza passare per i bordi.

*II stranezza:* Un anello normale, tagliato a metà, dà due anelli uguali; l'anello o nastro di Moebius tagliato a metà fornisce non due anelli, bensì un anello con due facce. La spiegazione matematica consiste nel fatto che il nastro di Moebius ha un solo bordo e il taglio gli aggiunge un secondo bordo, quindi una seconda faccia.

*III stranezza:* se tagliamo un nastro di Moebius in tre parti (è curioso come le forbici facciano due giri completi attorno al nastro, ma un solo taglio continuo) otterremo due nastri concatenati, di cui uno normale a due facce, mentre l'altro è un nuovo nastro di Moebius a una sola faccia e ad un bordo solo.



Nastro tagliato una volta

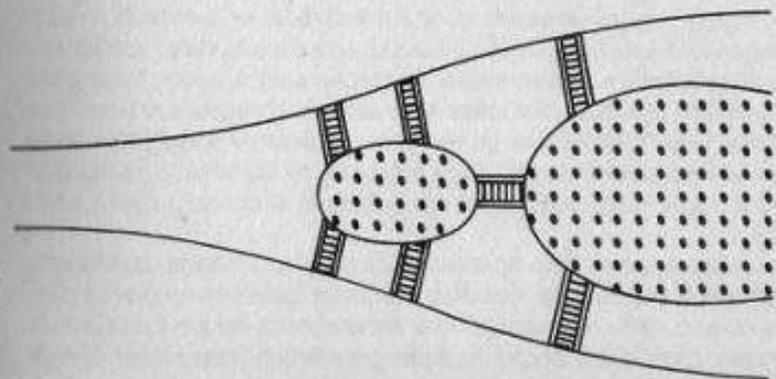


Nastro tagliato due volte

IV stranezza: un normale anello di carta può essere verniciato di rosso da una parte e di verde dall'altra. Con l'anello di Moebius è impossibile perché, avendo una sola faccia, i colori verrebbero a sovrapporsi.

Un altro curioso problema di topologia che ha dei riferimenti con la geografia è quello descritto da J.T. Roger in *Giovane matematica* (Mondadori, 1968, p. 103) che riguarda la colorazione delle carte geografiche. «I disegnatori di carte geografiche sanno da tempo che bastano quattro colori perché non ci siano mai due paesi o stati confinanti ugualmente colorati. Costoro però si preoccupano soltanto di carte piane o sferiche. I topologi hanno dimostrato che se si disegna una carta geografica su una striscia di Moebius, sono necessari sei colori per far sì che ogni stato abbia colorazione diversa da quella degli stati con cui confina, e che una carta disegnata su una superficie a forma di camera d'aria d'automobile richiede almeno sette colori, ma non sono mai riusciti a dimostrare che per carte piane o sferiche bastano quattro colori».

Persino i problemi di vita quotidiana possono essere trattati dalla topologia. Si pensi al problema che angustiava gli abitanti della città prussiana di Königsberg. La città, attraversata da due rami confluenti del fiume Prégel, era collegata da sette ponti e gli abitanti si chiedevano se fosse possibile attraversare tutti i ponti con un percorso che non ripassasse mai sullo stesso ponte. Molti matematici affrontarono il problema, ma nessuno riuscì a risolverlo tanto che gli abitanti si convinsero che un percorso «pulito» non esisteva. Toccò al matematico Leonardo Eulero (1707-1783), padre della topologia, dimostrare che una soluzione non era proprio possibile (vedi disegno).



### Traccia di lavoro:

Vi è un grazioso gioco topologico, quello del pastore che deve traghettare al di là di un fiume una pecora, un lupo e un cavolo, usando una barca così piccola da non poter trasportare che una sola cosa per volta. Il problema consiste nel non lasciare assieme, mentre lui è occupato a traghettare, due elementi incompatibili, l'uno dei quali cioè possa distruggere l'altro (non deve mai lasciare da soli il lupo e la pecora o la pecora e il cavolo). Qual è la soluzione?

Altro problema: Sei automobili, tre in un senso e tre in senso opposto percorrono una strada così stretta da non permettere sorpassi. Poiché nessuno vuole fare marcia indietro, come devono comportarsi qualora sia presente uno slargo che può ospitare una sola macchina per volta?



Cercare sulle riviste di enigmistica dei giochi topologici.

### EDUCAZIONE ARTISTICA E GIOCO

La maggior parte dei giochi accennati necessita, per la loro comprensione, di un apparato iconografico che, legato intimamente alle componenti del gioco, serva a facilitare o sia addirittura parte integrante della soluzione. Si pensi solamente all'importanza che ha il disegno nel rebus.

Anche nel gioco dell'intruso nulla vieta di sostituire le parole proposte con altrettanti oggetti disegnati.

Il disegno è un esercizio che costringe il ragazzo a dar corpo a un'idea. Un gioco, ad esempio, che presupponga la presenza di un ornitorinco, di un koala, di una echidna, di un samovar o di un narghilé, di una bottiglia di Leida o di un becco Bunsen, costringerà l'illustratore a documentarsi su libri ed enciclopedie; lo metterà a contatto con altre discipline e lo aiuterà a meglio comprendere che le varie materie che gli vengono proposte a scuola non sono dei compartimenti stagni, delle nozioni a sé stanti da considerarsi più o meno importanti in vista di quanto si vorrà conseguire nella vita.

La conoscenza è un enorme cruciverba con infinite caselle che ognuno di noi cerca di riempire nel corso della sua esistenza. Sono notizie, dati, informazioni che serviranno a meglio formulare le proprie idee, a dar corpo ai propri pensieri, a comunicare con gli altri.

### CONCLUSIONE

*Cui prodest?* dicevano i latini. A chi giova?

Potremmo anche noi chiederci: a che servirà il gioco nella scuola? Come potrà servire nella vita?

Tralasciamo il concetto stesso di gioco, cioè di relax, di passatempo, di desiderio di appartarsi momentaneamente dalla realtà. Conoscere il gioco, le sue formule, i suoi oscuri meandri è oggi necessario. Basti pensare che da una specie di gioco dipende, ad esempio, il rilascio della patente di guida: non è infatti l'esame teorico basato su una serie di quiz, di indovinelli?

La ricerca del lavoro, oggi, non è facile. Nei concorsi statali, regionali, comunali o per entrare in ditte o società private si effettua sovente una preselezione dei candidati. Uno dei sistemi più in voga è quello di proporre dei quiz, delle domande che coinvolgono soprattutto la capacità di pensiero logico-analitico. Per lo più si tratta di domande cui seguono tre risposte: una giusta, una quasi giusta, una errata. Dipenderà dalla soluzione di quei giochi, in quel momento diventati una cosa molto seria, la possibilità di trovar lavoro.

Che tutta la vita sia dunque un lungo gioco?

Ecco un indovinello!

A voi, giovani, trovare la risposta.

## Indice

<i>Al lettore</i> .....	3
IL RACCONTO DEL GUFO .....	5
IL RACCONTO DEL POLIPO .....	43
IL RACCONTO DEL PINGUINO .....	87
IL RACCONTO DELLA GIRAFFA .....	101
<i>Perché un libro così?</i> .....	127
1. Che cos'è l'enigmistica .....	129
2. E adesso in guardia .....	131
3. Il terreno di sfida .....	132
4. L'assalto finale .....	145

### Appendice per i docenti

Il gioco e la didattica .....	149
-------------------------------	-----

Italiano e gioco, 151; Poesia e gioco, 152; Storia e gioco, 153; Geografia e gioco, 158; Lingue straniere e gioco, 160; Scienze, matematica e gioco, 168; Educazione artistica e gioco, 174; Conclusione, 175