

# PROVERBIAMO

**Età:** 7-99

**Giocatori:** 2-6

**Durata:** 20 minuti

**Un gioco di:**

*Paolo Bernacca*

**Contenuto:** 32 cartine rosse;

32 cartine arancioni; 1 cartina nera;

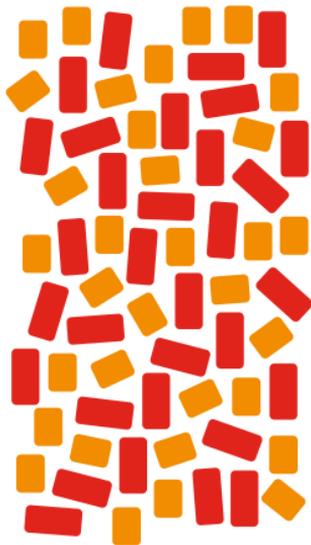
**Regolamento**

Questo gioco contiene 32 coppie di cartine: da un lato c'è l'inizio di un proverbio, dall'altro la sua conclusione.

Nelle pagine seguenti è indicata la corretta combinazione dei proverbi. Le cartine consentono due modalità di gioco: il memo dei proverbi e il memo creativo.

## Memo dei proverbi

Si dispongono le cartine sparpagliate e coperte sul tavolo. Comincia il giocatore più giovane. Egli scopre prima una cartina rossa e poi una cartina arancione. Se riesce a comporre un proverbio, conquista la coppia e continua sempre alla stessa maniera, altrimenti rimette le cartine coperte sul tavolo, lasciandole nella stessa posizione. Il gioco prosegue in senso antiorario. Attenzione: se un concorrente trova la cartina nera, rimette nel mezzo tutte le cartine che ha conquistato. Il gioco prosegue fino a che non ci sono più cartine sul tavolo. Vince chi ha conquistato più coppie.



## Memo creativo

Si gioca allo stesso modo, ma nel caso in cui si scoprono due cartine che non formano un proverbio, si resta fermi un turno. Questa penalità tuttavia può essere evitata se il concorrente riesce a motivare, con una breve e ragionevole spiegazione, il proverbio "nuovo" che ha formato. Se la motivazione viene accettata dagli altri giocatori, il concorrente non resta fermo un turno, ma passa la mano e rimette le cartine coperte sul tavolo. Ad esempio, «Chi dorme non piglia...» «un tesoro» può essere un nuovo proverbio perché... oppure «Tra moglie e marito non mettere...» «denaro» può essere un nuovo proverbio perché...

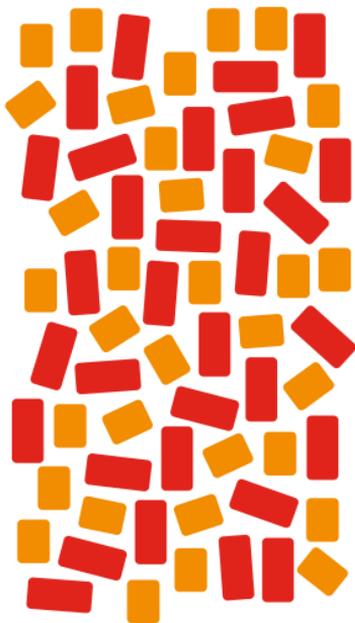
Chi dorme  
non piglia...

un tesoro.



Tra moglie e  
marito non  
mettere...

denaro.



## I proverbi del gioco



### **Ambasciator non porta... pena.**

Non si possono addebitare colpe a chi è incaricato di portare brutte notizie da parte di altri.



### **Ad ognuno... la sua croce.**

Ognuno ha i suoi problemi.



### **Botte piccola fa... buon vino.**

Spesso persone o oggetti piccoli e apparentemente insignificanti rivelano ottime qualità.



### **Chi dorme non piglia... pesci.**

Se si poltrisce, non si ottiene nulla.



### **Chi trova un amico trova... un tesoro.**

Non è facile trovare un amico vero tanto da paragonarlo alla scoperta di un tesoro.



### **Da cosa nasce... cosa.**

Si inizia con poco e poi, a mano a mano, si costruisce qualcosa di più grande.



### **Di buone intenzioni è lastricato... l'inferno.**

Chi fa del bene va in paradiso ma chi ha solo buone intenzioni (e non fa buone azioni) finisce all'inferno.



### **Fatta la legge, trovato... l'inganno.**

Si riferisce a chi, furbescamente, trova un modo per aggirare le leggi.



### **Gallina vecchia fa... buon brodo.**

Gli anziani possono contare sulle esperienze accumulate negli anni.



### **Il lavoro nobilita... l'uomo.**

Il lavoro rende l'uomo migliore.



### **Il tempo è... denaro.**

Meno tempo si perde nelle sciocchezze, più denaro si guadagna.



### **L'abito non fa... il monaco.**

Spesso le apparenze ingannano.



## **Le ore del mattino hanno... l'oro in bocca.**

Le attività svolte nelle ore del mattino, quando una persona è riposata e lucida, hanno un maggior rendimento.



## **L'eccezione conferma... la regola.**

Un caso bizzarro risulta spesso utile a comprendere la bontà di una regola.



## **L'occasione fa... l'uomo ladro.**

Se la situazione lo consente anche le persone più oneste potrebbero vacillare compiendo azioni disoneste.



## **L'occhio del padrone ingrassa... il cavallo.**

Solo il diretto interessato è altamente motivato a curare al meglio i propri interessi.



### **L'orto vuole... l'uomo morto.**

Si riferisce alla fatica necessaria per la coltivazione di un orto e, per esteso, a tutte le attività che richiedono un particolare impegno.



### **L'unione fa... la forza.**

Se un insieme di elementi o un gruppo di persone concorrono insieme per raggiungere uno scopo sarà più semplice ottenerlo.



### **La calma è... la virtù dei forti.**

La calma e la pazienza aiutano ad affrontare al meglio ogni situazione.



### **La migliore difesa è... l'attacco.**

Anticipare un determinato avversario attaccandolo ci pone in una condizione di superiorità nei suoi confronti.



**Le donne non si toccano neanche con... un fiore.**

Antico detto che condanna la violenza di genere.



**Meglio un uovo oggi che... una gallina domani.**

Meglio accontentarsi del poco che si ha piuttosto che puntare a un beneficio maggiore rischiando di rimanere a mani vuote.



**Non c'è due senza... tre.**

Dopo che per la seconda volta si verifica ciò che si desiderava, ci si augura che possa verificarsi ancora.



**Non tutte le ciambelle riescono con... il buco.**

Non sempre le cose vanno come ci si aspetta.



### **Non si fanno le nozze con... i fichi secchi.**

Bisogna rinunciare a una cosa se non si ha la possibilità di realizzarla.



### **Ogni medaglia ha... il suo rovescio.**

Tutte le situazioni hanno sempre un lato positivo e uno negativo.



### **Ogni promessa è... debito.**

Tutto ciò che si promette diventa un obbligo.



### **Ridi ridi che la mamma ha fatto... gli gnocchi.**

Modo di dire popolare che si usa per prendere in giro chi ride per una situazione che, in realtà, non fa ridere.



### **Se non è zuppa è... pan bagnato.**

Si riferisce a quella cosa che, anche se presentata in modo diverso, è sostanzialmente la stessa.



### **Si dice il peccato, ma non... il peccatore.**

Si possono raccontare fatti delicati o gravi ma senza rivelare il nome di chi li ha commessi.



### **Tra il dire e il fare c'è di mezzo... il mare.**

A parole sono bravi tutti. Il difficile sta nel realizzare davvero quello che si promette di fare.



### **Tra moglie e marito non mettere... il dito.**

Non impicciarsi negli affari di famiglia o nei problemi di coppia altrui.

## Cos'è un proverbio?

I proverbi sono motti di saggezza popolare, brevi e incisivi, che esprimono un pensiero, un giudizio, un consiglio o una norma morale tratti dall'esperienza comune e che riguardano la vita e i comportamenti.

Spesso sono aforismi o massime e si basano su metafore, similitudini tratte da usi, costumi e leggende. La brevità è la loro caratteristica fondamentale, ma sono formulati anche seguendo particolari forme metriche, rime, assonanze, allitterazioni e altre strutture che danno a questi testi l'incisività e l'eloquenza che li contraddistinguono. I proverbi sono diffusi in tutte le culture. Molti proverbi sono comuni a più lingue diverse.

## Giocare con i proverbi

Nel regolamento del gioco viene suggerita una tecnica per creare nuovi proverbi unendo le parti di proverbi diversi e generando così degli effetti comici e surreali. Ma è possibile giocare con i proverbi anche in altri modi.

### *Rimettere in ordine un proverbio*

Dopo aver letto con attenzione i vari proverbi presenti in questo gioco, scegline uno e prova a farlo indovinare ai tuoi compagni di gioco formulandolo in disordine.

Ad esempio: dito e tra non moglie il mettere marito.

Il primo che pronuncia il proverbio in modo corretto diventa il narratore nel turno successivo.

### *Indovinare un proverbio mimandolo*

Scegli un proverbio del gioco e prova a farlo indovinare senza utilizzare la tua voce, ma attraverso la tecnica del mimo.

### *Creare una catena di proverbi usando le rime*

È una tecnica molto usata dagli scrittori e dai poeti per ragazzi. Bisogna analizzare la struttura della rima su cui è basato il proverbio e utilizzarla per creare nuovi proverbi.

*Vedi gli esempi nella pagina a fianco.*

Prendiamo due proverbi di partenza:

*Cielo a pecorelle  
pioggia a catinelle.*

*Chi va a Roma  
perde la poltrona.*

Analizziamo la struttura del primo proverbio:

1° verso = Cielo a... (nome di animali)

2° verso = Pioggia a... (elemento atmosferico)

La rima del distico è baciata. (AA)

Ora analizziamo la struttura del secondo proverbio:

1° verso = Chi va a... (nome di una località)

2° verso = perde...

La rima anche qui è baciata. (AA)

Ecco una serie di nuovi proverbi inventati dallo scrittore Stefano Bordiglioni:

*Cielo a dromedari  
sole senza pari*

*Cielo a pipistrelli  
grandine sui capelli*

*Cielo a coccodrilli  
neve come a spilli*

*Chi va a Perugia  
perde la grattugia*

*Chi va a Firenze  
perde due credenze*

Ora prova tu... Scrivi dei proverbi in rima con i nomi delle seguenti città:  
Milano, Venezia, Bologna, Napoli, Bari...