

Indovinello (*Il Nano Ligure*)

Incidente sfociato in rissa

*Quello che con un pugno hai messo giù
doveva essere grosso ma non sciocco;
io al tuo posto, lo avessi pizzicato,
me lo sarei mangiato.*

Ecco ora, con lo stesso argomento trattato in una delle parti, tre giochi in versi da risolvere.

3) Aggiunta iniziale sillabica (4 / 6) (*Tiburto*)

Il ritiro del grande cuoco

*Un re della cucina definito,
era a tavola un vero raffinato;
or da tempo in campagna stabilito,
un rustico, purtroppo è diventato.*

4) Cambio di vocale (4) (*Marienrico*)

Il nonno a tavola

*Dotato di sapienza cristallina,
fa sempre il suo spuntino alla mattina.*

5) Lucchetto (4 / 1'4 = 5) (*Il Pisanaccio*)

La bella archivista sa farsi rispettare

*Se con gusto si prende a pizzicotti
mentre sta china, c'è da risalire
quando, prendendo le misure debite
ti mostra di che panni sa vestire.*

ANAGRAMS = ARS MAGNA

“L'anagramma è uno dei giochi di parole più duttili, e non lo praticano solo gli enigmisti. Anzi, è un gioco la cui storia si svolge perlopiù fuori dalle riviste di enigmistica...”. Così scrive Stefano Barthezaghi nelle sue “Lezioni di enigmistica”.

Sono effettivamente molti i non enigmisti ad aver praticato questo affascinante esercizio; nel settore artistico, ad esempio, anagrammando il proprio nome e cognome per scegliersi uno pseudonimo con cui firmare alcune opere; eccone alcuni:

Felice Cavallotti = Falco Attavicelli
François Rabelais = Alcofibras Nasier
Renato Fucini = Tanfucio Neri
Pietro Aretino = Partenio E tiro

Lorenzo Lippi = Perlone Zipoli
Salustri = Trilussa

L'onomanzia, di cui già abbiamo dati bellissimi esempi, è pratica comune anche da parte di non enigmisti. Vogliamo provarci? Noi, nel farlo, abbiamo capito perché il Coordinatore della rivista, Pier Luigi Ciolli, lancia le sue frequenti e meritorie battaglie. Rimescolando le lettere del dott. **Claudio Carpini**, il Direttore Responsabile, esce: **lui dirà: piccona!**, e ancora **ordina: più calci!** Ma forse lo stesso dott. Carpini avrà più volte pensato, fra sé e sé: **incarico da lupi!**

L'invito per i lettori, a questo punto, non può essere che di provare ad anagrammare il proprio nome e cognome, magari chiedendo poi ai curatori della rubrica le loro interpretazioni.

Torniamo, per concludere, all'enigmistica... seria proponendovi il/le *sale* in due anagrammi, uno crittografico e uno in versi.

Anagramma **INTERVENTI CHIRURGICI**

(*Ser Viligelmo*)

La soluzione è: **opere di sale ospedaliere**; qui il vocabolo *sale* c'è, ma senza alcun doppio senso come in ogni *gioco crittografico*, dove la soluzione è sempre una frase continuativa che esprime in altro modo l'esposto.

6) Anagramma (4 / 5 = 2 T) (*Marienrico*)

Un uomo noioso

*Seppure in cerca di evitar sciocchezze,
indigesto qualcun lo troverà.
E' dimostrato in modo trasparente
la sua pochissima capacità.*

Per dubbi o curiosità sono a vostra disposizione:

Nam (navonam@alice.it)

Pippo (giuseppe.riva@tiscali.it)

NOTIZIE UTILI

Alla BEI, la Biblioteca Enigmistica Italiana 'G. Panini' di Modena, è disponibile il CD "Beone 2006" contenente materiale enigmistico d'ogni tipo: archivi dei giochi pubblicati, antologie, opuscoli didattici, saggi di riviste, software per l'enigmistica, tesi, ecc. Lo si può richiedere versando un contributo di almeno 10 euro sul c.c. postale n. 69371938 intestato a Giuseppe Riva, Viale Taormina 17.c - 41049 Sassuolo (MO).

SOLUZIONI

1) *sale da tè*; 2) *sale raffinato*; 3) *sale / casale*;
4) *sale / sole*; 5) *sale / l'erta*; 6) *sale / sarta*; 7) *sale / vitto* = il vasetto