

con il patrocinio di



# Pinocchio

## nel paese degli enigmi

a cura di **MARINO CASSINI**



edizione fuori commercio  
realizzata grazie alla donazione della  
Consulta del Volontariato  
Comune di Fucecchio

all'interno i dipinti di



2017 Fucecchio  
**FAVOL'ARTE**





# INTRODUZIONE

## DELL'AUTORE



Da ragazzo giocare con Pinocchio è sempre stato per me un piacere, in particolar modo quando potevo applicare le sue trovate, imitare le sue marachelle, disubbidire a chi dava ordini dall'alto della sua autorità, cacciar via tutti i Grilli Parlanti che mi attorniavano, scrollarmeli di dosso e trovar rifugio solo in qualche adulto. Per me non fu una Fata dai capelli Turchini: fu Nonna Finetta, una donna alla Carducci, "alta, solenne, vestita di nero", che mi regalò "Pinocchio" e che era sempre pronta a stigmatizzare le mie azioni ma anche capace di comprenderle e soprattutto a darmi un po' di spago e un rifugio dove nascondermi in caso di bisogno. In seguito altri personaggi si sono affiancati a Pinocchio, più in sintonia con l'età i quali non me lo hanno fatto dimenticare ma l'hanno relegato in un angolo della mia mente *"un grosso burattino appoggiato ad una seggiola, col capo girato da una parte, con le braccia ciondoloni e colle gambe incrocicchiate e ripiegate a mezzo, da parere un miracolo se stava ritto"*. Solo di recente, a 80 anni e più, ho ripreso in mano il libro, ormai ingiallito

e l'ho sfogliato, lasciando che i ricordi di una infanzia ormai lontana riaffiorassero.

E, rileggendo qualche passo, mi sono ricordato di aver conosciuto anni orsono il Maestro di Omegna il quale considerava il gioco, non tanto quello materiale quanto il gioco mentale, come una necessità indispensabile a tutte le età. Rodari amava giocare con le parole. Diceva che la parola è simile ad un sasso che, cadendo in un tranquillo laghetto, produce un cerchio cui subito ne segue un altro e un altro e un altro ancora.

E mi sono detto : *"Perché non riprendere a giocare anche oggi? Ma sotto quale forma?"*.

E il ricordo di Rodari e della sua insistenza sull'importanza di giocare con le parole, di mettere in atto il suo "binomio fantastico" e di lasciare libero campo alla fantasia, mi ha spinto a riprendere il gioco che si era fermato ( e sembrava concluso) nel secolo passato.

La formula trovata per un'ultra ottantenne era semplice: giocare con le parole.

E quale disciplina se non l'enigmistica poteva offrirmi regole già codificate?

Ho pensato ad *"Alice nel Paese delle meraviglie"* e ho deciso di inviare Pinocchio in un immaginario paese dove a farla da padrone non erano le carte da gioco, tanto care a Lewis Carroll ma le parole, che offrono al manipolatore infinite possibilità e inattesi accostamenti. Ho così attinto dal libro di Collodi personaggi, situazioni, ambienti, animali, idee e quant'altro potevo usare e da cui trarre ispirazione per creare rebus, cruciverba, anagrammi, indovinelli, sciarade e altri giochi che compongono questo lavoro.

**Buon divertimento!**

*Marino Cassini*



# PREMESSA



Poiché non tutti hanno dimestichezza con l'enigmistica, ho ritenuto, innanzitutto, necessario descrivere la tecnica che caratterizza la composizione dei giochi presenti in questo quaderno e spiegarne le modalità per risolverli.

Pertanto, ho premesso un breve elenco dei giochi (in ordine alfabetico) che contiene la spiegazione del genere e il modo per trovare la soluzione mediante esempi esplicativi.

## ACROSTICO

Di origine antichissima, l'acrostico o acronimo è un gioco enigmistico in cui le lettere iniziali di diverse parole, lette nell'ordine, formano una sigla, un nome o una frase.

Esempio: la sigla **INA** è ricavata dalle iniziali di *Istituto Nazionale Assicurazioni*; **FIFA** è l'acrostico di *Fédération Internationale de Football Association*; **CGIL** è la *Confederazione Generale Italiana del Lavoro*.

Un aneddoto racconta che nell'Ottocento molti frequentatori dei teatri dove venivano rappresentate opere liriche erano soliti gridare "Viva Verdi", anche quando l'opera era di un altro compositore. Perché? Nell'800 si fece l'Unità d'Italia e in quel periodo, nelle città italiane sotto il controllo degli eserciti austroungarici, era severamente vietato inneggiare alla casa reale dei Savoia. Ora, gridare "Viva VERDI", oltre a rendere omaggio ad un grande compositore, si aggirava il divieto perché la parola **VERDI** era anche un acrostico che significava: **V**iva **V**ittorio **E**manuele **R**e **D'** Italia.

In una barzelletta si racconta che un contadino affamato era entrato in una vecchia osteria di Roma e aveva chiesto un lauto e prelibato pranzo. Alla fine, satollo, si accorse di non avere con sé il portafoglio. Quando l'oste gli presentò il conto, il contadino gli indicò una scritta che aveva notato su una parete dell'osteria. La scritta diceva **S.P.Q.R** [che nell'antica Roma era l'acrostico di *Senatus PopulusQue Romanus*) e gli disse: "Scusate, **P**agherò, **Q**uando, **R**itorno". E si avviò per uscire. L'oste lo trattenne dicendo: "E no, amico!. La scritta va letta alla rovescia: **R. Q. P. S.** e cioè **R**estate **Q**ui. **P**agate **S**ubito".

## ADDIZIONE LETTERARIA

Consiste nel mettere in sequenza le risposte alle definizioni richieste più eventuali lettere singole o a gruppi, separandole con il segno +.

Dalle parole scritte di seguito, opportunamente separate, si otterrà come soluzione una frase intera. Nell'Addizione Letteraria è sempre presente una serie di numeri che indicano il numero delle parole che compongono la frase e di quante lettere è composta ogni parola. Esempi:

PROVERBIO (frase: 3,2,2,1,7)

Pronome relativo+un articolo+la quarta nota+L'A+La Spezia+pesi da cento grammi . La soluzione è : Chi la fa L'A SP etti = Chi la fa l'aspetti.

TITOLO DI UN ROMANZO (frase: 1, 8, 3, 4)

Il più "breve" tra i sette peccati capitali+C+Li fanno i commercianti a fine giornata+ preposizione articolata + L'uccello che bubola.

Soluzione: Ira C conti del gufo = I racconti del gufo.

## ANAGRAMMA

Un anagramma è il risultato della manipolazione delle lettere che compongono una o più parole in modo tale da creare altre parole o eventualmente frasi di senso compiuto. Esempi: la parola *Roma* ha come anagramma *amor, mora, orma, ramo, Omar*. La frase: *Il Natale di Roma* ha come anagramma *L'Italia moderna*.

Il significato delle parole risultanti non di rado è legato al significato della parola originaria o ad esso completamente opposto, producendo così sorpresa o effetti umoristici o, comunque, con interessanti associazioni (es.: *attore = teatro, bibliotecario = beato coi libri, donna = danno*).

## ASSOCIAZIONI DI IDEE

Rodari la definì come UN BINOMIO FANTASTICO. Consiste nell'utilizzare due parole qualsiasi e costruire tra queste una parentela logica. In classe Rodari si divertiva a mandare alla lavagna due alunni e li invitava (uno davanti e uno dietro alla lavagna girevole), a scrivere una parola qualsiasi. Si ottenevano così due parole che tra di loro non avevano alcun rapporto, come, ad esempio *CAPRA MISSILE*, e poi invitava gli alunni a sbizzarrirsi ad inventare frasi di senso compiuto: *Una capra salì su un missile per andare sulla luna. Una capra a cavallo di un missile fece il giro del mondo....*

## ELIMINAZIONI

Il gioco è composto come un cruciverba senza caselle nere, senza definizioni e si presenta già con tutte le caselle 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 sia 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 rimarranno scoperte alcune caselle le cui lettere in esse contenute e lette nell'ordine formeranno una parola o frase.

## FRASE CIFRATA

La frase cifrata è composta da soli numeri i quali sostituiscono le lettere che formano una parola.

La base del gioco consiste nella regola inderogabile che a numero uguale corrisponde sempre lettera uguale.

Per agevolare la soluzione possono essere presenti anche parole normali o altre indicazioni. Il gioco è considerato di **alta difficoltà**

## INDOVINELLO

Breve componimento, spesso in versi, nel quale ciò che si deve individuare è descritto in modo vago mediante allusioni, metafore, doppi sensi.

## INTRUSI

Gli intrusi in enigmistica sono quei soggetti che, in un gruppo di persone, di animali e di cose, spiccano per la presenza di qualche particolare che li differenzia da tutti gli altri.

Esempi: **pecora capra, bue, aquila**, l'intruso è l'**aquila** perché è l'unica che sappia volare.

**Oro, argento, platino, rame**, l'intruso è il **rame** perché non è un metallo prezioso.

**Amare, Ridere, Cantare, Dare, Pelare**, l'intruso è **Ridere** perché non fa rima con le altre parole.

**Udito, Tatto, Palato, Vista, Olfatto**, l'intruso è il **Palato** perché non è un senso

## LIMERICK

Il *limerick* è un breve componimento in poesia, tipico della lingua inglese, dalle ferree regole (nonostante le infinite eccezioni), di contenuto *nonsense*, umoristico o scapigliato, che ha generalmente il proposito di far ridere o quantomeno sorridere.

Un limerick è sempre composto di 5 versi con schema **AABBA**, di cui i primi due e l'ultimo rimano tra loro; il terzo e il quarto, anch'essi in rima. L'ultimo verso deve sempre essere una ripetizione diversa del primo. Esempio:

*Un signore di Torino  
mangiava un bel panino;  
apprezzava molto il pane  
e buttava via il salame  
quello strano signore di Torino.*

*Una fachira di Lodi  
dormiva sui chiodi;  
ma beveva camomilla  
per esser più tranquilla  
quella nevrastenica fachira di Lodi.*

## MESOSTICO

Il gioco è simile all'acrostico (*vedi*). La differenza consiste nella disposizione della soluzione che si trova nella colonna di mezzo, letta dal'alto in basso.

## PASSO DI RE

Il gioco si ricollega agli scacchi e ai movimenti che può fare il Re, la figura più importante del gioco.

Il Re sulla scacchiera può muoversi di una sola casella alla volta in una qualunque direzione (alto- basso, destra-sinistra, diagonale verso l'alto o verso il, basso)

Nell'enigmistica tale gioco si presenta con un diagramma in cui tutte le caselle sono occupate dalle sillabe che compongono il testo da ricostruire. Per risolverlo occorre riunire con una riga tutte le sillabe, tenendo presente che le sillabe possono essere usate una volta sola.

## PSEUDO-SCIARADA

E' simile alla Sciarada (*vedi*), ma se ne discosta per una particolarità. Mentre la sciarada è formata da due o più parole che, accostate, ne formano una nuova di senso compiuto, (esempio: bar+colla+re = barcollare) , la pseudo sciarada è composta da due o più parole delle quali, per ottenere un risultato, si utilizza la lettera o la sillaba finale della **prima** parola e la lettera o la sillaba iniziale dell'**ultima**, mentre la o le parole di mezzo rimangono immutate.

Esempio: nella frase *Un comico come Roberto Benigni* rileviamo la presenza della parola "cocomero" ricavata dalla sillaba finale della parola 'comi**CO**', dall'avverbio "**COME**", che rimane intatto, e dalla sillaba iniziale di '**RO**berto'.



## REBUS

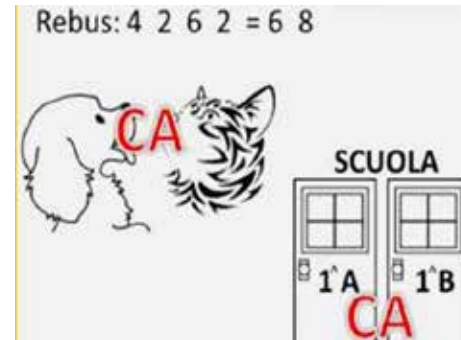
Consiste in uno schema enigmistico che presenta immagini e lettere o una scenetta (con lettere poste sopra qualche soggetto), interpretando la quale si ottiene una parola o una frase risolutiva. Esempio: (fig. 1) una vite con LLO e un pulcino che sta nascendo, con le letter TON.

Se ne ricava: vite LLO TON nato = VITELLO TONNATO

Fig 1



Fig 2



In una vignetta la lettura deve considerare solo le immagini o parti di esse su cui sono scritte le lettere. La soluzione deve iniziare da sinistra a destra. Esempio: (fig. 2) la frase è composta da quattro parole di 4,2,6,2 = 6,8. Le lettere **CA** sono poste sui **MUSI** degli animali e le altre lettere **CA** sono poste in corrispondenza delle scritte **1°A** e **1°B** e stanno ad indicare non la porta ma le **CLASSI**. Quindi la soluzione sarà: **MUSI CA CLASSI CA** dalla cui unione si ricavano due parole che compongono la frase. **MUSICA CLASSICA**.

Una delle tante varianti del Rebus è il **Rebus a sottrazione**. La variante consiste **nel sottrarre dal soggetto indicato le lettere sopra di esso indicate e precedute dal segno - (meno)**.

Ad esempio se sull'immagine di un **TRIDENTE** è posta l'indicazione **(- TRI)** nella soluzione si dovrà tener conto solo della parte che resta e cioè **DENTE**.

## SCIARADA

La **sciarada** è uno schema che consiste nell'unire due o più parole per formarne un'altra. È dunque sintetizzabile nella formula  $X + Y = XY$  (es.: *tram + busto = trambusto*; *scia + rada = sciarada*; *sci + volare = scivolare*; *gas + trono + mia = gastronomia*; *ala + bar + di + ere = alabardiere*). Una variante è la **Sciarada incatenata** in cui la lettera o la sillaba con cui termina la prima parola è uguale alla lettera o sillaba con cui inizia la seconda. Le parole su cui si opera, essendo diverse, sono nascoste sotto le lettere X e Y. Esempio: Rom**A** +-**Antica** è nascosta sotto la forma **XXXX + XYYYYY** che, fuse diventano Rom**Antica**; **NUBI**+**BILE** sono nascoste sotto la forma di **XXXX+XXYY** che, fuse, diventano Nu**Bile**.

## SCIARADA INCATENATA

### Critici allegri

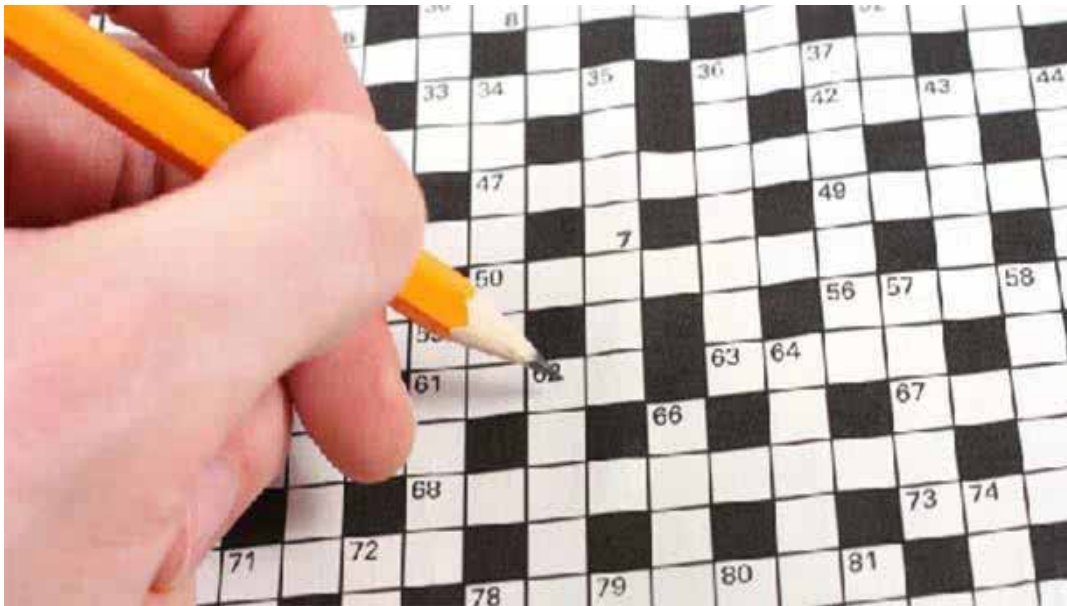
Due xxxxx in osteria  
Bagnavansi la testa  
Con xxyy d'Ungheria  
In segno di protesta.  
A loro non piacevano  
Baroni né visconti  
Usati da Xxxxxyy  
In molti suoi racconti.

(calvi-vino= Calvino)

## TELESTICO

Il gioco è simile all'**acrostico** (*vedi*). La differenza consiste nella disposizione della soluzione che si trova nella colonna di mezzo, letta dal'alto in basso.

\*\*\*\*\*





# FAVOL'ARTE



PINOCCHIO TORNA A SCUOLA - *Sergio Lucadei*

# GIOCHI

1

## SCIARADA INCATENATA

(vedi spiegazione ed esempi in premessa)

*Trova le parole contrassegnate dalle X e dalle Y e avrai la soluzione*

### UN ORBO DELUSO

In riva al mare  
sotto un ombroso X X X X  
cominciò a sfogliare un  
libro piccolino. Ma per la  
forte luce,  
costretto a chiuder l' X Y Y Y Y Y  
non riuscì a gustare  
la storia di X X X X X X X X.



SOLUZIONE: .....

## 2 REBUS

(1, 7, 3, 7, 5)

(vedi spiegazione ed esempi in premessa)

*A che cosa si riferiscono i quattro disegni (cap. 13)*



Capitale Arabia Saudita

SOLUZIONE: .....

## 3 ASSOCIAZIONE DI IDEE

(vedi spiegazione ed esempi in premessa)

*Quali personaggi vi suggeriscono i due nomi? (cap. 12)*



SOLUZIONE: .....





## 4 LABIRINTO

*“Aiuto, Fata Turchina! Mi sono perso”.*  
*Tracciate il percorso che Pinocchio*  
*deve seguire per riuscire a raggiungere*  
*la sua protettrice che lo sta aspettando*  
*per trasformarlo in un bambino perbene.*

## 5 ACROSTICO

(vedi spiegazione ed esempi in premessa)

*Inserisci le risposte alle definizioni nel diagramma. Le lettere corrispondenti alla prima fila del diagramma, lette dall'alto in basso,, forniranno il nome del piatto richiesto dalla Volpe. (cap. 13)*

### IL PASTO DELLA VOLPE

- 1 Viene usata per far candele    2 Barca veloce di legno    3 Soffia a Trieste    4 Cereale molto usato dai cinesi  
 5 Fuggì da Troia e venne in Italia    6 Nascono nella mente    7 Solca gli oceani    8 Può essere lubrificante o da cucina

1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				



SOLUZIONE .....

# 6

## LIMERICK

(Vedi spiegazione ed esempi in premessa)

*Trova il nome di un amico di Pinocchio (cap. 16)*

### UN CANE BALLERINO

(grande amico del burattino)

Un gobbo residente a Podigoro  
avea chiamato il cane suo XXXXXX.  
Gli avea insegnato il tango col casqué  
e a bere tazze di benzina mista a tè,  
lo strano gobbettin di Podigoro.



**SOLUZIONE** .....

7

## SCIARADA INCATENATA

(Vedi spiegazione ed esempi in premessa)

*Trova le parole contrassegnate dalle X e dalle Y e avrai la soluzione. (cap. 22)*

### NEL FRUTTETO

Una **YYXX** cotogna appesa ad un ramo,

era rimasta a portata di mano.

Pinocchio la vide, la colse in un **XXZZZ**,

e se la mangiò, seduto nel campo.

Poi corse veloce verso il cortile dove

**XXXXZZZ**aveva il canile.

SOLUZIONE: .....



Parco di Pinocchio-Collodi - *Pietro Consagra* - CARABINIERE





**PINOCCHIO e il PAESE DEI BALOCCHI - *Claudia Cundari***

# 8

## DA TERZETTO A QUINTETTO

In base alle definizioni, trovate le 13 parole di cinque lettere, (tre delle quali sono già inserite nel diagramma), e scrivete le altre due lettere, prese nell'ordine, nelle caselle vuote, sotto i numeri rossi. Le lettere così scritte, lette di seguito, formeranno un titolo tratto da "La torta in cielo" di Rodari in cui è presente un personaggio collodiano (cap. 1)



**DEFINIZIONI:** 1 Il contrario di lento. 2 Ci sono quelli clinici e quelli scolastici. 3 Sugo caratteristico ligure. 4 Animale sacro a Diana. 5 In mezzo al mare. 6 Pietra enorme. 7 Raglia ed è cocciuto. 8 Terreno in cui si coltiva l'uva. 9 E' protetto da mura massicce. 10 Il secondo fiume italico. 11 Può essere di metallo o di sughero. 12 E' molto noto quello di Murano. 13 Grido di pericolo.

SOLUZIONE: .....



illustrazione di Giuliano Cenci

# 9

## GLI INTRUSI

(Vedi spiegazione ed esempi in premessa)

### PINOCCHIO A TEATRO

*Indica i personaggi che Pinocchio non poteva incontrare nel "TEATRO DEI BURATTINI". E perché?*



N° 1



N° 2



N° 3



N° 4



N° 5



N° 6

SOLUZIONE: .....



illustrazione di G. Cenci





FAVOLI  
ARTE

**MIRACOLO E MAGIA DELLA COSCIENZA - *Michela Maurizi***

# 10 INDOVINELLO

*Che cosa hanno in comune Pinocchio e il mitico RE MIDA ?*



SOLUZIONE: .....



**Parco di Pinocchio-Collodi - Marco Zanuso - GRANDE PESCECANE**

# 11

## VERO O FALSO

*Controllate le seguenti notizie e per ognuna di esse dite se è VERA o FALSA.  
Se la considerate FALSA spiegate il perché.*

### 1) VERO o FALSO

**Collodi, dal 7 luglio 1881 al 27 ottobre del 1881, scrisse a puntate la “Storia di Pinocchio” sul “Giornale dei Bambini”, che allora dirigeva, e la concluse con la morte del burattino per impiccagione.**

### 2) VERO o FALSO

**Pinocchio uccide il Grillo parlante con un martello perché stufo di sentirne i rimproveri. Ma nel romanzo ritorna a comparire come fantasma per consigliare il burattino a non sotterrare gli zecchini d’oro. Nella versione di Disney il Grillo Parlante sarà semprevivo e vegeto.**

### 3) VERO o FALSO

**Nella cittadina di COLLODI, le pareti di molte case sono dipinte con grandi “murales” che raffigurano le avventure del burattino.**

### 4) VERO o FALSO

**A Pinocchio è stato dedicato l’asteroide 12927, scoperto nel 1999.**

### 5) VERO o FALSO

**Nel comune piemontese di Vernante è sorto un parco pubblico “Il Parco di Pinocchio” dove è stata eretta una enorme statua del personaggio.**

### 6) VERO o FALSO

**L’opera di Collodi vanta oltre 250 traduzioni in tutto il mondo.**

### 7) VERO o FALSO

**Collodi scrisse altri libri su Pinocchio tra cui “La promessa sposa di Pinocchio”.**

### 8) VERO o FALSO ?

**Leone Tolstoj, uno dei più grandi scrittori russi, autore del libro “Guerra e Pace”, scrisse una versione alternativa in russo con un titolo diverso.**

### 9) VERO o FALSO

**Il nome vero di Collodi è CARLO LORENZINI . Assunse lo pseudonimo COLLODI in onore della madre Angiolina.**

**SOLUZIONE:** .....

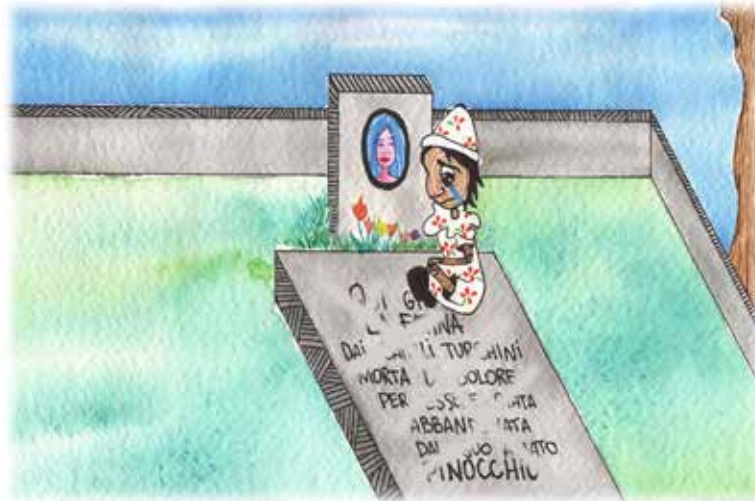




# 12 RICOSTRUZIONE

## LA LAPIDE

*Il tempo è passato ed ha semicancellato la scritta. Aiuta il burattino a ricostruirla. (cap. 22)*



QUI GIACE  
LA FATINA DAI CAPELLI TURCHINI  
MORTA DI DOLORE  
PER ESSERE STATA ABBANDONATA  
DAL SUO AMATO PINOCCHIO

SOLUZIONE: .....



Murales di Vernante

# 13

## GLI INTRUSI

(Vedi spiegazione ed esempi in premessa)

### ANIMALI DEL CIELO PRESENTI NEL ROMANZO

*Nelle “Avventure di Pinocchio” sono citati i seguenti uccelli... tranne due.  
Cerca di individuare i due volatili assenti.*



Merlo bianco



Pulcino



Falco



Corvo



Civetta



Picchio



Gazza



Pappagallo



Lucciola



Colombo



Pettirosso

SOLUZIONE: .....



**Parco di Pinocchio-Collodi - P. Consagra - SERPENTE**

14

## REBUS A SOTTRAZIONE

(Vedi spiegazione ed esempi in premessa)

(1, 5, 5, 3, 11)

La soluzione è una località citata nel romanzo (cap. 24)



- MO

- R

SOLUZIONE: .....



parco di Pinocchio-Collodi - *Emilio Greco* - PINOCCHIO E LA FATA



# FAVOL'ARTE



PINOCCLONI - *Tiziana Di Lorenzo*

# 15

## L'INTRUSO

(Vedi spiegazione ed esempi in premessa)

### ANIMALI DEL MARE

*Nelle “Avventure di Pinocchio” sono citati i seguenti pesci... tranne uno.*

*Cerca di individuarlo.*



Delfino



Pescecarne



Balena



Tonno



Granchio

SOLUZIONE: .....



**Parco di Pinocchio-Collodi - P. Consagra - IL GATTO E VOLPE -**



# 16 QUIZ

Per ogni definizione vengono fornite tre risposte di cui solo una esatta. Trovala. Se sei nel giusto, le tre lettere che l'affiancano, lette di seguito, ti forniranno il nome di un luogo caro a Pinocchio.

Il cavaliere d'Italia è	Una onorificenza Un titolo nobiliare Un uccello	sta nel ilp
L'agave	fiorisce una volta all'anno Una sola volta; poi muore Ogni due anni	gia aes ma
Rom	E' la sigla della Romania Significa zingaro E' una città Moldava	tor ede in
Il coboldo è	Un folletto delle fiabe Un metallo Un cavolo piemontese	iba nar tor
Il carcadè è	Un dignitario turco Un'erba per tisana Un gallo birmano	cis loc tic
Il Bagatto è	Un felino malese Una carta a dei tarocchi Una marionetta toscana	isi chi pro

SOLUZIONE: .....

FAVOL'  
ARTE



**I LEONI NON SI PRENDONO CON I TAMBURI**  
*Antonio Fabiani*

# 17

## GLI SPICCHI

*Scegli un numero dall' 1 al 4 e, partendo dallo spicchio punteggiato, conta le caselle secondo il numero da te scelto. Scrivi su un foglio le lettere trovate in quel casello. Poi riparti per raggiungere il casello successivo sempre contando secondo il numero scelto. Scrivi le lettere; poi riparti di nuovo.... così via. Troverai una frase che ricorda una avventura del burattino.(cap. 28)*



SOLUZIONE: .....



illustrazione di G. Fami



FAVOL  
ARTE

SU, PINOCCHIO! - *Paolo Ghirardi*

# 18

## PSEUDOSCIARADA

(Vedi spiegazione ed esempi in premessa)

### PERSONAGGI TRA LE RIGHE

*In ognuna delle seguenti frasi è nascosto un personaggio legato al romanzo o al film di Disney.*

*Esempio : nella frase “Il monaco cinese Wu Ciu, chino a terra, pregava Confucio” .*

*Nella frase è presente la parola CIUCHINO , formata da ...CIU CHINO...*

- 1) Era un alpinista esperto, valido, robusto e abile nell'affrontare pareti gelate.
- 2) All'alba le navi cominciarono ad entrare in porto.
- 3) La lavandaia scoprì delle pulci nel lavare la biancheria.
- 4) La ballerina indossò un cappotto col collo di visone.
- 5) Il ladro arrestato racconta di non aver commesso il fatto.
- 6) Il maestro di musica all'alunno: “Guarda che questi sono RE non FA, inesperto che non sei altro.”

SOLUZIONE: .....



**IL CUORE NON TREMA**  
*Giuseppina Marota*





# 19

## ASSENTE

*A scuola l'insegnante ha dato come compito "Fate un breve riassunto delle "Avventure di Pinocchio".  
Ecco il riassunto di Pierino. Leggendolo, l'insegnante ha rilevato qualcosa di strano. Che cosa ?*

Trovato un ceppo legnoso molto strano, Geppetto, pensò a farne un pupazzetto. Appena l'ebbe modellato come una statuetta, s'accorse che questa poteva muovere le gambe, poteva parlare ed era capace nel commettere anche qualche danno come un qualunque ragazzo.

E volendo, appunto, farne un bravo ragazzo, essendo povero, dovette vendere la sua casacca per comprare al pupazzo un costoso testo da usare a scuola, contenente norme e regole per apprendere la lettura. Purtroppo quel testo fu presto venduto e ceduto per alcune monete da un soldo che furono usate per poter entrare nel teatro e vedere lo spettacolo.

Nel teatro, parlando con Magnafuoco, capo della troupe, raccontò che suo padre era molto povero. Magnafuoco, dopo aver ascoltato, commosso, quel racconto sulla povertà del padre, regalò al pupazzo alcune monete d'oro e quello se ne andò contento per tornare a casa.

Tornando a casa, è adescato da un Gatto e da una Volpe che lo truffano e lo derubano. Solo una fata, compagna del poveretto, lo consola, ma senza successo tanto da cercare la morte. Ma non muore.

Seguono altre sventure che lo porteranno a conoscere un ragazzo scapestrato, un nuovo compagno d'avventure, col quale scopre un paese fatato. Purtroppo la sfortuna lo persegue. E' trasformato, assume la forma d'un somaro. Lo buttano nel mare ed entra nel ventre d'un pescecane, dove con grande sorpresa trova suo padre. Ma ce la faranno ad andarsene dal corpo del pescecane, a tornare a terra dove troveranno la Fata che trasformerà quel pupazzo legnoso nel corpo d'un bravo ragazzo perbene.

**SOLUZIONE:** .....



**FAVOL  
ARTE**

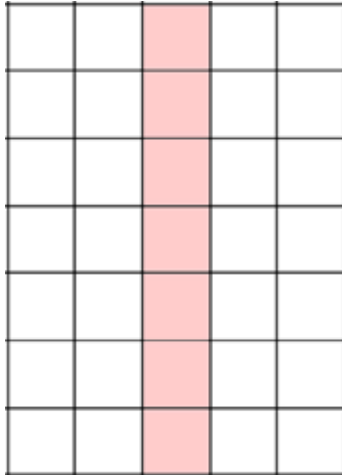
**IL PAESE DELLE FAVOLE**  
*Lorena Squarcia*

# 20

## MESOSTICO

(Vedi spiegazione ed esempi in premessa)

*Le lettere, lette dall'alto in basso, formeranno il nome di una marionetta. (cap. 10)*



- 1** Si appone in calce ai documenti
- 2** La seggiola dei re
- 3** Bolle nei tini a settembre
- 4** Indossa il saio
- 5** La incute un fantasma
- 6** Mezzo da trasporto
- 7** Contiene medicinali liquidi

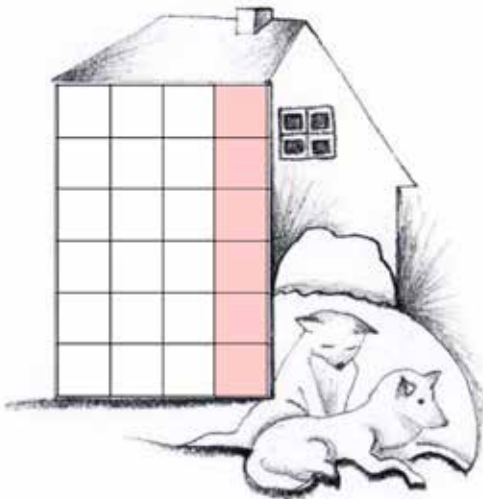
SOLUZIONE: .....

# 21

## TELESTICO

(Vedi spiegazione ed esempi in premessa)

*Le lettere, lette dall'alto in bass, formeranno il nome di un animale (cap. 29)*



- 1** Fornisce luce e gas.
- 2** Ha per capitale Lima.
- 3** Sono ormai rari nelle strade di città.
- 4** La consonante muta
- 5** Pronti , si gira!
- 6** La moglie di Abramo

SOLUZIONE: .....



22

## INDOVINELLI

### ANIMALI (amici o nemici) DI PINOCCHIO



Son piccin cornuto e bruno:  
me ne sto tra l'erbe e i fior;  
sotto un giunco o sotto un pruno  
la mia casa è da signor.  
Non è d'oro e non d'argento  
ma ritonda e fonda ell'è:  
terra è il tetto e il pavimento,  
e vi albergo come un re.  
Se il fanciul col suo fuscello  
fuor mi trae dal mio manier,  
in un piccolo castello  
io divento il suo piacer.  
Canto all'alba e canto a sera  
in quell'atrio o al mio covil;  
monachello in veste nera,  
rodo l'erba e canto april. (G. Prati)

SOLUZIONE: .....



Nasco in una casa bianca,  
Senza porte nè finestre.  
Per poter uscire fuori, son sicuro,  
devo sol rompere un muro.

SOLUZIONE: .....



**Io non faccio che ciarlare  
dalla grucciona a destra e a manca  
ed ognun di me si stanca;  
sono rosso, verde e giallo.  
Chi son io?**

**SOLUZIONE:** .....



**Son modesto e laborioso,  
son paziente ed operoso;  
ho gli orecchi lunghi assai.  
Se do un calcio sono guai  
Indovina dunque. Orsu!  
Chi son io? Dimmelo, tu.**

**SOLUZIONE:** .....



**Senz' olio ne' stoppino,  
io m'accendo il lanternino  
proprio la':  
dentro il codino.**

**SOLUZIONE:** .....



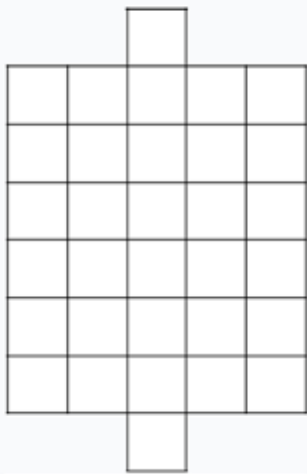
FAVOL  
ARTE

LA MAGIA DI PINOCCHIO - *Emma Luzzietti*

# 23

## CRUCIVERBA

Completato lo schema, nella seconda e terza colonna, lette dall'alto in basso, troverai primo personaggio del romanzo.



- 1 La terza.
- 2 Un caro compagno.
- 3 Canti ecclesiastici
- 4 Ciuccio napoletano
- 5 E' nota per il Partenone
- 6 Bacchanale romano
- 7 Compositore musicale di nome Arrigo
- 8 La prima

SOLUZIONE: .....

# 24

## ADDIZIONE LETTERARIA

(Vedi spiegazione ed esempi in premessa)

### LUOGHI E AMBIENTI DEL ROMANZO

L+ antenati + L + Avverbio di luogo + Preposizione articolata + Era dotata di poteri magici +  
Abitanti di Istanbul + Napoli in auto.

SOLUZIONE: .....





**PINOCCHIO... IL BAMBINO VERO** - Daniela Carolina Piunti

# 25

## ANAGRAMMI ILLUSTRATI

*Trovate e scrivete i nomi delle immagini illustrate, poi anagrammate i nomi ottenuti. Le iniziali delle parole anagrammate, lette di seguito, vi diranno con chi si divertiva Pinocchio nel capitolo 33 del libro.*



SOLUZIONE: .....

# 26

## LA SILLABE

*Scrivi sotto ogni figura la sillaba iniziale del lavoro che stanno facendo le varie persone. Le sillabe, lette di seguito, formeranno il nome di un personaggio "poco gradito" da Pinocchio. (cap. 28)*



SOLUZIONE: .....

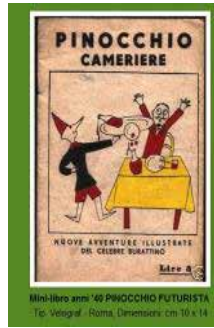


27

## L'INTRUSO

(Vedi spiegazione ed esempi in premessa)

*Indica quale tra queste copertine è una intrusa e spiegate il perché.*



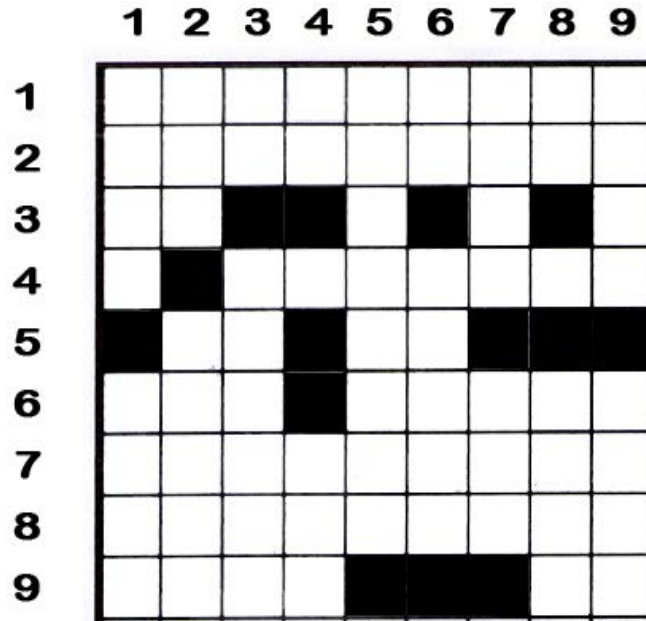
SOLUZIONE: .....



Parco di Pinocchio-Collodi - P. Consagra - LUMACA -

## CRUCIVERBA

Risolto il cruciverba, al n° 8 orizz. e al 5 vertic. si leggerà il **nome di uno strano paese**.



## ORIZZONTALI

- 1 Nelle fiere ve ne sono molti.
- 2 Matematico, fisico e inventore greco...finito nei fumetti.
- 3 In un canale di Venezia c'è quella d'oro.
- 4 Attrezzo clinico usato dai chirurghi.
- 5 Pronome personale. Unione Internazionale.
- 6 Nota Agenzia americana. Annodar qualcosa.
- 7 Ficare in testa.
- 8 (Prima parte del nome da indovinare)
- 9 Ha per capitale Vientiane. Precede Capone.

## VERTICALI

- 1 Quelli della Perugia sono ottimi. Uno scialo senza nè capo né coda.
- 2 A Roma c'è quella sacra che serviva per sacrifici. Pesce d'acqua dolce.
- 3 In mezzo all'arca. Spossato, debole.
- 4 Interiezione che esprime vari sentimenti. Sigla di velocità nei computer.
- 5 (Seconda parte del nome da indovinare)
- 6 Come privo di O. Non vedente.
- 7 Noemi priva di di testa. Nel Tour de France è sempre legata a Briançon.
- 8 Non Disponibile. Strumento a corde.
- 9 Animali che si nutrono di carogne. Squadra madrilenà

SOLUZIONE: .....



# FAVOL'ARTE



LA MAGIA DI PINOCCHIO - *Diana Piccioni*

# 29

## ELIMINAZIONI

(Vedi spiegazione ed esempi in premessa)

*Eliminate tutte le parole sotto elencate, tenendo presente che nello schema possono essere scritte da sinistra a destra o viceversa; dall'alto in basso o viceversa; in diagonale dall'alto verso il basso o viceversa. Le lettere rimaste vi daranno il nome di un pericoloso animale che mise Pinocchio nei guai.*

ACQUAMARINA ALLEGRO ARTISTA COCCIUTO COLTO DISTACCATO DONNE  
LEALE ONESTO TENACE UMANO URANO

D	I	S	T	A	C	C	A	T	O	S
C	O	C	C	I	U	T	O	N	E	R
O	N	N	O	E	L	A	E	L	P	E
L	A	N	N	A	T	S	I	T	R	A
T	M	T	A	E	T	E	N	A	C	E
O	U	E	R	O	R	G	E	L	L	A
A	C	Q	U	A	M	A	R	I	N	A

SOLUZIONE: .....



Parco di Pinocchio-Collodi - Bartolucci - LABORATORIO DI GEPETTO-

# 30 REBUS

(Vedi spiegazione ed esempi in premessa)

(1, 5, 2, 5, 5, 2, 10, 7, 2, 5, 3, 8)

*La soluzione è: Un personaggio del libro*



L



DI



IL



A



L

SOLUZIONE: .....

# 31

## PASSO DI RE

(Vedi spiegazione del gioco in Premessa)

*Partendo dalla prima casella e seguendo passo passo le mosse di un re sulla scacchiera ricostruisci il titolo del capitolo in cui si racconta il primo serio guaio in cui incappò il burattino*

Pi	dor	ad	si	sve
men	noc	si	glia	po
pie	ta	chio	do	coi
di	coni	na	pie	di
da	sul	ti	mat	bru
cal	no.	La	cia	ti.

SOLUZIONE: .....

# 32

## CONCLUSIONE

### FRASE CIFRATA

*Per trovare la soluzione occorre sostituire ad ogni numero una lettera dell'alfabeto, tenendo presente che a numero uguale corrisponde sempre lettera uguale.*

*Si precisa che al n° 10 corrisponde la vocale A; al n° 5 la consonante R; al n° 14 la consonante T.*

“1 2 3 4 - 4 5 2 - buffo - 9 7 10 11 13  
2 - 4 5 2 - 7 11 - 9 7 5 10 14 14 15  
11 2! - 4 - 1 2 3 4 - 21 2 11 2 - 1 2  
11 14 4 11 14 2 - d'essere - 13 15 18 4 11  
14 10 14 2 - 7 11 - 5 10 12 10 16 16  
15 11 2 - 17 4 5 9 4 11 4!”

SOLUZIONE: .....







PINOCCHIO E IL GRILLO PARLANTE - *Augusta Schinchimini*

# SOLUZIONI

1 PinO - Occhio = Pinocchio.

2 L oste Riad E L gambe RO R osso = L'osteria del gambero rosso.

3 IL GATTO E LA VOLPE. Ricordo di due fiabe: la Volpe e l'uva - Il GATTO con gli stivali .

4 --

5 Cera, Iole, Bora, Riso, Enea, Idee, Nave, Olio = CIBREINO.

6 MEDORO

7 Mela – lampo = Melampo

8 Il misterioso signor Geppetto (AGILE ESAMI PESTO CERVO ISOLA MASSO ASINI VIGNA FORTE ADIGE TAPPO VETRO AIUTO

9 Sono il n° 1 e il n° 3. Perché non sono BURATTINI. Sono MARIONETTE. La differenza tra le due maschere consiste nel fatto che i “burattini” vengono mossi dal basso con le mani infilate sotto i loro vestiti. La “marionette” vengono azionate dall'operatore dall'alto attraverso fili legati alle braccia e alle gambe.

10 Entrambi ebbero le orecchie d'asino. Pinocchio se le trovò in testa quando visitò il paese dei Balocchi. Al re Mida le orecchie d'asino crebbero quando Apollo, lo punì perché non lo aveva nominato vincitore in una gara musicale e gli aveva preferito il Dio dei boschi Pan.

11

1) VERO. Però, in seguito alle lamentele dei suoi giovani lettori, la dovette riprendere e impiegò due anni per poterla concludere, stavolta con un lieto fine.

2) VERO

3) FALSO Sono le pareti della cittadina piemontese di VERNANTE ad essere affrescate con disegni.

4) VERO

5) FALSO. Il parco si trova nel comune di COLLODI. A Vernante ci sono i dipinti murali.

6) VERO

- 7) FALSO Non scrisse più altri “sequel” del romanzo. Ci pensarono altri scrittori a sfruttare il personaggio.
- 8) VERO Il libro ha per titolo “La chiavetta d’oro”
- 9) FALSO Il cognome della madre era ORZALI, mentre COLLODI era il paese in cui la madre nacque.

**12** Ricostruzione: QUI GIACE LA BAMBINA DAI CAPELLI TURCHINI MORTA DI DOLORE PER ESSERE STATA ABBANDONATA DAL SUO FRATELLINO PINOCCHIO

**13** Gli uccelli: gli intrusi sono GAZZA LADRA E PETTIROSSO. Non sono stati mai menzionati.

**14** L isola rondelle (-RON) api indù mostri (-MO) rose (-R) N= L isola delle api industriali.

**15** La Balena. Collodi non ha mai citato la balena. Ha citato un PESCE-CANE “ più grosso di un casamento di cinque piani”. Fu Disney a creare il personaggio della balena.

**16** Uccello, Una sola volta, Zingaro, Un folletto, Un’erba, Una carta = Il paese dei balocchi

**17** Numero da scegliere 3 = Pinocchio fritto in padella.

**18** Personaggi nascosti nelle righe:

1.... vALIDO, ROobusto (Alidoro)

2..... all’alBA LE NAvi... (Balena di Disney)

3 ... PULCI NEL Lavare... (Pulcinella)

4 ... COLLO DI .... (Collodi)

5 .....racCONTA DI NOn .... (Contadino)

6. ... non FA, INEsperto.... (Faine)

**19** Pierino nel comporre il tema non ha mai usato la vocale “I”

**20** ROSAURA ( Firma Trono Mosto Frate Paura Carro Fiala) .

21 LUMACA (Enel Perù Tram Acca Ciac Sara)

22 Il grillo. Il pulcino; Il pappagallo; L'asino; La lucciola

23 MASTRO CILIEGIA (C amici salmi asino atene orgia Boito A)

24 L avi L là della fata turchi NA [sigla] = La villa della Fata Turchina.

Tale Villa, che ha ispirato Collodi, esiste realmente all'interno del Parco della Villa Gerini o Villa di Colonnata, nel Campo dei miracoli. La casa è oggi ormai un rudere. E' situata su un'isoletta nel lago che si trova all'interno del parco. E' attualmente in vendita...per 10,5 milioni di euro.

25 ARPE ESCA LAGO VALANGA ACINO PALI SACCHI MANICO DAINI Anagrammi: Pera, Asce, Gola, Lavagna, Icona, Alpi, Caschi, Camion, India, le cui iniziali formano la parola PAGLIACCI.

26 : PEsta, SCAla, TOsa, REma, VERsa DEpila. = Pescatore verde

27 La copertina 'intrusa' è la seconda. Si tratta della prima copertina che ebbe il libro (1883) e non è illustrata. Inoltre tutti gli altri libri presenti non furono scritti da Collodi,

28 : Il paese è ACCHIAPPA CITRULLI

**Orizzontali** 1 Baracconi 2 Archimede 3 Ca' 4 Forcipe 5 Ti - UI 6 CIA Legar

7 Inculcare 8 ACCHIAPPA 9 Stato asiatico con capitale Vientiane - Precede Capone.

**Verticali:** 1 Baci- Cial 2 Ara - Tinca 3 RC - Fiacco 4 Ah! - UHS 5 CITRULLI

6 CM - Cieca 7 oemi - Gap 8 ND - Arpa - 9 Iene -Real.

29 Il serpente

30 L omino DI burro guida IL carrozzone diretto A L paese dei balocchi.

31 Pinocchio si addormenta con i piedi sul caldano. La mattina dopo si sveglia coi piedi bruciati.

32 *"Come ero buffo quando ero un burattino! E come sono contento d'essere diventato un ragazzino perbene!"*





**MANGIAFUOCO E IL GRAN TEATRO DEI BURATTINI - *Silvano Pizza***



FAVOLI  
ARTE

PINOCCHIO IN JAPAN - *Ayami Noritake*





# 8° festival di Favolà

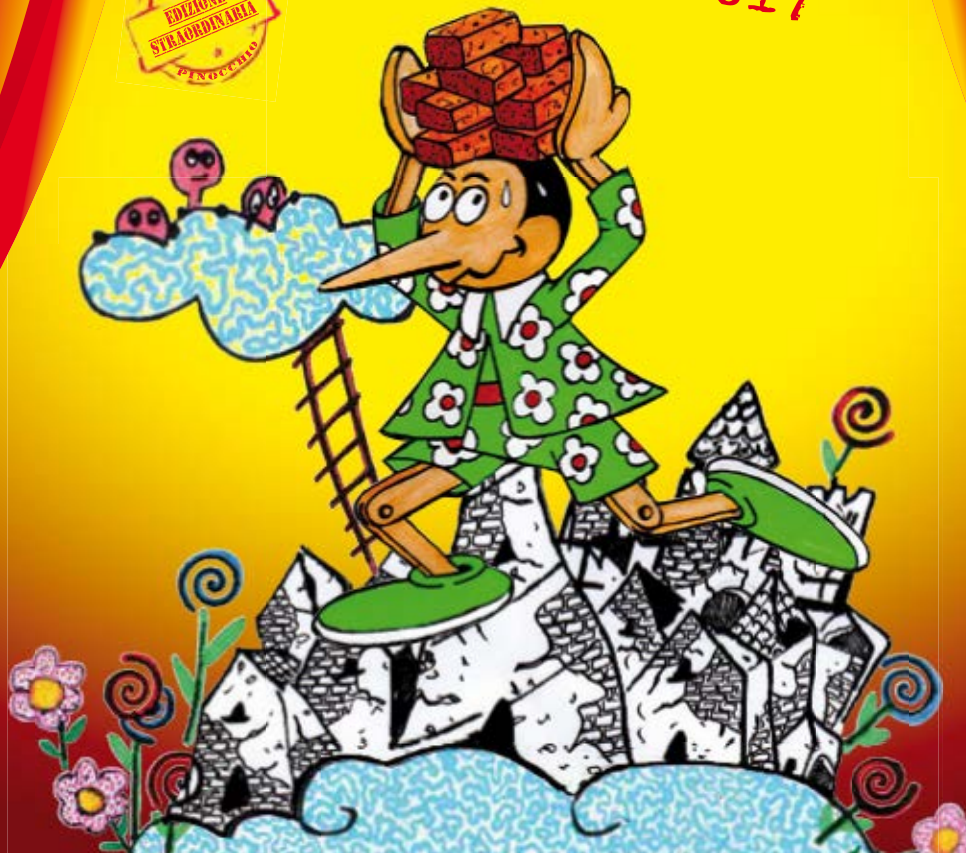
**PINOCCHIO. STORIA DI UN BURATTINO E DI UN TERREMOTO**



i luoghi  
della scrittura



2017



[www.iluoghidellascrittura.it](http://www.iluoghidellascrittura.it)



**AMATRICE**

26 - 29 agosto



**ARQUATA del TRONTO**

2 - 4 settembre



**NORCIA**

8 - 11 settembre