

# Sinonimi cantati

## Giochi di parole - Un quiz enigmatico da risolvere secondo logica e memoria

/ 11.05.2020  
di Ennio Peres

Nel linguaggio comune, esiste una diffusa tendenza a confondere i significati dei termini *quiz ed enigma*. A livello formale, questi due tipi di giochi richiedono entrambi di trovare una risposta corretta a una determinata domanda. Le loro rispettive impostazioni, però, presentano delle differenze sostanziali, che è opportuno non sottovalutare.

Sull'origine del vocabolo *quiz* circolano varie versioni, tutte poco convincenti. Secondo una delle più fantasiose, un impresario teatrale di Lublino (Polonia), un certo Daly, scommise d'introdurre in 24 ore, nel linguaggio parlato della sua città, un vocabolo qualsiasi, senza senso, e cominciò quindi a scrivere con la vernice rossa, su tutti i muri, le prime quattro lettere che gli passarono per la mente, ovvero, appunto: «Quiz». Tutti si chiesero che cosa significasse quella parola e perché fosse stata dipinta così vistosamente; questa curiosità interrogativa conferì alla parola «Quiz» il significato di domanda, interrogazione, gioco di memoria, che ha tuttora.

In assoluto, dovrebbe essere definito *enigma*, sia in ambito linguistico, sia logico-matematico, un problema ludico contenente nel proprio enunciato (in forma abilmente dissimulata) tutte le indicazioni necessarie per poter essere risolto. Al contrario, la risposta esatta di un *quiz*, non può essere ricavata analizzando logicamente la sua formulazione, ma solo se la si conosce già (e se si riesce a rievocarla dal magazzino della propria memoria).

Se si intende proporre dei giochi di natura mnemonica a un vasto pubblico, è necessario attingere a nozioni ritenute di conoscenza comune. Il seguente gioco è stato realizzato con tali criteri. Verificate se la sua impostazione ha centrato l'obiettivo...

Da ognuna delle seguenti dieci frasi, cercate di risalire al titolo di una celebre canzone italiana, sostituendo alcune loro parole con opportuni sinonimi.

Ad esempio: Passato remoto → *Lontano lontano* (Luigi Tenco, 1966) (passato → *lontano*; remoto → *lontano*)

1. Arie turbate - 2. Concetti e vocaboli - 3. Finalissima addio - 4. Folla rilevante - 5. Grosso adulto maturo - 6. Il cimento della mongolfiera - 7. Il Paradiso in un ambiente - 8. Infantile giocatore - 9. Ingresso di gruppo - 10. La corrente d'Oriente - 11. La domestica fuoriclasse - 12. La regina inanellata - 13. Possibilità del settore - 14. Spirito divino - 15. Superficie impegnata.

