

... ED ESEMPI DA RISOLVERE

1) Cambio di vocale (9) (Il Pisanaccio)

SHARON STONE, DIVA DEL CINEMA

*Rispettando lo schema programmato
ti fa girare il capo: e molto spesso
in parti pur difficili impegnata,
finisce col raccogliere il successo.*

Per la prima parola si pensi a uno dei tanti significati di "capo" e a quel "ti fa girare"; per la seconda a chi è impegnata in "parti" che generano un "successo".

2) Cambio di consonante (6) (Il Valletto)

UN'INTELLETTUALOIDE

*Ha per Omero un certo attaccamento
e d'arti segue spesso il movimento.
Io l'ho vista capire - non supponi? -
sia Redi che Manzoni.*

Qua i bisensi sono tutti incentrati sui nomi dei tre poeti, che hanno anche un altro significato e su "arti" (plurale anche di arto) e "capire" (che significa anche accogliere).

Ed ecco due semplici, ma precisi 'distici' di Kinzica:

3) Scambio di vocali (5)

FISCO TROPPO DISTRATTO

*Roba che dà allo stomaco; però
apertamente evadere si può!*

Con lo scambio di due vocali si passa da una cosa che riguarda lo stomaco a una che si evade... aprendola.

4) Scambio di consonanti (5)

LE PROBABILITÀ DI VINCITA A SCUOLA

*Per l'estrazione in classe
francamente poche.*

Un cenno solo alla... birbonata del secondo verso: *francamente* sottintende 'alla maniera francese'.

SCARTI E ZEPPE

I due giochi consistono rispettivamente nella eliminazione, lo **scarto**, o nella aggiunta, la **zeppa**, di una lettera (o, se precisato, di una sillaba) all'interno di una parola o di una frase in modo da generarne altre di diverso significato.

È ovvio che invertendo le due parti si passa dall'uno all'altro gioco; la scelta sarà quindi legata alle esigenze dell'autore nello svolgimento in versi. Ecco alcuni esempi:

segUgio / seggio; orgaNismo / orgasmo
laCrima / la rima; la Slringa / l'aringa
contesa / conteSsa; cantina / cantilEna
baricentro / bar iN centro; l'occhio / loSPECchio

Quando la lettera (o la sillaba) che si scarta è la prima o l'ultima il gioco prende rispettivamente il nome di **scarto di iniziale** e **scarto di finale** (eventualmente sillabici).

Frana / rana; Glossario / l'ossario; ALLuce / luce
coloN / colo; la spideR / l'aspide; letaME / l'età

Ciò è possibile anche per la **zeppa**, che in tal caso prende però il nome di **aggiunta iniziale** e **aggiunta finale** (eventualmente sillabiche).

alice / Calice; anca rotta / Bancarotta; bus / REbus
rada / radaR; album / albumE; gomito / gomitoLO

GIOCHI SPIEGATI E DA SPIEGARE

Scarto (6 / 5) (Il Maranello)

A PRANZO DA UN'AMICA

*Parte facendo i tramezzini in casa
ma non se ne ricava altro che sale,
e poi per star nei tempi ci propone
quel suo benedettissimo salmone!*

Quel "parte" che sembra significare *inizia* va inteso invece come *divide*; si troveranno poi altri bisensi legati alla prima parola: **parete**. È immediato il passaggio al **prete**, che nei "tempi" (= *chiese*) ci propone un salmo benedetto... e molto spesso anche lungo.

Zeppa (4) (Vituperio)

IL BOOMERANG

*Se con la rotazione fa figura
e punta in alto, come puoi vedere,
avendolo tirato (è cosa nota)
quando poi torna sì che fa piacere!*

La descrizione del boomerang nasconde in realtà un **cono** nei primi due versi e il **conto** negli altri due; da notare soprattutto l'abbondanza di bisensi nella seconda parte: "tirato", "nota", "quando torna...".

5) Scarto d'iniziale sillabico (7 / 5) (Il Teramano)

IL FUORICLASSE DEL NUOTO

*Stringendo i denti, prese le misure
da quei campioni di un certo spessore;
con carattere, stile e gran valore
un titolo nel 'dorso' ha avuto pure.*