

**Alberto Pavan**

## Ἀγών τῶν αἰνιγμάτων

### *Un gioco didattico tra parola mascherata e problem solving*

«Esistono anche dei giochi non inutili ad affinare l'intelligenza dei ragazzi, per esempio quando gareggiano ponendosi a vicenda piccoli quesiti di ogni genere. Nel gioco si rivela con maggior naturalezza anche il carattere».

Quint. *inst. or.* 1, 11-12

#### **Abstract**

Si illustra di seguito un'attività di *problem solving* che pone gli studenti di fronte alla necessità di risolvere un indovinello in lingua greca attraverso l'uso delle conoscenze morfologiche e sintattiche e delle competenze trasversali di analisi e di comprensione del testo, acquisite nel primo biennio di Liceo Classico, nella forma di un gioco a squadre, che recupera lo spirito agonistico connesso con l'indovinello nel mondo greco e incrementa la motivazione e la capacità di lavorare in gruppo.

This paper describes a problem-solving case presented as a game, carried on in a second year of Liceo Classico. Students, divided into teams, are given a riddle in Greek language to solve with the aid of their knowledge of Greek grammar and of the cross skills of analysis and comprehension of the texts, experienced also in other school subjects. The activity aims at reinforcing the students' motivation, their skill in working together as well as in improving the skill of comprehension of the text within its cultural context.

Se capita di osservare gli studenti nei momenti di libera socializzazione, come un viaggio in treno o un'ora di supplenza, li si vedrà intenti a fare semplici giochi, quali quello di trovare nomi di animali, città, film – e chi più ne ha più ne metta – iniziati con la medesima lettera, quello di elencare frasi o parole adoperando l'ultima parola o sillaba della precedente, o quello di lanciarsi nella soluzione di indovinelli.

Si tratta di una serie di passatempi che richiedono loro una concentrazione prolungata, li inducono a riflettere sulle combinazioni delle parole e li divertono, anche a lungo: è l'usuale effetto sortito dai giochi enigmistici, fondati su di uno schema sempre eguale declinato in mille varianti, che aguzzano infallibilmente l'ingegno e insegnano qualche cosa di curioso, con la differenza che il contesto diventa quello di un gioco di società. A simposio, come racconta Ateneo di Naucrati nel XIV libro dei *Deipnosofisti*, dopo il dessert ci si intratteneva con giochi di parole ed enigmi, di cui

Ateneo stesso e soprattutto l'*Antologia Palatina* ci hanno lasciato cospicua testimonianza.

Proprio l'*Antologia Palatina*, una delle opere trascurate dal sempre meno efficace canone scolastico, ma inesauribile giacimento di testi brevi e di senso compiuto, intercetta questo bisogno di gioco e di intrattenimento degli studenti, proponendo indovinelli, la cui natura di mistero è raddoppiata dalla necessità di comprenderli in lingua greca.

Di qui è nata l'idea di inventare un'attività che fosse sì motivante e anche divertente, ma che fosse strettamente ancorata alla riflessione e all'uso della lingua greca e di quella italiana: l'Ἀγών τῶν αἰνιγμάτων è infatti una gara a squadre di soluzione di enigmi in lingua greca della durata di tre ore circa, proposta a studenti al termine del secondo anno di Liceo Classico, in cui è consentito l'uso del dizionario di lingua greca. Non richiede un percorso di preparazione specifica, ma si avvale delle conoscenze e delle competenze che gli studenti apprendono nel primo biennio e, nella sua natura di attività interdisciplinare, presuppone soprattutto l'abitudine a una visione delle discipline come un sistema di conoscenza integrato in cui si applicano le medesime competenze. Prerequisito fondamentale è la consapevolezza nello studente che il testo greco è portatore di contenuto da comprendere in modo coerente attraverso la decifrazione e l'applicazione di alcune regole grammaticali, ma anche attraverso l'abitudine a spiegarlo attraverso un contesto, sia esso storico o mitologico.

È nondimeno richiesto rigore metodologico, a partire dalla lettura delle consegne, che nella gara si traduce in capacità di usare facili paratesti, istruzioni e note esplicative. Dal punto di vista delle conoscenze invece, si presuppongono i contenuti grammaticali del biennio, elementi di mitologia e di cultura greca e la conoscenza delle principali figure retoriche di ordine e di significato e della loro valenza semantica, sicuramente appresa con lo studio del testo poetico, che è programma di italiano del secondo anno.

### 1. Giochi, premi e reti da pesca

«The riddle is essentially a charm in reverse: it represents the revolt of the intelligence against the hypnotic power of commanding words. In the riddle a verbal trap is set, but if one can 'guess', that is, point to an outside object to which the verbal construct can be related, the something outside destroys it as a charm, and we have sprung the trap without being caught in it».

N. Frye, *Charms and Riddles*, 1975, 137.

Prima di entrare nel vivo della gara, pare opportuno soffermarsi brevemente su come la cultura greca percepisce l'enigma e su quale veste letteraria gli ha dato, riflessione che

può risultare utile anche come introduzione agli studenti, al fine di dare loro delle coordinate antropologiche e culturali per affrontarne poi la soluzione. Tratta l'argomento con esaustività *Il labirinto della parola*, recente saggio di Simone Beta<sup>1</sup>, dotto e piacevole alla lettura, che inquadra l'argomento dell'enigma proprio nell'ambito della parola, adoperata per celare il *proprium*, con l'intento di giocare o di mettere in difficoltà, esprimendosi per *errores* o per *ambages*, insomma attraverso l'artificio e la via più sinuosa.

Nel pensiero arcaico, l'enigma è sentito come una prova atta a dirimere questioni importanti, attraverso un verdetto severo e inappellabile: esso è una gara tra due contendenti in cui la posta in gioco è la vita di uno di loro. La soluzione dell'enigma è un momento ricorrente nella peripezia di un eroe dal mito alla favola: viene naturale pensare a Edipo e all'enigma della Sfinge, la cui soluzione gli frutta il trono di Tebe e la mano della sua disgraziata regina oppure all'algida Turandot, nella riscrittura della favola cinese di Gasparo Gozzi o nell'opera di Puccini, che respinge e uccide i pretendenti sottoponendoli alla prova dei tre indovinelli finché non si presenta l'arguto Calaf, capace di trovare la soluzione. Tuttavia, nella tradizione favolistica, anche l'arte di inventare gli enigmi risulta prova sfidante e dirimente, come testimonia *L'indovinello*, favola dei fratelli Grimm, in cui una principessa, superba e patita di enigmi, concederà la propria mano a colui che le proporrà un enigma cui ella non saprà dare risposta<sup>2</sup>.

Da questi esempi tratti da vari ambiti culturali, emerge con chiarezza che l'enigma può essere una peripezia dell'eroe e, in quanto tale<sup>3</sup>, si configura come sfida in cui bisogna vincere, poiché la posta in gioco è la vita. L'enigma è quindi nel racconto popolare una delle declinazioni dell'ἀγών, al pari di una gara di quadrighe, come nel caso di Pelope che aspira alla mano di Ippodamia, o una gara di corsa, come nel caso di Ippomene che si batte per quella di Atalanta. Tale prova per sua stessa natura sfida chi gli si avvicina e genera una tensione positiva verso la soluzione<sup>4</sup>.

Stabilito il nesso antropologico tra enigma e ἀγών, è ora il caso di investigare, attraverso una veloce rassegna lessicale, quali caratteri la lingua greca attribuisce all'enigma, che definisce in modi diversi. Αἴνιγμα (da αἰνίσσομαι, «sottendere»),

---

Mi piace ringraziare l'amica e collega Giovanna De Finis che mi ha invitato al seminario *Mῦθος, λόγος for connecting*, svoltosi il 6 ottobre 2017 presso l'Educandato agli Angeli di Verona, dove ho discusso questa proposta didattica. Sono inoltre grato alla classe VD ginnasio a.s. 2016/2017 del Liceo Ginnasio Statale Antonio Canova di Treviso, che si è prestata a giocare con gli enigmi greci, divertendosi e facendomi divertire.

<sup>1</sup> BETA (2016); ancora sul tema dell'enigma nel mondo antico BARTEZZAGHI (2011), MONDA (2012), BETA (2014).

<sup>2</sup> Per uno studio dell'enigma nella letteratura dall'età antica a quella contemporanea, cf. COOK (2006).

<sup>3</sup> PELLIZER (1991, 15-28).

<sup>4</sup> Per l'interpretazione agonistica dell'enigma cf. MONDA (2012, 7-12).

«parlare in enigma, ravvolgere in ambagi il discorso, fare coperta allusione a qualcosa, alludere copertamente»<sup>5</sup>, è in relazione con αἶνος, il genere praticato da Esopo o con il così detto apologo dello sparviero e dell'usignolo di Esiodo (*op.* 202-12). La copertura, l'allusione enigmatica consiste nell'attribuire comportamenti tipici dell'uomo agli animali, che sono i protagonisti della storia. Il testo termina con la spiegazione della metafora, cioè la soluzione dell'indovinello, introdotta dalla formula Ὁ μῦθος δηλοῖ ὅτι, cui segue l'interpretazione morale a uso dei lettori, cioè degli uomini<sup>6</sup>.

Αἶνιγμα è quindi un testo che procede su due distinti piani: quello della superficie del suo significante e quello sotterraneo del suo significato, che possono coincidere solo attraverso un sistema di associazioni, reso possibile da un sostrato culturale condiviso da autore e lettore.

Il secondo termine adoperato per definire l'indovinello è γρῖφος. Il primo significato del termine sembra essere quello di 'rete da pesca', come Oppiano di Anazarbo, poeta del II secolo d.C., spiega analiticamente nel poema didascalico *Halieutikà* all'interno di un catalogo di strumenti per la pesca, 3 79-81<sup>7</sup>:

δίκτυα δ' αὐτ' ἄλλοισι μέλει πλέον ἐντύνεσθαι·  
τῶν τὰ μὲν ἀμφίβληστρα, τὰ δὲ γρῖφοι καλέονται,  
γάγγαμά τ' ἠδ' ὕποχαι περιηγέες ἠδὲ σαγήναι.

Vengono qui elencati vari tipi di reti da pesca, fatte di giunchi intrecciati, tra cui appunto i γρῖφοι, che sono una rete a strascico, identificata da Plutarco con la σαγήνη, costituita da due reti parallele. Già Aristofane adopera la parola nel suo significato traslato di 'enigma'<sup>8</sup> e Clearco di Soli, filosofo peripatetico vissuto tra il IV e il III secolo a.C., in un frammento del trattato *Sugli indovinelli*, tramandato da Ateneo, ne riferisce una compiuta definizione:

γρῖφος πρόβλημά ἐστι παιστικόν, προστακτικὸν τοῦ διὰ ζητήσεως εὑρεῖν τῇ διανοίᾳ τὸ πρόβληθὲν τιμῆς ἢ ἐπιζημίου χάριν εἰρημένον<sup>9</sup>.

<sup>5</sup> ROCCI, s.v. αἰνίσσομαι.

<sup>6</sup> BETA (2016, 34).

<sup>7</sup> Trad.: «alcuni invece preferiscono prepararsi le reti: alcune di esse sono denominate giacchi, altre γρῖφοι, altre vangaiuole, altre fonde, e sagene».

<sup>8</sup> Ar. *Vesp.*, 20: οὐδὲν ἄρα γρίφου διαφέρει Κλεώνυμος. Xantia, uno dei protagonisti della commedia, espone un sogno profetico che è subito definito da Sosia un enigma, per la cui soluzione ci si deve rivolgere agli ospiti del simposio.

<sup>9</sup> Il frammento è conservato in Ath. *Deipn.* 10, 448c, trad. di Simone Beta in BETA (2012, 70): «L'enigma è un problema scherzoso, che impone di cercare e di trovare la soluzione di ciò che viene proposto facendo uso dell'acume, con l'obiettivo di assegnare un premio o una punizione».

È evidente che il nome greco definisce sì qualcosa di complicato, difficilmente solubile, ma non penso che l'idea soggiacente sia quella che – con prestito gaddiano – potremmo definire 'gnommero', cioè il groviglio inteso come emblema di una realtà irrazionale, privo di un capo, ma che piuttosto ci si riferisca a un sistema di nodi reversibile attraverso la comprensione della sequenza in cui i nodi si succedono, come appunto avviene quando con l'uncino si sbrogliava una rete da pesca. Tutto ciò per dire che, a mio giudizio, il concetto di γρῖφος non confligge con il λόγος, anzi ne cade sotto il governo.

Tanto l'enigma era gradito agli antichi che per loro stessi fu oggetto di studio e di riflessione, soprattutto per la sua natura di parola travestita; da quel che rimane della trattatistica antica risulta che l'enigma si muove tra quattro dimensioni caratterizzanti:

**una dimensione linguistica e concettuale**, come Aristotele sottolinea quando discute sullo stile, i cui pregi sono chiarezza, medietà e misura nell'uso dell'ornato, poiché «se la poesia fosse costituita da metafore sarebbe un enigma». Risulta quindi che l'enigma si muove nell'ambito della traslazione di vocaboli e di concetti, che quindi la sua caratteristica essenziale è «dire cose reali collegando elementi impossibili». L'enigma non è mendace, semplicemente cela il reale, pertanto, per scioglierlo, è necessaria una riflessione sui nomi e sulle cose<sup>10</sup>;

**una dimensione culturale:** Clearco, in un passo del trattato *Sui proverbi*, tramandato da Ateneo, afferma che «La soluzione degli enigmi non è estranea alla filosofia: negli enigmi gli antichi davano dimostrazione di cultura», poiché erano giochi che non si fondavano esclusivamente sulla logica, ma richiedevano un certo enciclopedismo e una certa capacità di collegare le conoscenze, un poco come la *Settimana enigmistica*<sup>11</sup>;

**una dimensione ludica:** è sempre Clearco, questa volta in un passo del trattato *Sugli enigmi*, tramandato sempre da Ateneo, a evidenziarla. L'indovinello è un problema scherzoso (παιστικόν, appunto), che impone di cercare e trovare la soluzione di ciò che viene proposto facendo uso dell'acume, con l'obiettivo di assegnare un premio o una punizione. Pertanto l'indovinello è un gioco che diverte poiché conserva il mordente della sua antica natura 'agonistica'<sup>12</sup>.

---

<sup>10</sup> BETA (2016, 17).

<sup>11</sup> BETA (2016, 50).

<sup>12</sup> BETA (2016, 58).

## 2. “O straniero, ascolta!” La gara di enigmi

Come Turandot si rivolge a Calaf determinato ad affrontare quegli indovinelli la cui soluzione è per lui questione di vita o di morte, così ci si appresta a giocare in classe con gli enigmi.

Il libro XIV dell’*Antologia Palatina*, noto con il titolo di *Arithmetika kai griphoi*, offre i testi per questa attività didattica e contiene 146 epigrammi in esametri o distici elegiaci, destinati all’intrattenimento simposiale, così suddivisi: indovinelli (1-64), oracoli (65-100), una sezione mista di indovinelli e oracoli (101-15), problemi aritmetici (116-46). Si dispone quindi di un’ampia scelta di testi brevi, coerenti, poco articolati dal punto di vista sintattico, ma ricchi dal punto di vista lessicale e dall’ordito stilistico ben congegnato.

Esclusi per il momento gli indovinelli matematici, trascuriamo anche gli epigrammi d’argomento oracolare, che spesso riassumono profezie riferite da altre fonti e la cui soluzione presuppone un contesto culturale più ampio, per concentrarci sui γρίφοι: ne rimangono circa una trentina, la cui soluzione attiene a miti, aspetti della vita quotidiana o giochi di parole<sup>13</sup>.

Di seguito riporterò un esempio di come un testo è stato presentato agli studenti, corredato da note che sciolgono le varianti omeriche, dovute a esigenze metriche, e illustrerò il percorso di soluzione, che passa attraverso la traduzione ‘di servizio’, l’analisi stilistico-retorica e la comprensione del testo.

AP 14, 103

εἴ με νέην ἔλαβες, τάχα μου πίες ἐκγοθὲν αἶμα  
 νῦν δ’ ὅτε γηραλέην μ’ ἐξετέλεσσε χρόνος,  
 ἔσθιε τὴν ῥυσαινομένην, ὑγρὸν οὐδὲν ἔχουσαι,  
 ὅστ’ ἐα συνθραύων σαρκὶ σὺν ἡμετέρῃ<sup>14</sup>.

### Note

νέην= νεάν

πίες=ἔπιες

ἐξετέλεσσε= ἐξετέλεσε

<sup>13</sup> Si ritiene che possano essere adatti a quest’attività i seguenti indovinelli di AP 14: 5, 6, 9, 20, 21, 22, 25, 26, 29, 30, 32, 33, 37, 38, 40, 41, 45, 47, 52, 56, 57, 58, 64, 108, 109, 110, 111.

<sup>14</sup> «Se mi coglievi ragazza, suggevi il mio sangue versato:/ ora che, vecchia, m’ha stremata il tempo,/ mangiami tutta rugosa, senz’ombra di liquido in corpo,/ l’ossa insieme spezzandomi e la carne» (trad. F. M. Pontani).

### Consegna

Si elabori una traduzione di servizio e si tenti poi di risolvere l'enigma, individuando prima nel testo le seguenti figure retoriche: metafora, iperbato, antitesi, chiasmo.

### Avvertenze

Si tratta di un testo poetico, quindi l'ordine delle parole è adeguato alle esigenze metriche espressive ed è diverso da quello dei testi in prosa.

Gli argomenti grammaticali presenti nell'epigramma sono i più esercitati nel corso del biennio ginnasiale, il periodo ipotetico, la proposizione temporale, la sintassi del participio, l'aoristo, la posizione degli aggettivi; il lessico, salvo tre lemmi rari ma di significato incontrovertibile, non è estraneo ai testi con cui gli studenti hanno maggiore familiarità, mentre le figure retoriche sono quelle che si esercitano soprattutto in italiano nello studio del testo poetico. Il compito richiesto non è infine diverso da alcune delle consegne della prova INVALSI di italiano, volta appunto a misurare la competenza di comprensione di un testo, anche poetico.

Gli studenti quindi si cimentano nell'individuazione dei costrutti sintattici, cui segue l'analisi logica, che presuppone la decrittazione dell'*ordo verborum*, nel corso della quale si può già porre attenzione alle figure retoriche.

L'analisi della struttura grammaticale, la ricostruzione dell'*ordo verborum* convenzionale, la consequenziale individuazione delle figure retoriche e la traduzione 'di servizio' inducono gli studenti a notare che nel primo distico si contrappongono due momenti della vita della *persona loquens*, presentati attraverso un chiasmo evidenziato in giallo; i verbi, evidenziati in rosa, indicano un passaggio di stato nella vita della *persona loquens*, così come il secondo emistichio del v. 1 e i vv. 3-4 precisano che il passaggio di stato è consistito in un'eliminazione di ciò che era liquido e nella trasformazione in qualcosa di solido, completamente commestibile.

Agli studenti è risultato disorientante l'uso della *persona loquens*, poiché ha indotto a pensare a una donna invecchiata che presenta sé stessa in maniera macabra – attraverso appunto un collegamento di elementi impossibili –, ma la riflessione sull'uso delle metafore (in grassetto nel testo) e dei *propria* dei verbi di mangiare e di bere li ha guidati a comprendere che si trattava di un alimento, le cui modalità di consumo variano con il passare del tempo. È stato infine il participio ῥυσαινομένην che, grazie alla sua efficacia descrittiva, ha fatto balenare alla mente dei più pronti la soluzione: l'uva passa, uno dei dessert serviti a simposio. Si tratta quindi di una sorta di enigma metasimposiale, in cui la *persona loquens* è uno dei cibi che presumibilmente i convitati stanno gustando nel momento del banchetto in cui ci si dedica ai giochi di società.

Svolto un rigoroso lavoro di analisi linguistica, lessicale e stilistica e messe alla prova abilità logiche e interpretative, la soluzione offre il destro per un approfondimento

culturale sull'alimentazione nel mondo greco o più in particolare sull'uso dei cibi a simposio o ancora sull'importanza dell'uva e dei suoi derivati nell'economia e nella cultura greca.

Tra i vari indovinelli proposti, si è notato che quelli in cui gli studenti sono giunti con maggiore facilità alla soluzione riguardano la cultura materiale, probabilmente poiché è stato più facile decifrare il sistema di accostamento di elementi impossibili; maggiore difficoltà hanno invece riscontrato negli indovinelli di contenuto mitologico, in cui l'enigma cela, di solito con qualche giro di parole, il nome di un personaggio e ne riassume il mito e quindi presuppone delle conoscenze. Ne è un esempio *AP* 14, 20, scelto per la prova finale e così presentato:

εἰ πυρὸς αἰθομένου μέσσην ἑκατοντάδα θεΐης,  
παρθένου εὐρήσεις νιέα καὶ φονέα<sup>15</sup>.

#### Note

ἑκατοντάδα: corrisponde al numerale ρ (100).

#### Consegna

Si traduca il testo e si tenti poi di risolvere l'enigma, individuando prima le figure retoriche e sforzandosi di comprenderne il valore espressivo.

#### Avvertenze

Si tratta di un testo poetico, quindi l'ordine delle parole è adeguato alle esigenze metriche espressive ed è diverso da quello dei testi in prosa.

Dal punto di vista sintattico, l'enigma richiede la capacità di riconoscere il periodo ipotetico, la conoscenza della sintassi del participio, dal punto di vista morfologico, è indispensabile la conoscenza del futuro e dell'aoristo. La difficoltà reale posta dall'indovinello è invece l'identificazione di ἑκατοντάδα con il numerale ρ, per cui si è deciso di corredare il testo con la nota. Dal punto di vista retorico invece, conviene che sia individuato il chiasmo del primo verso, poiché visualizza la fusione che in qualche modo deve avvenire tra i due sintagmi per decifrare l'indizio. La «fanciulla» illude, poiché lascia pensare a un unico personaggio nei confronti del quale il protagonista dell'indovinello svolgerebbe due funzioni. Proprio l'apparente duplice funzione ha indotto gli studenti a formulare delle ipotesi tratte dalla saga tebana, in cui si duplicano e si confondono funzioni e rapporti di parentela. Di fatto la soluzione va cercata

---

<sup>15</sup> Metti un cento nel mezzo del fuoco bruciante: ne cavi/ d'una fanciulla il figlio e l'uccisore (trad. F. M. Pontani).



nell'ambito del «fuoco» che suggerisce il contesto in cui il personaggio agisce, Troia in fiamme, e presuppone delle conoscenze mitologiche, che gli studenti possono avere grazie alla lettura dell'*Eneide*. Due sono infine le 'fanciulle', Pirra e Polissena, rispettivamente madre e vittima di Pirro, che nel proprio nome porta il fuoco.

A seguito dei due indovinelli si riporta il regolamento del gioco:

1) Suddivisione in squadre equilibrate di 4/5 studenti; ciascuna squadra si dà un nome in lingua greca in cui può riconoscere le proprie caratteristiche;

2) Le prove da svolgere sono quattro:

I. A ciascuna squadra è assegnato un indovinello diverso di difficoltà simile da tradurre, risolvere e spiegare.

II. Prova di velocità: soluzione di un indovinello di un esametro; vince chi esegue il compito in minor tempo; non è necessario tradurre, ma solo comprendere il testo.

III. Semifinale: traduzione, soluzione e spiegazione di un indovinello assegnato alle due squadre finaliste.

IV. Finale: traduzione, soluzione e spiegazione di un indovinello.

A ogni prova sono attribuiti un massimo di 12 punti, così suddivisi: 4 per la traduzione, 4 per la soluzione e 4 per la spiegazione, in modo tale da valorizzare non solo la competenza linguistica, ma anche quella logica e la capacità di argomentazione, già oggetto di esercizio nella produzione scritta e orale in lingua italiana. Il punteggio della seconda prova è distribuito diversamente, poiché non è richiesta la traduzione: quindi 6 punti alla soluzione e 6 alla spiegazione.

### 3. *Espansioni*

Nella letteratura classica non solo l'*Antologia Palatina* è una miniera di enigmi, ma ci sono altri testi che si prestano a una simile attività con uno sviluppo interdisciplinare. Innanzitutto, gli indovinelli aritmetici del XIV libro dell'*Antologia Palatina* consentono di lavorare sui numerali e sulle frazioni e sulla soluzione di problemi aritmetici e logici.

Se invece ci si vuole cimentare con un testo davvero oscuro, si può proporre la comprensione di alcuni passi dell'*Alessandra* di Licofrone, il poema ellenistico più complesso dal punto di vista stilistico, lessicale e contenutistico, interamente scritto per enigmi, visto che si tratta del monologo di Cassandra, che, in quanto profetessa, si esprime per locuzioni e immagini da decifrare. Tali passi possono essere proposti come

enigmi la cui soluzione, sempre veicolata da una rigorosa analisi stilistica e lessicale, non si limita al contenuto del testo, ma anche alla decifrazione delle sue allusioni e dell'uso del mito e delle sue varianti, attività che può costituire un laboratorio sulla poesia ellenistica, troppo poco considerata nella pratica scolastica.

Un testo di diverso spessore sono gli *Aenigmata* di Sinfosio, raccolta di cento indovinelli in lingua latina da recitarsi durante i *Saturnalia*, un autentico intrattenimento con cui trascorrere le lunghe ore postprandiali dei giorni di festa invernali<sup>16</sup>. Molto dubbia è la storicità di tale poeta del IV secolo, il cui nome è tramandato anche nella variante Simposio, che ricorda la destinazione dei suoi componimenti. I brevi testi ben si prestano a un uso didattico, poiché sono scritti in una lingua piana, con un lessico ad alta frequenza: a differenza degli indovinelli dell'*Antologia Palatina*, non sono giocati sull'accostamento di elementi impossibili, ma piuttosto sui giochi di parole e, di conseguenza, solo l'accurata riflessione linguistico-grammaticale consente di arrivare alla soluzione<sup>17</sup>.

### Conclusione

La natura ludica dell'attività è stata molto apprezzata dalla classe in cui è stata sperimentata e ha prodotto i risultati di seguito esposti.

Dal punto di vista delle dinamiche relazionali, la composizione delle squadre, eterogenee al loro interno, ma equilibrate nell'insieme, ha reso possibile un autentico lavoro di gruppo tra pari: solo in alcune squadre sono emerse delle individualità, talvolta però con funzione mediatrice; in altre invece, ciascun componente ha contribuito in modo diverso, chi con le conoscenze grammaticali, chi con il lessico, chi con l'abilità traduttiva. All'interno delle singole squadre si è animata la discussione intorno alla soluzione del problema, in cui sono state argomentate e confutate delle ipotesi, con l'esigenza di rispettare il contributo di tutti i componenti e di giungere a una proposta finale condivisa.

Dal punto di vista della comprensione del testo, si è riscontrato invece un soddisfacente riconoscimento delle strutture morfologiche e sintattiche fondamentali e, di conseguenza, una traduzione di servizio rispettosa dei costrutti; gli studenti sono apparsi disorientati nel momento in cui si sono accorti che la traduzione, intesa come spostamento di costruzioni e di parole da una lingua all'altra, non era sufficiente alla

<sup>16</sup> Per un'edizione degli *Aenigmata* con introduzione e ricco commento cf. BERGAMIN (2005).

<sup>17</sup> Si cita ad esempio l'enigma V: *Nexa ligor ferro, multa habitura ligatos;/ vincior ipsa prius, sed vincio vincta vicissim;/ et solvi multos, nec sum tamen ipsa soluta*. È fondamentale per trovare la soluzione riflettere sui verbi e sulle loro diatesi, che spiegano come l'oggetto in questione legghi, ma allo stesso tempo sia legato.

comprensione del testo, ma che era solo uno strumento da combinare con l'analisi stilistica e la riflessione sul testo.

Il punto di forza dell'attività è quindi il fatto di porre lo studente di fronte alla necessità di comprendere un messaggio attraverso una consapevolezza e una riflessione linguistica di alto livello, ineludibile in un testo complesso e concluso come l'indovinello, e nella prassi scolastica, soprattutto del primo biennio messa talvolta in secondo piano rispetto all'individuazione delle costruzioni.

Ciò che gli studenti hanno più apprezzato è stato il lavoro di squadra, una delle celebrate *soft skills*, raramente praticato nella didattica delle lingue classiche, per lo più ancora fondata su di un apprendimento individuale e così si sono espressi a riguardo: «Tramite il lavoro di squadra ognuno ha potuto collaborare per il raggiungimento di un obiettivo comune sfruttando le proprie abilità e conoscenze, facendo valere le proprie idee, ma, al contempo, accettando anche le critiche altrui. Tutto ciò ha fatto maturare in noi studenti l'importanza del lavoro in *team* e ha concesso a tutti di sentirsi partecipi e fondamentali per superare le non poche difficoltà del gruppo»<sup>18</sup>.

---

<sup>18</sup> La citazione è tratta da un riscontro degli studenti.

*Riferimenti bibliografici:*

*Antologia Palatina*, vol. IV, Torino 1997.

BARTEZZAGHI 2011

S. Bartezzaghi, *Edipo (re)gressivo. Età classica e radici dell'enigmistica*, «I Quaderni del Ramo d'Oro on-line» IV, 1-7.

BERGAMIN 2005

M. Bergamin, *Aenigmata Symposii. La fondazione dell'enigmistica come genere poetico*, Firenze.

BETA 2012

S. Beta, *Gli enigmi simposiali*, in S. Monda, *Ainigma e Griphos. Gli antichi e l'oscurità della parola*, 69-80.

BETA 2014

S. Beta, *Enigmi*, in *Con i Romani. Un'antropologia della cultura antica*, a cura di M. Bettini e W.M. Short, Bologna, 287-302.

BETA 2016

S. Beta, *Il labirinto della parola. Enigmi, oracoli e sogni nella cultura antica*, Torino.

COOK 2006

E. Cook, *Enigmas and Riddles in Literature*, Cambridge.

MONDA 2012

*Ainigma e Griphos. Gli antichi e l'oscurità della parola*, a cura di S. Monda, Pisa.

PELLIZER 1991

E. Pellizer, *La peripezia dell'eletto*, Palermo.

ROSSI 2001

G.A. Rossi, *Enigmistica. Il gioco degli enigmi dagli albori ai giorni nostri*, Milano.