

Nel mondo dei rebus

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.**

Per risolvere un rebus si procede alla semplice lettura, in rigorosa sequenza sinistra-destra, dei soggetti contrassegnati e delle eventuali relative lettere, che possono accompagnare il loro soggetto indifferentemente prima o dopo, ma che non possono assolutamente staccarsene.

La sequenza così ottenuta, dopo una differente separazione tra le varie parole («cesura», in linguaggio tecnico), darà luogo ad una frase.

La frase così ottenuta è la soluzione del rebus.



(7)

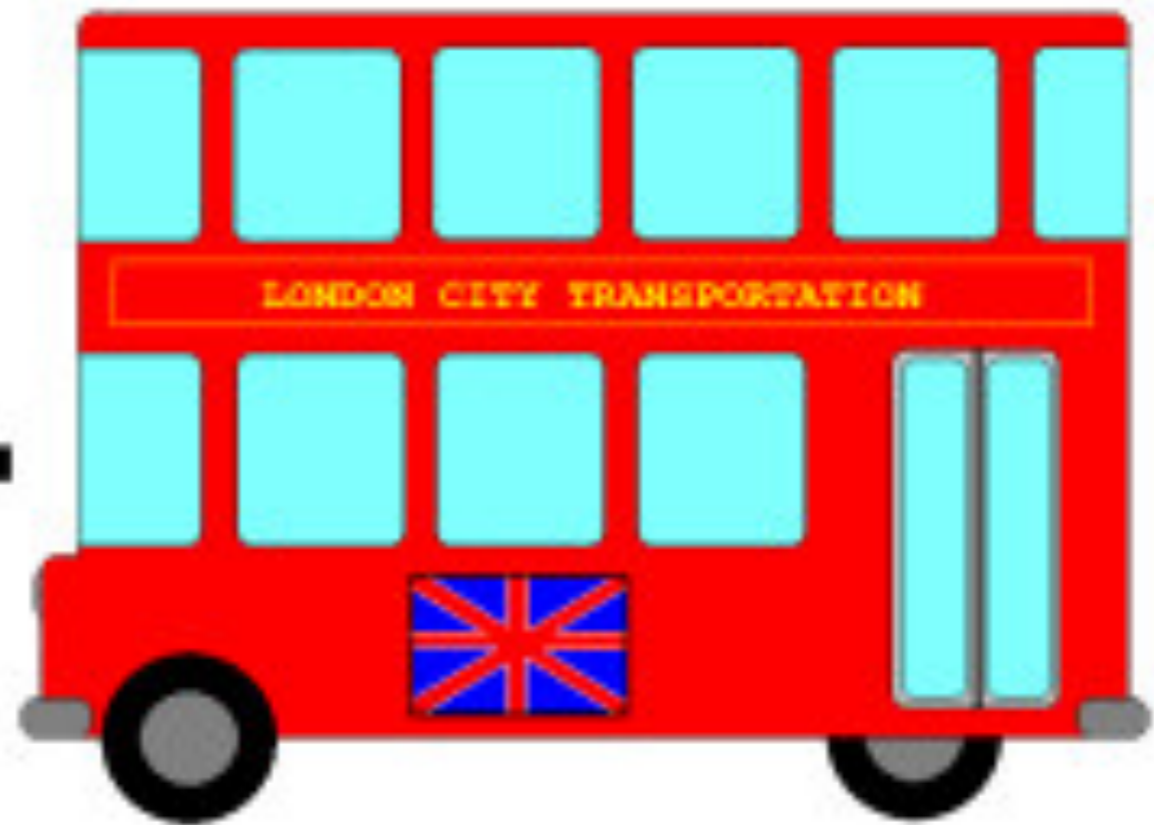
GIOCHIAMO CON I...

GIOCHIAMO CON I...

(5)



+



REBUS (6,5)

C

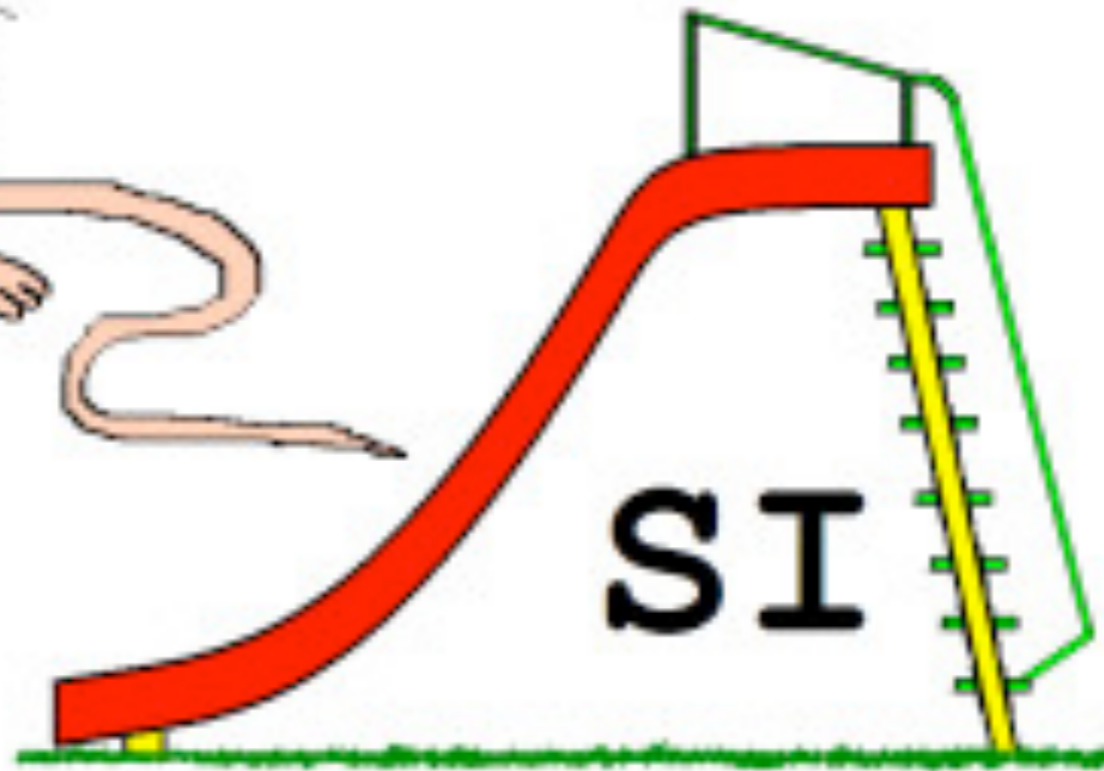


ON



REBUS (9 , 9)

BA  LI

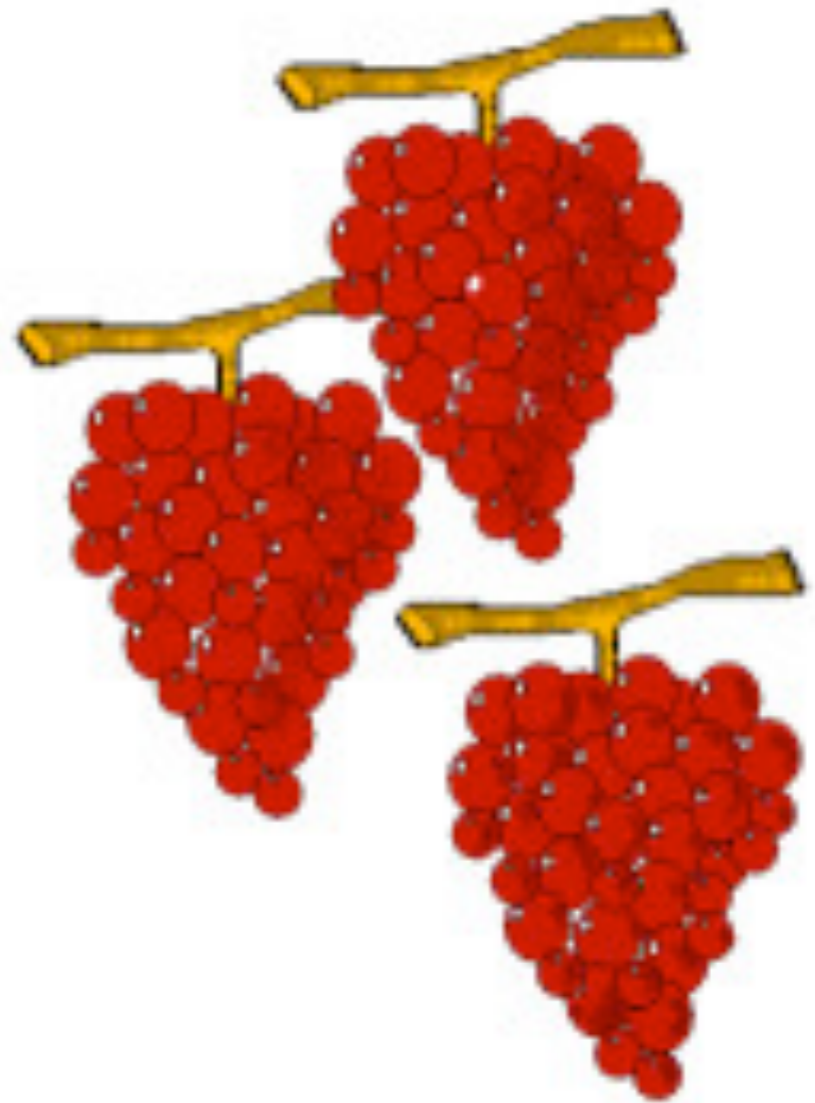


REBUS (7,1,3)

PI



L'



REBUS (6,10)



REBUS (6, 8)

MAI

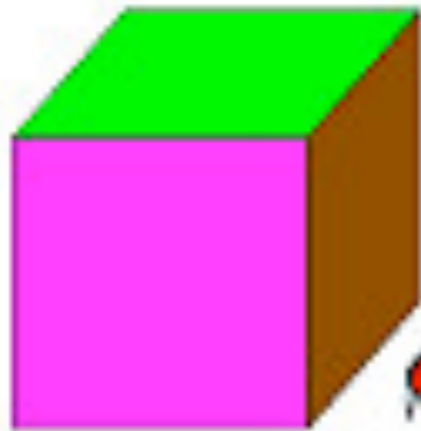


V



REBUS (6,13)

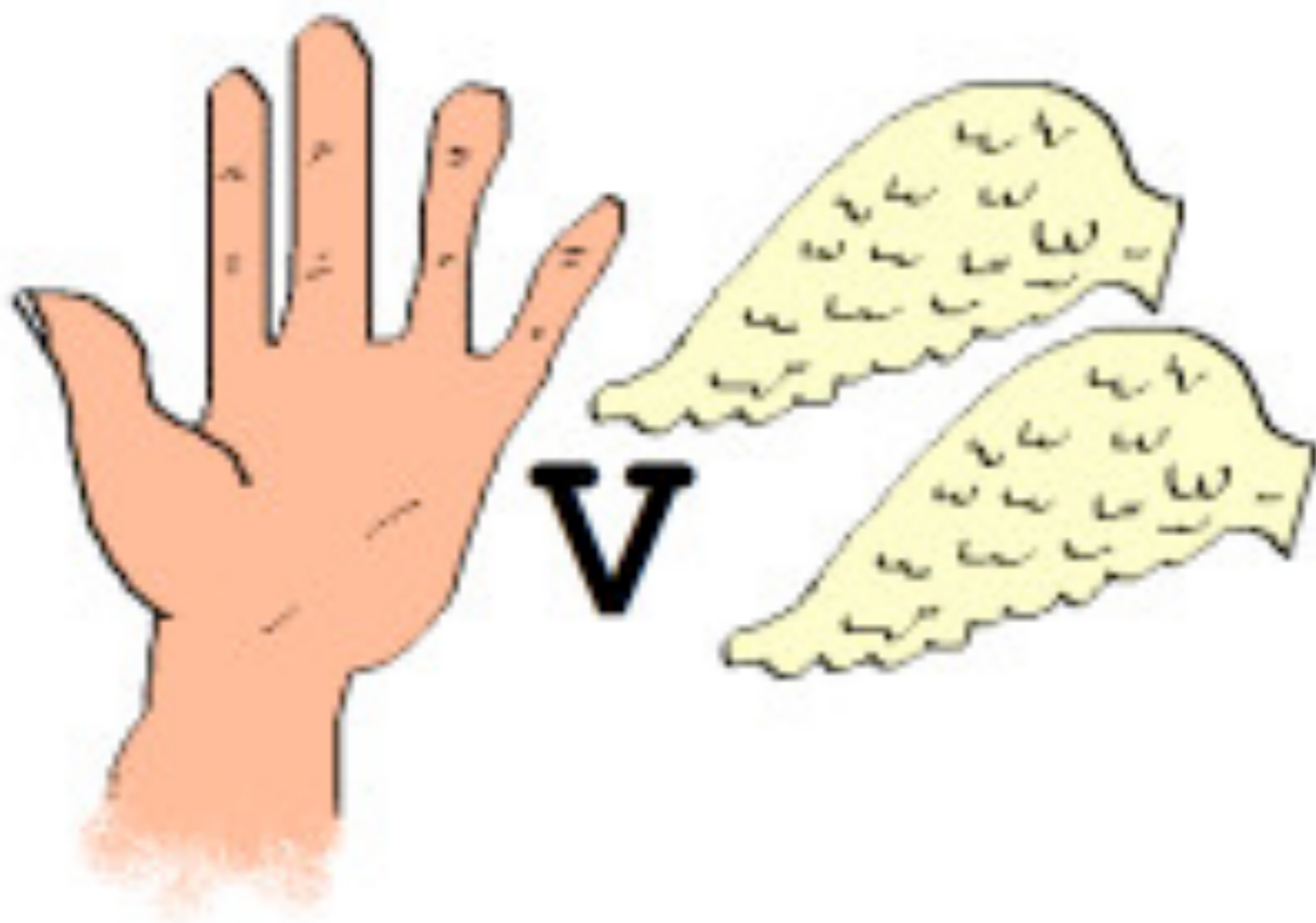
IN



AG



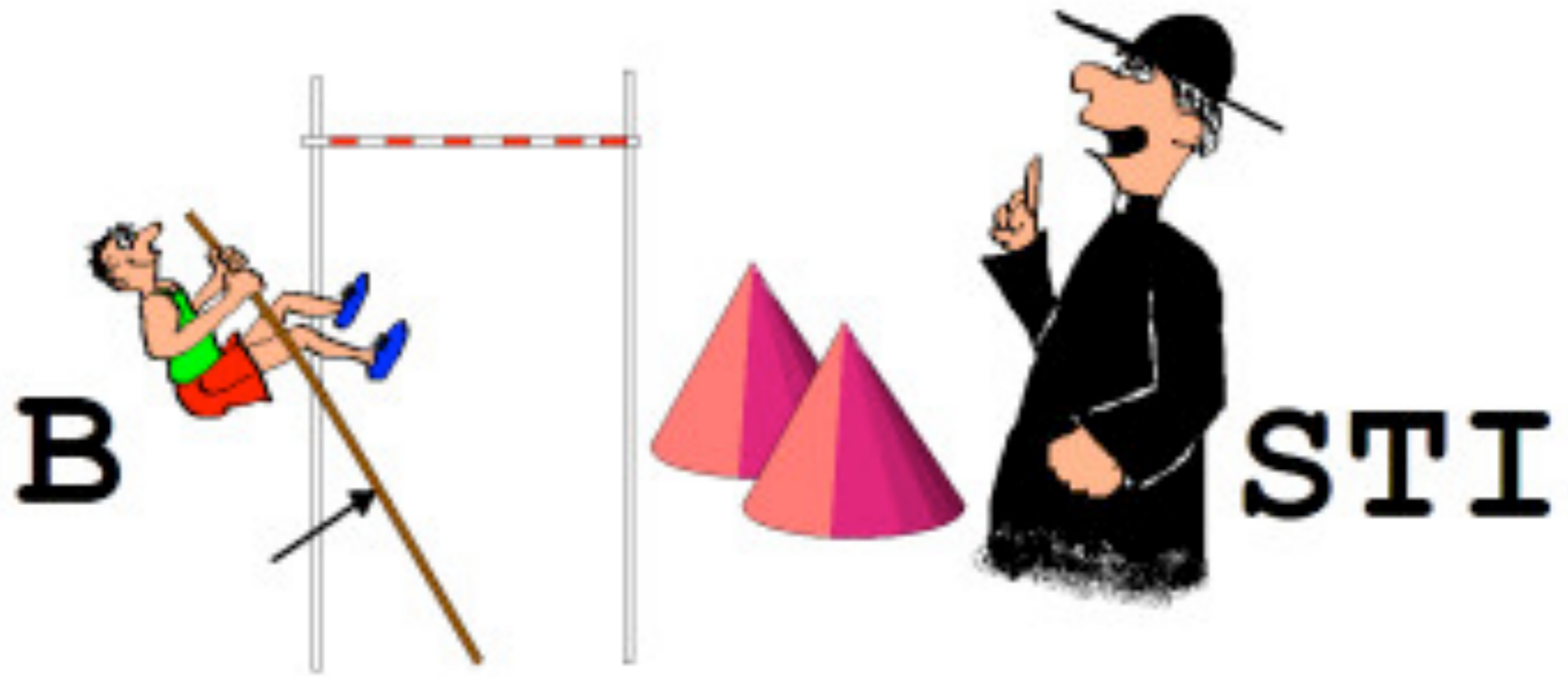
REBUS (8,5)



BR



REBUS (5 , 3 , 1 , 8)



B

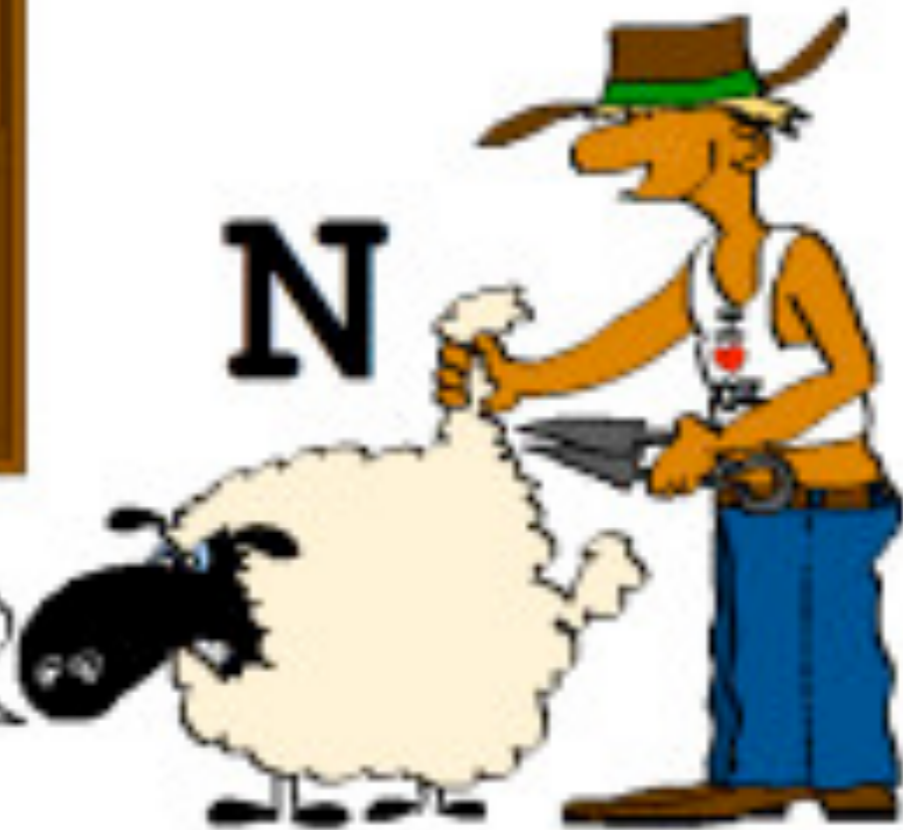
STI

REBUS (4, 10)

I



N



REBUS (5,6)

ST



AP



SOLUZIONI

1A - REBUS (**rebus**)

1B - CAMIONLENTI (C **ami** ON **lenti**)

1C - BARATTOLI SCIVOLOSI (BA **ratto** LI **scivolo** SI)

1D - PIGIARE L'UVA (PI **giare** L' **uva**)

2A - CAVOLO PUZZOLENTE (**cavo** LO **puzzo** **lente**)

2B - MAIALI NOTEVOLI (MAI **ali** **note** V **oli**)

3C - INCUBO AGGHIACCIANTE (IN **cubo** AG **ghiacci** **ante**)

3A - MANOVALI BRAVI (**mano** V **ali** BR **avi**)

3B - BASTA CON I PRETESTI (B **asta** **coni** **prete** STI)

3C - IDEA PORTENTOSA (I **dea** **porte** N **tosa**)

3D - STARE APPESI (ST **are** AP **pesi**)

E' possibile eseguire nuove esercitazioni interattive, a vari livelli di difficoltà, collegandosi on line al seguente link:

<http://www.bancadelleemozioni.it/flash/gioco/rebus00.html>

Adesso tocca a voi!
Inventate un REBUS

Percorso realizzato da:
Barbara Marsili
Bruna Rossi
Alessandro Santi

FINE