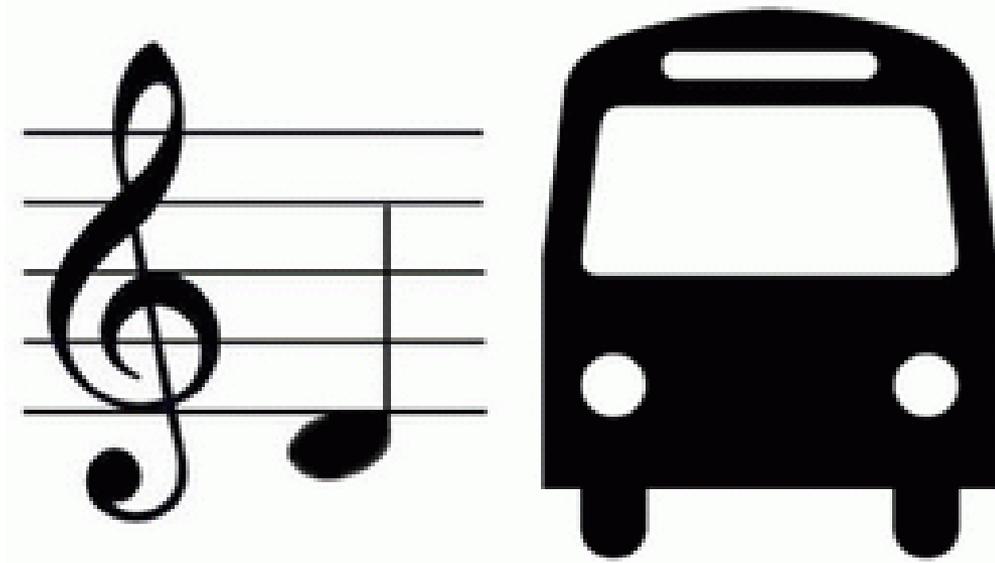


# Conosciamo il Rebus

**Scuola Luigi Michelet**

# Re + bus = Rebus



**REBUS** – Deriva dal latino res = cosa. Ci dice che la frase è espressa “*con le cose*”.  
(la parola descrive anche una situazione intricata e di difficile soluzione)

# SOM



# - Sommario

- Un esempio facile
- Rebus questo (s)conosciuto
- Rebus statico
- Rebus dinamico
- Rebus – spiegazione
- Rebus: convenzioni e trucchetti
- Rebus: soggetti ricorrenti (e strani)

- Un rebus difficilissimo (con l'aiuto)
- Rebus difficili: la prima lettura
- Ancora rebus
- Risolviamoli insieme
- Giancarlo Brighenti (Briga)
- La scelta dello pseudonimo
- Gara di Soluzione a squadre
- Fotorebus: Tocca a noi!!!
- Disegna un rebus

# Un esempio facile

(frase: 7 7)

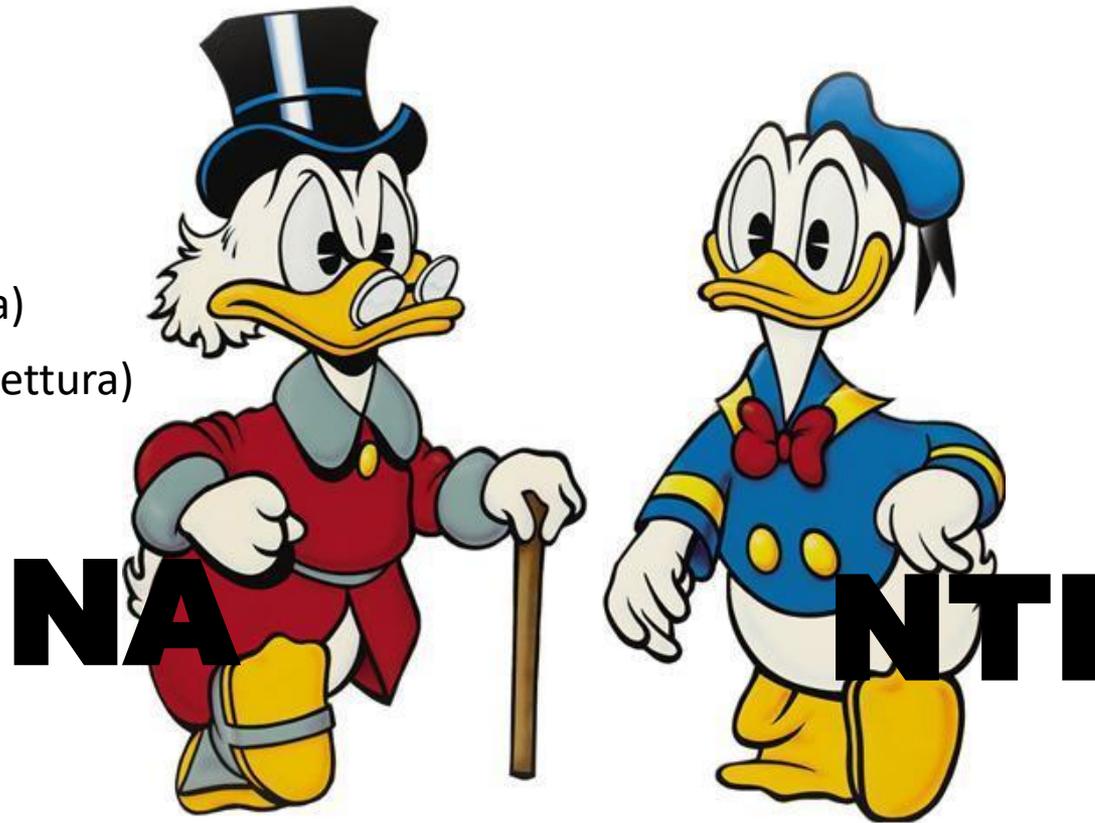
La vignetta

Le lettere (grafemi)

Il diagramma

La chiave (prima lettura)

La soluzione (seconda lettura)



**NA** zio; nipote **NTI** = **Nazioni potenti**

# Rebus questo (s)conosciuto

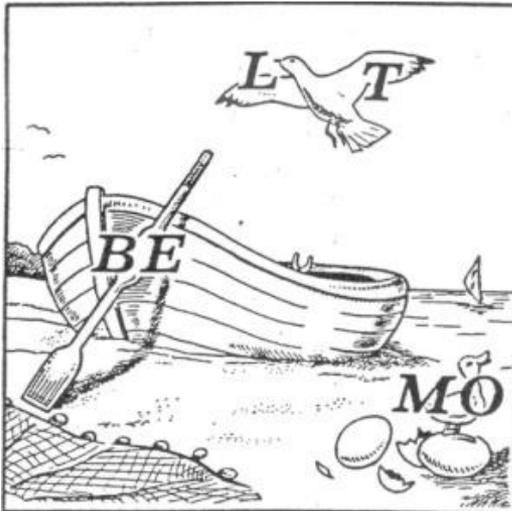
## Nel mondo dei rebus

I rebus sono vignette in cui sono raffigurati diversi **soggetti**. Alcuni di questi soggetti sono contrassegnati con delle **lettere** («grafemi», in linguaggio tecnico) o con degli asterischi.

Le lettere servono a:

- indicare gli oggetti rilevanti ai fini della soluzione;
- costituire parte della frase risolutiva stessa.

(frase: 4 5 8)



BE remo; L T ali; MO nata = **Bere molta limonata.**

(frase: 6 1'4)



Asso; lido; boe = **Assoli d'oboe.**

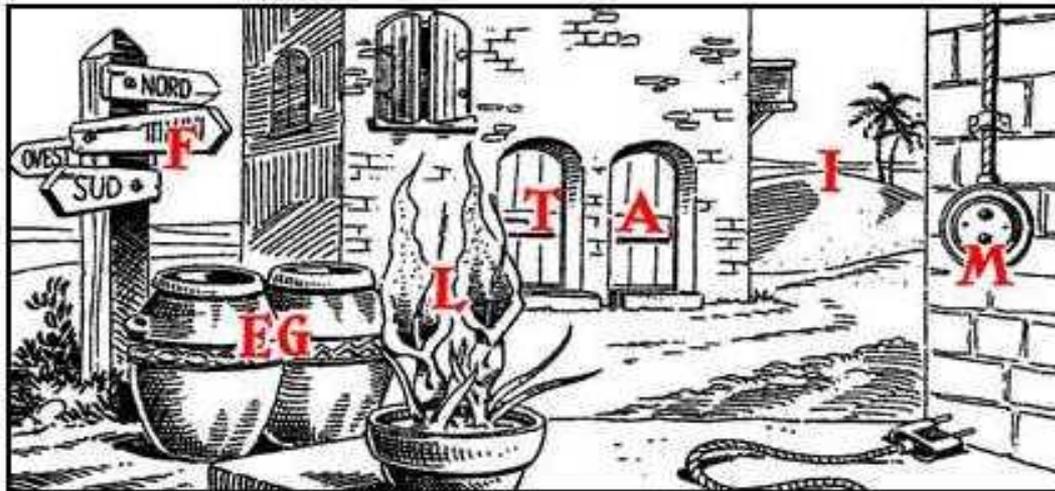
# Rebus questo (s)conosciuto

## Regole di soluzione

Per risolvere un rebus si procede alla lettura da sinistra verso destra, dei soggetti contrassegnati e delle eventuali relative lettere, che possono accompagnare il soggetto indifferentemente prima o dopo, ma che non possono assolutamente staccarsene. La sequenza così ottenuta, dopo una differente separazione tra le varie parole, darà luogo ad una frase. La frase così ottenuta è la soluzione del rebus.

F est; EG giare; L ari; usci TA; duna I; M presa = **Festeggiare la riuscita d'una impresa.**

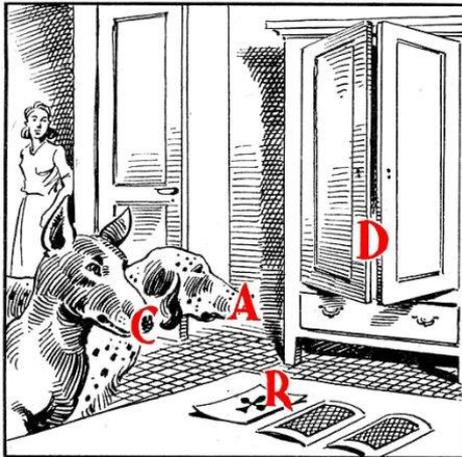
**Frase 11 2 8 1 3 7**



# REBUS STATICO

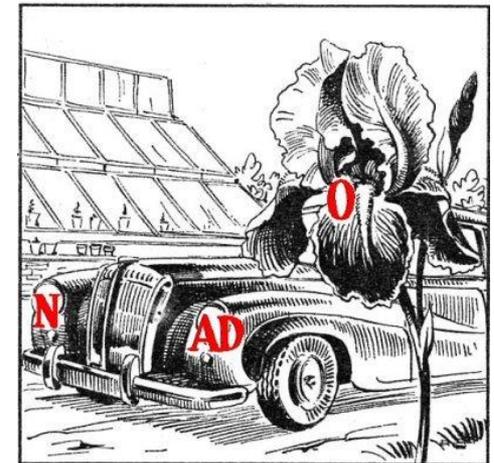
Un Rebus viene così definito quando nella sua struttura grafica, le figure (oggetti, animali o cose) appaiono in atteggiamento statico, devono quindi essere identificate con il loro specifico nome... ( una pera è una "pera", una rosa è una "rosa", un vaso è un "vaso"), oppure interpretate con termini che le caratterizzano (un uomo può essere "bello", "serio", "chino" "alto").

REBUS (6 10) (M. Califano)



Musi C A; asso R; D ante = **Musica assordante.**

REBUS (6 2 4) (Laio)

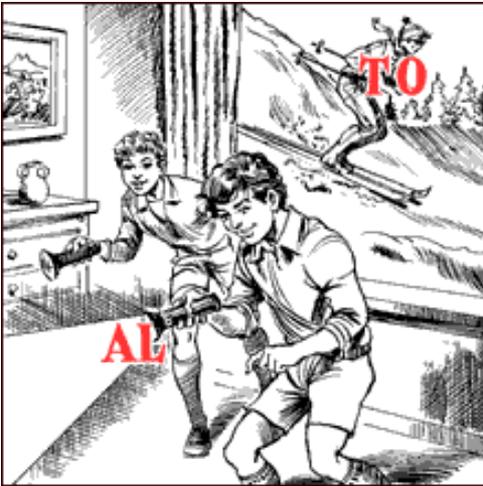


Fari N AD; iris O = **Farina di riso.**

# REBUS DINAMICO

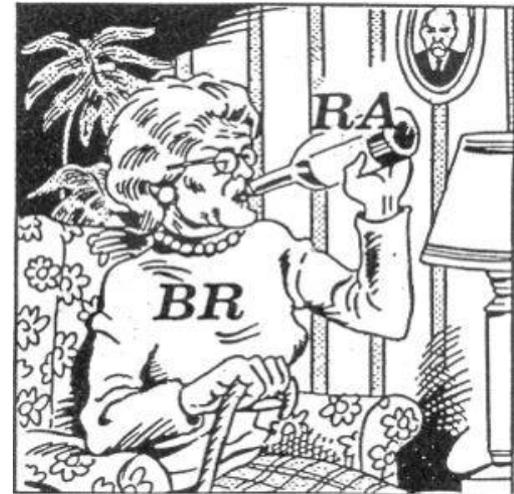
Un Rebus viene così definito quando le parole per arrivare alla soluzione vanno ricavate dai **movimenti**, dalle **azioni** dei soggetti disegnati e indicati dalle lettere (o asterischi).

(frase: 6 8)



AL luce fa; scia TO = **Alluce fasciato.**

(frase: 5 7)



BR ava scola RA = **Brava scolara.**

# REBUS: convenzioni e trucchetti

Tante parole non comuni vengono usate per comodità, per poter completare delle frasi altrimenti impossibili (ara/e, nato/a, pio/a, re, avo/a, aro/i, menta/e)

I rebus sono zeppi di Re, di ranocchie, di remi, di avi, di carcerati (rei e ree), di uomini e donne che pregano per strada, di rose bianche e di fiori strani

Gli accenti si ignorano. Se sono in più si tolgono e se sono in meno si aggiungono.

Due lettere staccate – si mette una “e” in mezzo, come congiunzione: **L T = LeT**

Una lettera grande e una piccola è come dire “elevato a” (matematica) quindi “a”:  
**M<sup>T</sup>** diventa **MaT**

# REBUS: soggetti ricorrenti (e strani)



calla – aro/ari



altare pagano – ara/are



ara



azza



colino – colo



erma



raganella – ila



pia



gazza - pica



tè



Torcia - teda



тино

# UN REBUS DIFFICILE-come risolverlo



(frase: 4 2 7 8)

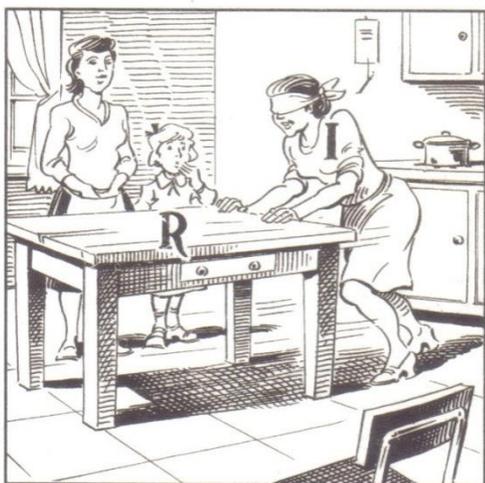
- Abbiamo visto che se il soggetto è raffigurato in movimento, per esempio, potrà essere essenziale specificare *in che tipo di azione* è coinvolto.
- Questo rebus presenta ben quattro soggetti ed i relativi grafemi. Alcuni di questi soggetti (i dadi da gioco contrassegnati da O e da R) sono chiaramente in movimento, dal momento che sono raffigurati mentre cadono da un contenitore in un altro.
- Tenendo presente che la sequenza della prima lettura deve seguire scrupolosamente l'ordine, da sinistra a destra, dei soggetti (l'ordine è dato dalla posizione del contrassegno relativo, sia esso asterisco o grafema) si otterrà un abbozzo di prima lettura dalla descrizione della scena:
- I dadi O ed R cadono, dal bussolotto LI, nel vaso RI.
- La prima lettura corretta è: **O,R** dadi van da **LI** in vaso **RI**.
- La soluzione è: **Orda di vandali invasori**.
- È interessante notare che mentre per i dadi è necessario descrivere anche il movimento in cui sono coinvolti, il bussolotto che li conteneva è descritto esclusivamente dai grafemi che lo contrassegnano. Un soggetto, infatti, può comparire nella prima lettura anche solo per mezzo dei suoi grafemi.

# Rebus difficili – la prima lettura

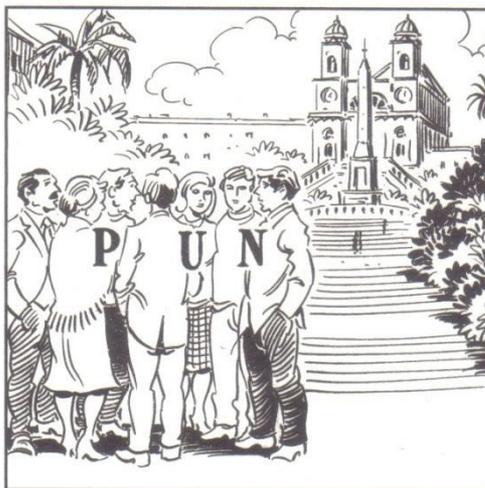
P U N gente a Roma = **Pungente aroma.**



2. (8, 3, 4) (Ditanti)



2. (8, 5) (Red)

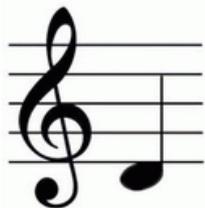


38105. (4 5 1 2 2 = 7 2 5) (C. Sansone)



R I sposta bendata = **Risposta bendata.**

Mini eredi Z in CO = **Miniere di zinco.**



# - Ancora Rebus

3851.

REBUS (3 5 12)

(Hombre)



U nasce; nascon C E R tante =  
Una scena sconcertante.

71152.

REBUS (2 3 1'8 3 2 8)

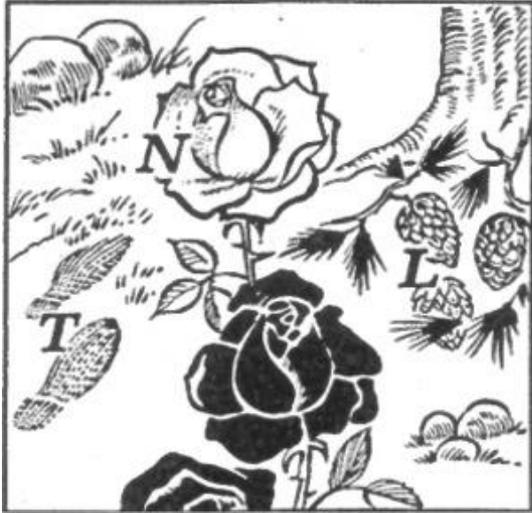
(L. Pantaleoni)



Poche S in G rossa; peri LM; alte MPO =  
Po che s'ingrossa per il maltempo.

# Risolviamoli insieme

(frase: 8 6)



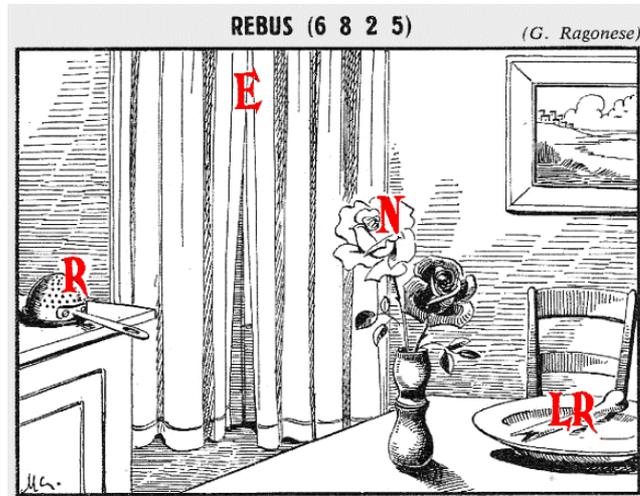
T orme; N tea; L pine = **Tormente alpine.**

(frase: 5 10)



Pia NO con corda TO = **Piano concordato.**

# Risolviamoli insieme



Colo R; E tende; N tea; LR osso =  
**Colore tendente al rosso.**



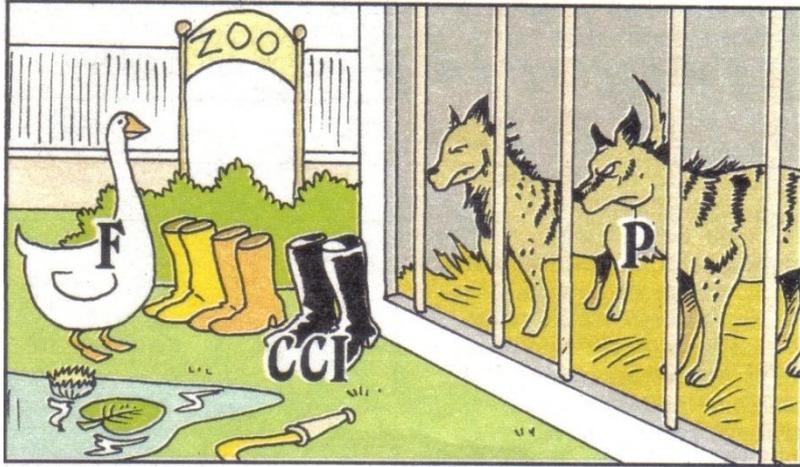
(frase: 11 5)

Con turbante S cena =  
**Conturbante scena.**

# Risolviamoli insieme

(frase: 9 7)

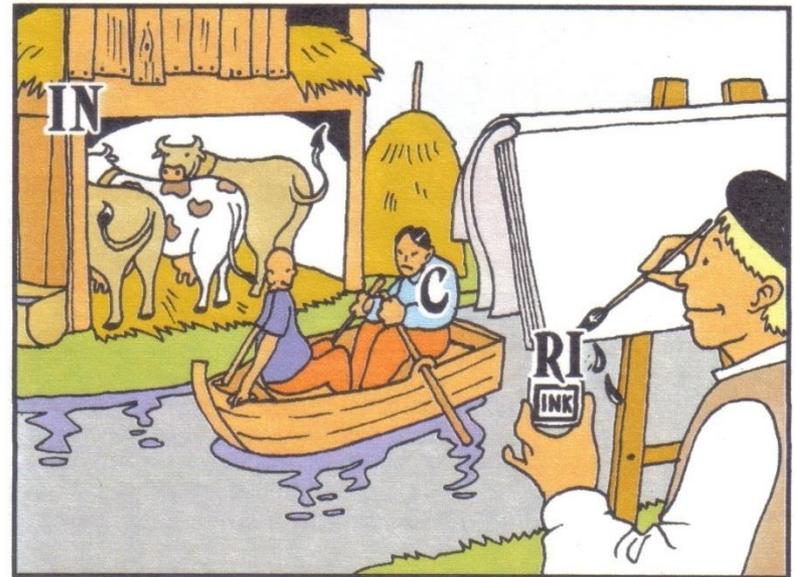
8358. REBUS (E. Fioretti)



F ... CCI ... P ...

F oca; CCI neri; P iene =  
**Focaccine ripiene.**

6366. REBUS (10 10) (Grafos)



IN stalla; rema C; china RI =  
**Installare macchinari.**

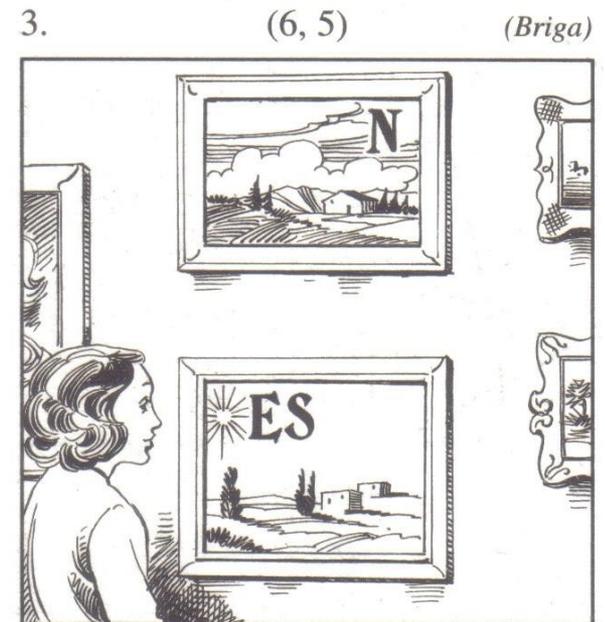
# Giancarlo Brighenti (Briga)

## Il più grande rebussista italiano (1924-2001)

Giancarlo Brighenti in arte **Briga**, da tutti considerato il padre del rebus moderno propose **tre criteri** per valutare la bellezza di un rebus

- originalità della trovata e coerenza fra le parti del gioco;
- bellezza e contenuto della soluzione;
- illustrazione artistica.

Essi costituiscono il cosiddetto triangolo di **Briga** :



ES sereno, N no = **Essere nonno.**

# Creiamo un REBUS

Prendiamo una parola che ci sembra facile da dividere, es. SEDIA  
...SE DI A...

Proviamo a completare una parola es: faSE o caSE o meSE o coSE

- E poi cerchiamo di comporre una frase
- FA sedia T tacco = Fase di attacco
- CA sedia; O sta = Case di Aosta
- ME sedia; PR ile (ago STO) = Mese di aprile (mese di agosto)
- CO sedia; R re; DA mento = Cose di arredamento

# Creiamo un REBUS

Prendiamo un'altra parola, ci guardiamo intorno e vediamo....

LA MAESTRA.

LAMA/ESTRA...

Una parola è già pronta: Lama, come possiamo completare questa lama con un aggettivo che inizia con “estra...”?

- Una Lama può essere “estratta” o “estraibile”, per esempio.
- La maestra TTA = Lama estratta
- La maestra I; B ile = Lama estraibile

# La scelta dello pseudonimo

## Con quale nome ti piacerebbe firmare i tuoi giochi?

La scelta di un nome d'arte, uno pseudonimo, è per tradizione un momento molto delicato e atteso per chi si vuole cimentare con l'enigmistica.

Le soluzioni più frequenti nella scelta di uno pseudonimo sono:

- Anagrammi del proprio nome o di parte di esso
- Elaborazioni/contrazioni del proprio nome
- Utilizzo di un soprannome con il quale si è già noti agli amici
- Scelta di un elemento che ricordi le origini territoriali o le proprie caratteristiche
- Scelta di un personaggio storico, mitologico, letterario o del cinema che si ammira o con il quale ci piace identificarsi

# Gara di risoluzione

(frase: 4 2 11)



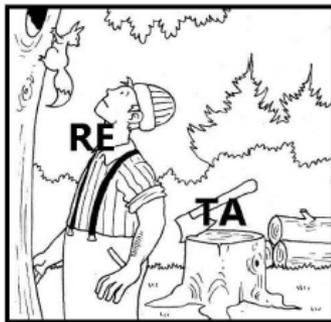
# Gara di risoluzione

Scuola Michelet

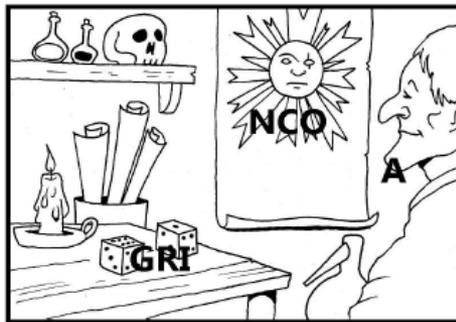
Antella, marzo 2015

Modulo Solutori a squadre

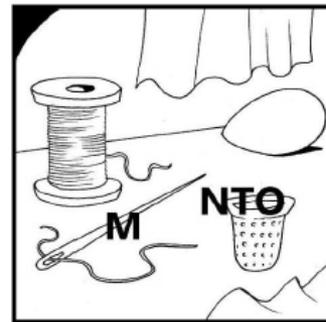
(6 9)



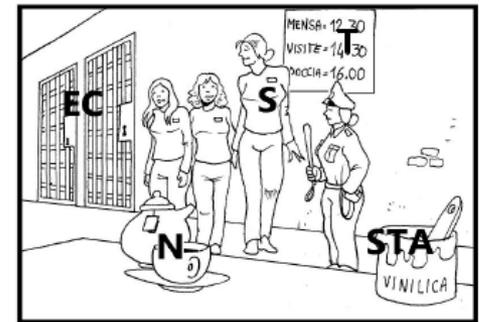
(5 1'15)



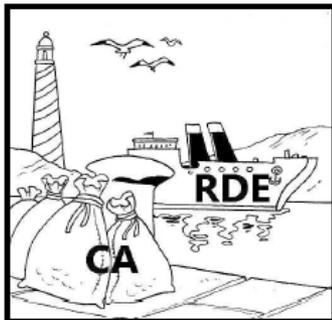
(4 2 7)



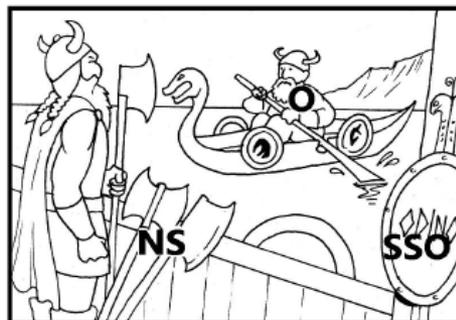
(10 9 4'4)



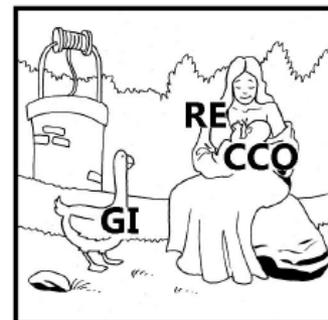
(10 5)



(9 9)



(2 3; 2 7 3 = 7 3'7)



(1 3; 5 1 1 5 = 9 7)



Squadra Solutori:

© La Settimana Enigmistica

# FOTOREBUS – TOCCA A NOI!!!

- CHI amata; U R gente = **Chiamata urgente**
- BL usa L a cera = **Blusa lacera**
- VI sola; va TO = **Viso lavato**
- FA sedia; S alto = **Fase di assalto**
- S pazzo; L A ridenti = **Spazzolar i denti**
- OR medita; C chino = **Orme di tacchino**
- I sola G reca = **Isola greca**
- Picchia L P in I = **Picchi alpini**
- B AT taglia; lega L E = **Battaglia legale**

# Disegna un REBUS

- D oblò; nido RO = Doblioni d'oro.  
PU lire; lapis C in A = Pulire la piscina.
- ST anca; N tegame = Stancante «game».
- US arpa; RO lepre; muro SE = Usar parole premurose.
- VEN dita; dita L; IS mani = Vendita di talismani .
- Cono S; cerchi CI E; ami C O = Conoscer chi ci è amico.
- SA pere; SU pera; RI peri; C oli = Sapere superar i pericoli.