

VARIAZIONI SUL TEMA

LE COMBINAZIONI NEI BREVI

La lingua italiana offre infinite possibilità per poter manipolare le parole e le frasi; nascono così le "combinazioni", cioè tutti quei giochi di parole che costituiscono le soluzioni di una miriade di giochi enigmistici.

Ecco qui un elenco (sicuramente incompleto) di alcune tra le combinazioni più usate:

-**ANAGRAMMA** (il mescolamento delle lettere di una parola per formarne un'altra): ad esempio *ricamo-comari* oppure *titolare-lotteria*.

-**SCIARADA** (l'unione di due o più parole a formarne una terza): ad esempio *allucinazione=allucinazione* oppure *Cam-mina-tori=camminatori*. Esistono anche la sciarada alterna (esempio: *PREDE-vinti=PREviDenti*) e la sciarada incatenata (*casTO-Toro=castoro*).

-**CAMBIO** di consonante (*caRtone-caNtone*), di vocale (*pOsta-pIsta*), di lettera (*carIe-carTe*), di sillaba (*conVENzione-conTRAzione*), di consonante doppia (*taZZa-taSSa*), di iniziale (*Fetta-Retta*), di finale (*sporT-sporA*), di estremi (*ColLO-Bolla*), di genere (*casO-casA*).

-**SPOSTAMENTO**, detto anche METATESI, di consonante (*alleGria-allerGia*), di vocale (*tastO-tOast*), sillabico (*MiIitare-liMiIitare*) ed anche di accento (*calamità-calamità*).

-**SCARTO** (*comPare-comare*), specificando se iniziale o finale quando lo scarto avviene all'inizio (*Atomo-tomo*) o alla fine (*carteR-carte*) della prima parola, o specificando sillabico se viene tolta una sillaba (*corSIvo-corvo*).

-**ZEPPA** (il contrario dello scarto), ad esempio *cane-caRne*, anche sillabica come in *conto-conTRATto*, quando l'inserimento avviene in mezzo alla prima parola.

-**AGGIUNTA** iniziale o finale (come la zeppa ma nel caso di aggiunte all'inizio o alla fine della prima parola (iniziale: *indaco-Sindaco*, finale: *tram-tramA*).

-**BIFRONTE** (una parola che, letta da destra a sinistra, ne diventa un'altra): *enoteca-acetone*; anche sillabico (*regale-legare*).

-**PALINDROMO** (una parola che rimane invariata se si legge da destra a sinistra): ad esempio *ossesso*; anche sillabico: *carica*.

-**LUCCHETTO** (La fine della prima parola e l'inizio della seconda coincidono: eliminandole ed unendo ciò che resta, si ottiene una terza parola: *CAsta-staMPO=CAMPO*).

-**CERNIERA** (L'inizio della prima parola e la fine della seconda coincidono: eliminandole ed unendo ciò che resta si ottiene la terza: *cineMA-GLIcine=MAGLI*).

-**FALSI DERIVATI** (la seconda parola è un derivato della prima ma assume tutt'altro significato): falso diminutivo (*mulo-mulino*), accrescitivo (*matto-mattone*), vezzeggiativo (*grillo-grilletto*), peggiorativo (*polpo-polpaccio*), iterativo (*fiuto-rifiuto*).

-**INCASTRO** (la seconda parola si inserisce nella prima a formarne una terza: *Matera-TINI=matTINlera*).

Tali combinazioni, come dicevamo all'inizio, costituiscono le soluzioni di giochi enigmistici in versi che fundamentalmente possono essere proposti in due modi: "senza incognite nel testo" o "con le incognite nel testo".

Nella tecnica senza le incognite il gioco si svolge come se fosse un indovinello, solo che le parti da indovinare possono essere anche due o tre o in alcuni casi anche di più. Ad esempio, in un gioco a quattro versi che abbia come soluzione due parole (ad esempio un anagramma o un cambio o una zeppa), in genere i primi due versi fanno riferimento alla prima parola e gli ultimi due alla seconda parola: è come se fossero due indovinelli in uno le cui due soluzioni sono però legate da una particolare combinazione enigmistica. A volte, in alcune riviste di enigmistica le diverse parti di un gioco vengono individuate da alcuni puntini di sospensione che le separano opportunamente. Inoltre, nell'intestazione del gioco, vengono dichiarate, al contrario dell'indovinello, il numero di lettere che costituiscono la o le parole della soluzione.

Leggete attentamente questo esemplare gioco di *Gigi d'Armenia*:

Cambio di vocale (4)

Ha "dribblato" la suocera

Avrà fatto la parte dello scemo
ma in fin dei conti questo non importa:
quando lei si presenta tutta tesa
è salutare prendere la porta!

(Gigi d'Armenia)

La soluzione di questo gioco è "meno/mano": nei primi due versi viene descritto il segno "meno" (scemo=calo, diminuzione, dal verbo scemare); i secondi due versi invece ben delineano la "mano" (salutare: il verbo; porta: voce del verbo porgere).

Vediamo un altro esempio:

Sciarada (3/4=7)

Le nonnine dell'ospizio

Queste vecchiette di una certa età
che vivon di ricordi leggendari
(la cosa assai grottesca vi parrà)
passan la vita a fare i solitari.

(Fan)

Questa sciarada ha per soluzione "ere/miti=eremiti": il primo verso si riferisce a "ere", il secondo a "miti" e gli ultimi due ad "eremiti". Questo è lo schema più usato per un gioco a tre parti (cioè la cui soluzione è costituita da tre parole).

Nella tecnica con le incognite, sicuramente meno pregiata della prima, le parole che costituiscono la soluzione appartengono al testo stesso del gioco, e vengono sostituite

con delle lettere fittizie (incognite) che il solutore dovrà valorizzare con le parole da indovinare.

Per fare un esempio molto semplice:

Falso diminutivo
Chiesa siciliana

A Xxxxx sono andato stamattina
nel magnifico duomo di Xxxxxxxx.

(Azimut)

Ovviamente, nei giochi con le incognite, non si indica il numero di lettere che costituiscono le parole della soluzione perché esse si ricavano direttamente dall'esposto (basta contarle)!

Provate ora a risolvere questo abbordabile cambio multiplo di doppia consonante:

Cambi di consonante doppia
Che sbadato!

Mentre sorseggio il mio caffè xxxxxxxx,
di nuovo me ne cade sul xxyyxxxx;
è già la terza svista che xzzzxxxx:
è vero, io la mattina non xxttxxxx!

(Azimut)

Come si può notare, le consonanti doppie che vengono cambiate nelle diverse parole che costituiscono la soluzione sono individuate tramite lettere diverse al posto delle iniziali xx.

Per concludere in bellezza, provate a risolvere questo lucchetto del solito grande *Fan*:

Lucchetto (5/4=5)

Il mio affezionatissimo cane

Un tempo era cattivo, ora è domestico
ed io lo sciolgo, ma, per la Madonna,
allor quello che fa? Per farmi festa
mi si piazza trionfante sulla testa!

(Fan)

L. Montini