

# Viaggiando tra i giochi enigmistici

Un passatempo intelligente, con aspetti tipici della mentalità per vivere il giorno, in vacanza

di MAURO NAVONA e GIUSEPPE RIVA

Con questa tappa di fine anno si conclude il nostro lungo viaggio tra i giochi enigmistici. Dedichiamo l'ultima puntata a un controllo dei risultati ottenuti. Vi proponiamo una rassegna dei giochi più classici, commentando le soluzioni di alcuni e aiutandovi nella ricerca di altre. Qualche gioco da risolvere con le vostre forze vi consentirà di valutare il livello raggiunto.

## GIOCHI IN VERSI

Indovinello (Il Macaone)

### Non fa per il convento!

*Un tipo da... ritiro? Con permesso!  
S'impunta, fa l'offesa molto spesso;  
focosamente scatta; a chi la tocca  
un calcio; e con che tono apre la bocca!*

La soluzione è: **la pistola automatica**; i numerosi bisensi non alterano in alcun modo il senso apparente: *ritiro* (tiro a ripetizione), *permesso* (il porto d'armi), *s'impunta* (viene puntata), *l'offesa* (la ferita prodotta), *focosamente* (fa fuoco), *scatta* (il grilletto), *un calcio* (l'impugnatura), *tono* (tuono, il rumore dello sparo), *bocca* (l'orifizio della canna).

1) Indovinello (Buffalmacco)

### Il contadino avaro

*E' parecchio attaccato alle sue zolle  
e per esse si lascia anche... scannare;  
quand'anche a pezzi lo doveste fare,  
è un tipo da pigliarsi con le molle!*

Oltre a rendere reale il modo di dire dell'ultimo verso, si pensi a un altro significato di *scannare*...

2) Indovinello (Guido)

### Porto il nonno al ristorante

*Si chiude nel mutismo, resta a letto,  
per cui lo devo prender per la gola  
coi vermicelli, col moscato e in più  
un buon grappino ed il tiramisù.*

Sciarada (4 / 7 = 11) (Brown Lake)

### Ineducato esponente del "black block"

*Nei rapporti risulta familiare,  
ma, se è il caso, accidenti sa mandare.  
Se deve entrare non chiede permesso:  
è quel che avanza l'uomo in nero spesso.*

Soluzione: **clan / destino = clandestino**

3) Sciarada (3 / 3 = 6) (Il Nano Ligure)

### I re magi

*Al seguito costante della stella  
e col volo degli angeli festanti,  
si sono chiaramente rivelati  
elementi brillanti.*

4) Sciarada (3 / 6 = 9) (Mariella)

### Visita al nonno malato

*Le coccole lo tengon su di spirito,  
ma poi mi guarda cominciando a piangere;  
visto che sta tremando d'emozione,  
mi piego su di lui con devozione.*

Anagramma (5 / 4 = 9) (Fan)

### La nostra severa istitutrice

*Zitti dobbiam restar! Se diamo un guizzo  
e facciamo saltelli, o dei versacci  
con l'occhio fisso lei, comunque sia,  
riprendere ci sa con energia.*

Nella soluzione, **pesci / rana = cinepresa**, si può notare che le prime due parti sono attinenti tra loro, come si verifica anche nel gioco successivo.

5) Anagramma (4 / 5 = 9) (Ciampolino)

### La politica del fanatico

*C'è chi pensa che possa darla a bere,  
che si dà a bere pur con qualche spina...  
ma lui è convinto: solamente i "verdi"  
di tutti i mali son la medicina.*