Giovannino Pettinaro

ETIMON

il figlio del Dio della parola

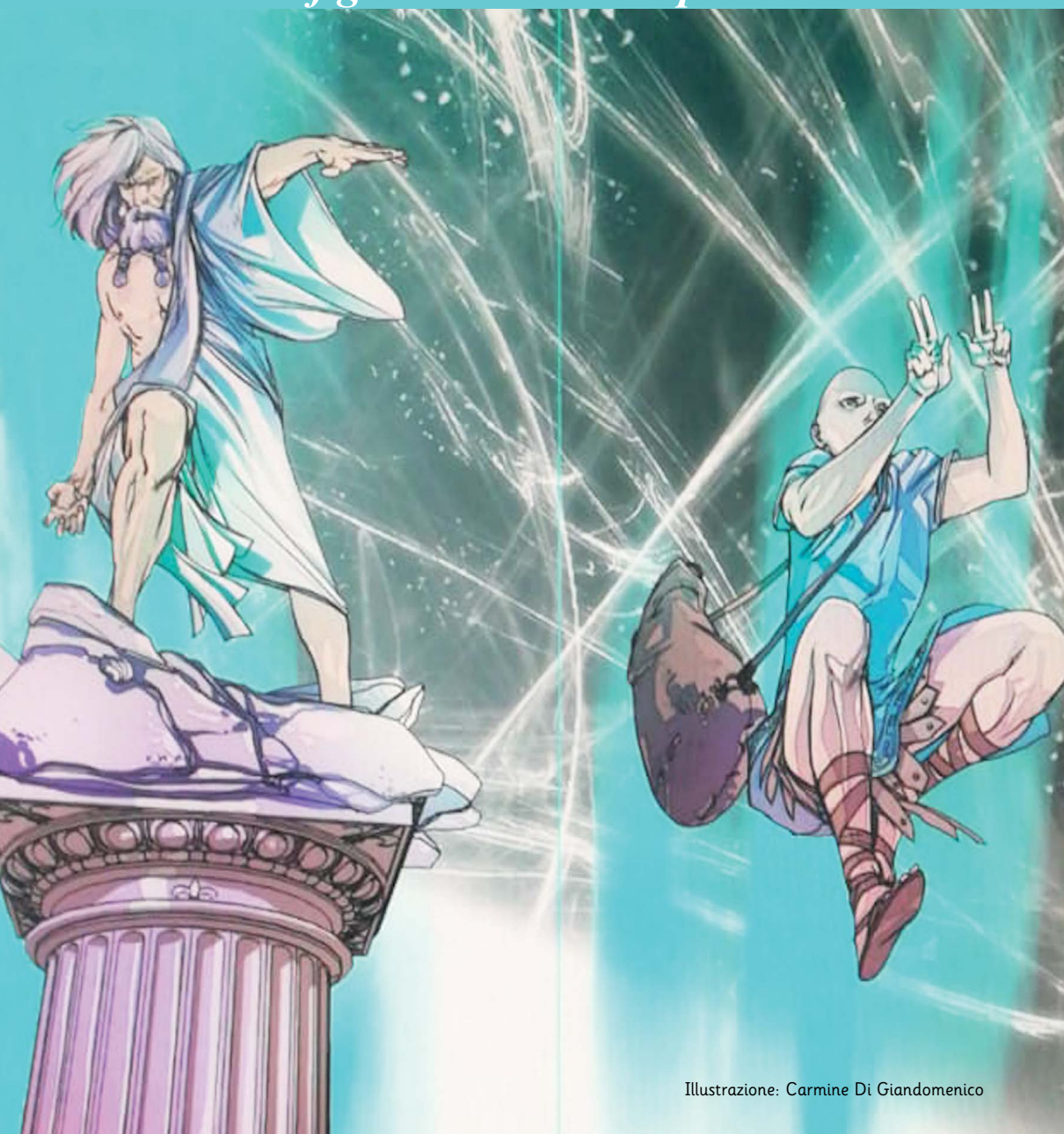

Illustrazione: Carmine Di Giandomenico

Presentazione

Scrivere una favola, e questa favola in particolare, non è stato per Giovannino Pettinaro un esercizio di stile o un'operazione fine a se stessa; al contrario Etimon è, per le ragioni che proverò ad indicare, una sintesi straordinaria dei suoi interessi e la testimonianza, limpida ed efficace, della sua grande attenzione ai temi della formazione e della trasmissione del sapere. E' anche, per la scomparsa improvvisa dell'Autore, il suo testamento spirituale e culturale; un lascito offerto, con un diverso codice, ai bambini e agli adulti. In questo necessario ed ineludibile nesso, che è stato la cifra del Pettinaro docente, dirigente scolastico e pedagogista, risiede il nucleo generatore di tutta la sua attività. Giovannino Pettinaro ha infatti sempre intrecciato, nelle sue diverse ma in fondo non dissimili attività, la curiosità del ricercatore, il rigore dello studioso, lo sguardo del poeta e la responsabilità del pedagogista. In ognuna di queste pagine è possibile non solo rintracciare questi fili, o parte di essi, ma sentirne tutti gli echi, in un gioco di rimandi e assonanze che concorrono a comporre e a restituire la figura completa ed unitaria di Giovannino Pettinaro.

Etimon è una bella favola, scritta bene e dotata di ritmo, tempi e accadimenti ben calibrati e ben governati dalla mano del suo Autore. Una narrazione dal sapore di leggenda, che ti prende per mano e ti conduce con naturalezza dentro il mondo che Pettinaro ha sapientemente costruito, usando sia i materiali propri della sua inesausta e quasi febbrile ricerca del significato dei vocaboli, sia quelli generati dalla sua visione poetica. Da questo intreccio scaturisce la storia che racconta la nascita delle parole e che, cosa ben più importante, offre l'indicazione di un metodo con cui, adulti e bambini, possono costruirle dando vita a sistemi di segni e significati. Ed è questo il fascino di *Etimon*, del dio che apre le parole come fiori, facendo sbocciare la comprensione del loro significato e della loro funzione. Perché, come ci ricorda o ci insegna Pettinaro, esse nascono per ragioni precise e stringenti, per poter nominare e quindi rivelare. Luis Borges ammoniva che "Quando il tuo mondo è piccolo lo devi allargare con le parole". Pettinaro, con la sua favola, ce ne offre una ulteriore conferma, aggiungendo una verità che troppo spesso tendiamo a dimenticare e cioè che nominare è creare e per creare i mondi occorrono parole, tante e diverse perché ognuna ha la sua specifica missione di comunicazione e di relazione. In un recente articolo sul quotidiano *La Repubblica*, il critico e scrittore Pietro Citati, nel presentare la nuova edizione della *Teogonia* a cura di Gabriella Ricciardelli per la Fondazione Lorenzo Valla-Mondadori, afferma che " Esiodo era un poeta totale: più di Omero o addirittura di Virgilio o Dante; e la sua meta principale era quella di indicare dei nomi e di stabilire una successione di idee e di sensazioni" e ancora " Esiodo cerca il nascosto cioè le etimologie". Proprio qui è il centro di tutto il lavoro di Pettinaro: cercare il nascosto, illuminare i nessi, i raccordi, tenere il filo delle connessioni e delle configurazioni che la conoscenza e la sua *amministrazione* hanno sedimentato nel tempo, dando forma e contenuto alle dinamiche sociali e culturali che hanno segnato e caratterizzato il corso della storia. Per queste ragioni *Etimon* è molto di più di una bella favola; per queste ragioni si rivolge ai bambini e agli adulti, offrendo a ciascuno versanti diversi da scoprire. Ma, soprattutto, *Etimon*, per gli adulti in particolare, genitori, educatori e docenti, è un monito a non smarrire mai il senso profondo, l'origine appunto, dei termini e del loro uso appropriato e, perciò, fecondo. Nelle fasi storiche, come quella che stiamo attraversando, caratterizzate da profondi e vasti mutamenti, *Etimon* può aiutare a recuperare l'attenzione e la cura dei vocaboli con cui, ogni giorno, creiamo il nostro mondo e lo mettiamo in connessione con quello degli altri, costruendo quella rete che ci tiene tutti. *Etimon* è un aiuto, magari piccolo ma prezioso, per disegnare la nostra rotta quotidiana e per imparare a scoprire e a godere dell'universo infinito che si apre dentro ogni parola. Per tutto questo, e per molto altro ancora, *Etimon* è anche un documento che racconta, con la potenza lieve di una favola, la vita e l'impegno di Giovannino Pettinaro.

Leandro Di Donato

1. L'Acro-monte e la Val-fiorita

Etimon era il figlio del Dio della parola. Viveva con suo padre Etos nell' Acro-monte, ossia nel monte-alto. L'Acro-monte era una montagna molto bella, non molto ripida, con sentieri agevoli e diversi pianori, ricca di alberi, di ruscelli e cascate d'acqua che confluivano in una valle: Val-fiorita. I suoi fiori erano particolarmente suggestivi per la diversità delle forme e la ricchezza dei colori. I loro profumi vari, intensi e inebrianti attiravano le api e offrivano a queste un nettare delizioso, diverso da fiore a fiore. Il mattino, a colazione, sulla tavola di Etimon quelle diverse qualità di miele non mancavano mai. Etos a partire da quella colazione dedicava tutte le cure possibili e immaginabili a suo figlio Etimon. Come ogni buon padre che si rispetti rischiava però, per troppo amore, sia chiaro, solo per troppo amore, di essere un po' pesante. Era una presenza fissa da quando il figlio si svegliava, il mattino, nel suo letto dorato, tra lenzuola e coperte finissime, fino a quando, la sera, tornava nello stesso letto, avvolto sempre nelle sue speciali lenzuola, che a giorni alterni erano intessute, con colori, disegni e ricami diversi di fili di seta.

Un giorno lenzuola intessute di parole, frasi e detti; il giorno dopo, cambio: lenzuola e coperte di sole lettere e sillabe; sempre con colori e ricami diversi! Suo padre riteneva infatti che il figlio, in quanto figlio del Dio della parola, dovesse essere immerso, anche di notte, nel mondo delle parole e dei suoi significati. Anche di notte…… Per questa ragione Etimon aveva un giorno detto al padre: "D'accordo sono tuo figlio, il figlio di un Dio, devo dormire tra parole, frasi, detti, sillabe e via dicendo… va bene, ma….!!"

E il padre Etos. " Ma che cosa? Cosa è che non va bene?"

Ed Etimon "E' che mi sento poco libero; per esempio, caro papà, non ti pare che almeno il sabato o un giorno alla settimana potrei dormire senza quelle lenzuola di seta, intessute con tutte quelle parole? Che bello sarebbe dormire ogni tanto con lenzuola bianche! Ecco: un bella dormita semplice e serena solo con semplici, bianche lenzuola, magari di cotone…"

Il padre: " Si vede che sei un bambino, ma sei sempre il figlio del Dio della parola. Devi sapere che di notte quelle lenzuola, mentre tu dormi, continuano il loro lavoro di insegnanti invisibili. Con parole semplici, per farti capire meglio, è come se quelle lenzuola, anche di notte, riempissero un tuo scrigno, cioè una tua cassaforte personale ricca e piena, appunto, di sillabe, parole e frasi".

Etimon pensieroso rifletteva: una cassaforte in testa, personale, anche di notte!!!!! Che pizza!! Che pesantezza…Provò ancora a obiettare: "Ma papà, non ti pare che un bambino abbia il diritto di…".

Stop! Fu subito bloccato.

Niente da fare, il padre fu irremovibile e, senza tanti giri di parole, gli disse che anche di notte Etimon doveva continuare a vivere immerso in quell' universo di parole. Il padre aggiunse che si rendeva conto che le sue cure potevano, anzi, precisò, sembravano essere pesanti per il bambino. Proprio per questo gli ripeteva spesso "Etimon, Etimon, resisti figlio mio!! Fai questo sacrificio; un giorno, quando sarai grande capirai che per diventare il Dio della parola quei sacrifici, che ora ti sembrano pesanti, erano necessari"

A questa affettuosa considerazione puntualmente ne seguiva un'altra. Etimon ormai ci era abituato e se l'aspettava. " Caro figlio l'universo non ha senso senza le parole e i suoi significati. Vedi: il mondo che ci sta intorno, l'universo, tutto sarà in tuo dominio; tutto sarà il tuo Regno e tutto dipenderà dalle tue parole"
Ogni obiezione, ogni discussione, ogni piccola opposizione da parte del figlio-bambino finiva con quel discorso del Regno, dell'universo, del potere della parola e delle parole… Che pizza!!!! Che pizza per il bambino!!! Per non dire altro…
Etimon sbuffava e ingoiava il rospo, per così dire, cioè ingoiava e si abbuffava con quel mondo di sillabe, parole e significati che un bel giorno avrebbe ereditato. Che bella eredità, che bella prospettiva, che bel futuro, che bella consolazione, e pensava tra sé e sé: " Ma che peccato ho fatto io a essere il figlio di un Dio così pesante e opprimente!!!"
Sapeva infatti, per aver sentito dire da alcuni viaggiatori, che c'erano nell'universo altri mondi, con altri Dei e altri figli bambini, che invece si divertivano tantissimo. Per esempio, pensava al figlio del Dio dei giochi; infatti un viaggiatore gli aveva raccontato che esisteva in una galassia lontanissima un pianeta, chiamato Giocolandia, appunto la terra dei giochi. Immaginava, allora, quale divertimento e quale piacere dovesse procurare essere il figlio del Dio dei giochi. Oppure pensava al pianeta del Dio delle acque e dei pesci, come gli avevano riferito. Immaginava, così gli aveva raccontato, sempre quel viaggiatore, che suo figlio nuotava dove voleva e come voleva, in perenne e libero movimento tra isole e pesci, colorati e multiformi, che erano i suoi compagni di

nuoto e di gioco…. A lui, a Etimon: no! Niente! A lui era toccato essere il figlio del Dio della parola, anzi delle parole, per doppia disgrazia!
D'accordo, durante il giorno era libero di girovagare come voleva e dove voleva, ma…c'era un ma…Poteva girovagare sempre all'interno di un giardino, bello quanto si vuole, grande quanto un bosco, ricco di infiniti sentieri, possibilità di giochi tra alberi, siepi e ruscelli ma…. sempre dentro un recinto. E i giochi! Anche quelli, tanti e diversi, ma sempre sotto il controllo del padre. Per questo la presenza amorevole del padre, che essendo un Dio poteva sorvegliarlo e controllarlo sempre e dovunque, incominciava a pesare molto al piccolo Etimon. Il figlio del Dio, diciamola tutta, non era libero neanche di esplorare nuovi sentieri nel bosco-giardino.

2. Il gioco della passerella

Un mattino, durante una passeggiata, aveva notato vicino alla sponda di un laghetto delle tavole e dei robusti assi di legno che sicuramente erano serviti per la costruzione della staccionata che delimitava un viottolo lungo il lago. Ebbe un'idea! In quel punto la sponda del piccolo lago si trovava vicino ad un isolotto, l'acqua era molto bassa e tranquilla; gli arrivava al ginocchio. Etimon prese quelle tavole e quegli assi, raccolse dei rami e costruì una bella, piccola e resistente passerella.
Le corde, resistentissime, erano intessute di parole speciali, le lega-sillabe, di cui egli era sempre fornito. Questa pas-

serella univa così le sponde dell'isolotto alla terraferma in quell'incantevole laghetto, delizia di quel bosco-giardino. Egli salì sulla passerella. L'aveva costruita così bene e con tale cura che essa tenne il suo peso. Sulla passerella s'erano posati dei passerotti, che si rispecchiavano nel laghetto e giocavano a volare sotto l'arco costruito tra le due sponde; delle ochette si divertivano a salirci sopra e poi via un bel tuffo nell'acqua verde. Etimon era soddisfatto che la sua opera fosse così apprezzata e provava un senso di orgoglio per essere l'autore di quella costruzione, quando…..

Zac!

Il padre mandò un pompiere a distruggere la passerella. Il motivo di tale rude intervento paterno fu il seguente. La passerella, osservò il padre, certamente non era pericolosa, essendo l'acqua poco profonda e le sponde dell'isolotto molto vicine alla terraferma, ma le parole, le frasi, con cui essa era legata, non andavano usate per gioco. Questo no! Non per gioco! Le sillabe, parole e frasi erano elementi preziosi, che Etos aveva ereditato da suo padre, il nonno di Etimon, e sulle quali aveva costruito e consolidato il suo Regno. Il Regno delle parole sarebbe stato ereditato da Etimon! Egli, Etos, non avrebbe mai permesso a suo figlio Etimon di distruggere il Regno della parola, attraverso un uso sconsiderato e così poco nobile delle parole. Queste e tutti i pezzi di cui esse erano composte addirittura usati per gioco: mai!!!

Le parole e i pezzi delle stesse dovevano solo essere usati solo per designare nomi e costruire frasi e discorsi, che erano la base dei significati profondi e sicuri con cui era costruita una lingua. Certamente esse non dovevano essere usate per giocare, addirittura per costruire passerelle, come

fossero i mattoncini del gioco a incastro delle costruzioni, con cui i figli degli umani trascorrevano il loro tempo. Ma il gioco era appunto per i figli degli uomini: mortali e perditempo. Etimon era figlio di un Dio; un Dio certamente non di secondo piano!!! Era il figlio del Dio della parola, massimo segno di potenza divina. Non per niente la lingua con le sue parole era l'espressione massima dell'intelligenza degli umani, che li distingueva dagli altri essere viventi. Così pensava Etos, il Dio della parola, e pertanto aveva ordinato la distruzione di quel gioco-passerella.

3. La fuga

Etimon non ne poteva più. Rimase molto male e mortificato. Teneva molto alla costruzione di quella passerella; la sua distruzione fu la goccia che fece traboccare il vaso della sua amarezza.

Si sentiva solo e incompreso. Per lui vivere in quella Val-fiorita recintata con un padre sempre presente, premuroso e oppressivo, era come il vivere di quegli uccellini che stavano in una gabbia dorata. Dorata certo, ma sempre gabbia: per questo decise di fuggire. Una sera preparò due bisacce. Una la riempì con i suoi biscotti preferiti; nell'altra mise tutti i pezzi di parole.

Di buon ora, prima che, come di consueto, la governante lo svegliasse per la colazione, s'avviò verso la parte più lontana della valle, dove non potesse essere visto e scelse un punto dove il recinto, formato da assi di legno, era più basso, perché vicino a un dislivello del terreno. Buttò oltre

la staccionata del recinto le due bisacce, s'arrampicò con agilità sugli assi della staccionata e… oplà!! Un salto e una capriola, Etimon atterrò oltre il recinto. Nell'atterraggio si fece un po' male ad una gamba, ma la gioia di essere al di là del recinto gli fece dimenticare il dolore. Strinse i denti, si rimise in piedi, recuperò le due bisacce e via per il nuovo mondo.

Era felice, respirò a pieni polmoni l'aria, che gli sembrò più fresca. Libero, era finalmente libero di scegliere il suo destino! Intanto scelse il suo percorso; prese un sentiero, delimitato da una serie di abeti, che emanavano un profumo di resina intenso e di una fragranza mai provata. Tutto gli sembrava più bello, l'aria più fresca e profumata; i fiori, dai colori accesi e vivaci, emanavano profumi così inebrianti che quelli della Val-fiorita, al confronto, gli sembravano spenti. Anche gli uccellini sembravano far festa al suo primo giorno di libertà con voli e canti festosi. Si rese conto, per la prima volta, quanto il mondo che aveva lasciato fosse limitato e assaporò la gioia della libertà. Rincuorato aumentò il passo e dopo un bel po' di cammino ad andatura sostenuta, dopo una curva vide, all'orizzonte, una distesa azzurra: il mare! Per l'emozione rimase senza fiato. Più in basso vide una radura, nelle cui vicinanze sfociava un piccolo fiume. Accelerò il passo e la raggiunse. Stanco e sudato, si sedette sopra un tronco, vicino a un ruscello, riparandosi dal sole ormai cocente con l' ombra protettrice e fresca di un grande abete. Aveva sete e l'acqua zampillante del ruscello lo invitava. Bevve con avidità. Mentre si chinava sull'acqua gorgogliante, intravide nella boscaglia delle fragole; più piccole di quelle che conosceva. Ne assaggiò qualcuna. Che sapore, che profumo, che gusto! Ne raccolse diverse, scegliendo le più rosse e mature, che mise nella sua maglietta ripiegata a mo' di sacca e tornò al suo tronco. Il lungo cammino e quelle fragole gli avevano procurato appetito. L'ora della colazione era passata da un pezzo e il suo stomaco protestava. Aprì la bisaccia dei biscotti. Che delizia!! I suoi biscotti preferiti, conditi con fragole e sorsi d'acqua di ruscello, gli sembrarono più gustosi. Non gli mancava certo la tavola imbandita con le stoviglie, con la tazza di latte e cacao. Le fragole, l'acqua di ruscello e la visione di quella distesa azzurra, il mare, erano un ottimo sostituto della colazione di sempre, preparata dalla solita governante.

4. Giocare con pesce-ago, pesce-civetta, pesce-spada…

Dopo quella colazione, così particolare e insolita, consumata sopra un tronco d'albero, Etimon si alzò sazio, soddisfatto e pieno di allegria. S'avviò così, fischiettando, lungo un sentiero.

A un tratto venne colpito dai riflessi del sole; vide tra gli alberi una scia luminosa, di un verde scintillante: i riflessi dell'acqua di un lago. Vicino alla riva una moltitudine di pesci variopinti. S'avvicinò. Ne vide uno particolarmente sottile. Gli chiese: "Come ti chiami?" E il pesce. "Pesce Ago mi chiamo!" " Perché hai un nome così curioso?" Aggiunse Etimon. E il pesce " Ma che domande! Non vedi che sono sottile come un Ago?". "E' tu?". " Mi chiamo Pesce Ago Cavallino, lo vedi che somiglio a un cavallino?".

Allora si scatenò una gara di presentazione dei pesci che

con un guizzo di inchino annunciavano il loro nome. “Io mi chiamo Pesce Ago Musino” “E io Pesce Castagna” E poi altri a gara si presentarono: “ Pesce Chitarra, Pesce Civetta, Pesce Coltello, Pesce Damigella, Pesce Falce, Pesce Fico, Pesce Flauto, Pesce Foglia, Pesce Istrice, Pesce Lampadina, Pesce Spada, Pesce Cane, Pesce Palla”. Alla fine si presentò il Pesce Liocorno. Etimon era sbalordito per la varietà dei pesci e dei loro nomi. In fondo, pensò, i loro nomi erano formati da due parole, da due pezzi. Gli venne un’idea. Prese la bisaccia che conteneva i pezzi di parola. La rovesciò per terra e trovò il pezzo **ITTIO-**. Lo prese in mano, sporgendolo sulla riva, lo mostrò ai pesci e disse. “Sapete che voi vi chiamate così perché il vostro nome è composto da due pezzi? E sapete che il pezzo che ho in mano, **ITTIO-**, significa proprio pesce? I vostri nomi mi suggeriscono un gioco. Vogliamo giocare?” I pesci s’avvicinarono incuriositi. Uno disse “ Certo, ci piacerebbe giocare con te. Devi dirci però come?” “ E’ facilissimo!” Rispose Etimon. “ State attenti, vi spiego il gioco. Su queste tavolette, come vedete, è scritto un pezzo di parola; dietro la stessa tavoletta è scritto il suo significato, oppure un disegno, che rappresenta il significato. I pezzi possono essere uniti tra di essi attraverso questi incastri, che sono fatti apposta per formare una parola. Con lo stesso pezzo si possono formare più parole. Conquista un punto chi forma una parola e ne spiega il significato: vince la partita chi conquista più punti.”

Etimon tirò fuori dalla bisaccia alcuni pezzi, che essendo di legno galleggiavano. Li dispose così in acqua, in modo che potessero essere visti dai pesciolini. Ebbe l’accortezza di mettere più pezzi con la stessa parola. Per facilitare il gioco, sollevò alcuni pezzi; tra questi scelse soprattutto quei pezzi che erano ripetuti più volte e spiegò. “ Ora faccio un esempio. I pezzi potete combinarli come volete, purché costruiate una parola che ha un significato comprensibile, facile da capire; ***il significato della parola composta, cioè costruita da voi, dovrete poi dirla e spiegarla.***

Come vedete prendo diversi pezzi, con sopra scritto -ITTIO; come pure -IPPO, che significa ***cavallo***; -POTAMO = ***fiume***; IDRO- = ***acqua***; -CAMPO = ***bruco***; -LOGIA = ***scienza,conoscenza***; GEO- = ***terra***; SCOPIO= ***vedere***; TELE = ***lontano***; FONO = ***suono***. La prima parola, formata da due pezzi, la costruisco io: IPPO-DROMO, che significa : ***pista per la corsa dei cavalli***. Ho aggiunto la parola pista, ma andava bene anche: corsa dei cavalli.” Si avvicinò allora un pesciolino che disse: “Ora capisco perché mi chiamo IPPO-CAMPO; se il mio nome è composto dai pezzi: bruco e cavallo, allora il significato del mio nome è appunto: pesce a forma di bruco e cavallo. Per questo mi chiamano anche cavalluccio marino. “Ecco, - disse Etimon - usando i pezzi che ho dato, hai costruito il significato del nome IPPO-CAMPO; per questo conquisti un punto.”

E il PESCE CIVETTA: “Ho trovato! Unisco i pezzi ITTIO-LOGIA e formo la parola che significa: ***Scienza dei pesci.***” Etimon: “ Bravo! Anche tu conquisti un punto.” Si fece avanti PESCE MARTELLO: “ Ho unito IPPO-LOGIA, che significa: ***Scienza dei cavalli.***” Un altro guizzo e, roteando la sua spada, Pesce Spada disse: “Ho incastrato TELE-SCOPIO: ***Vedere lontano***.” Con una danza PESCE-DAMIGELLA: “ E io ho formato MICRO-SCOPIO: ***Vedere le cose piccole***.”

Dall' acqua si sollevò un martello! Era PESCE-MARTELLO: "Ho trovato! TELE-VISIONE: ci permette di vedere ***immagini lontane***". " Ed io - aggiunse PESCE- PALLA – costruisco GEO-GRAFIA: ***la scrittura della terra, lo studio della terra.***" E PESCE-SEGA "GEOMETRIA: ***misura della terra, scienza che misura la terra***". La gara si fece entusiasmante. I pesci continuarono a formare nuovi incastri, usando spesso gli stessi pezzi. Giocando così i suoi amici pesci scoprivano e costruivano tantissimi significati. Etimon urlò: "STOP!!" dando così fine alla gara. Contò le costruzioni dei significati di ogni singolo pesce. Vinse con 8 punti PESCE TOPINO; 2° con 7 punti arrivò PESCE TROMBETTA, che salutò con uno squillo della sua trombetta; a pari merito con 5 punti arrivarono PESCE LUNA e PESCE LUPO. Usando gli stessi pezzi i suoi amici avevano formato, come per magia, centinaia di nuovi incastri. Etimon stesso era stupito per la quantità straordinaria e insospettata di costruzioni e combinazioni delle nuove parole e dei nuovi significati, che il gioco aveva creato. Per questo gli venne un'altra idea,con cui rendere più avvincente il gioco. I pesci si erano divertiti un mondo ed Etimon era raggiante e felice. Si rese conto che con la lingua, attraverso il gioco degli incastri, si possono costruire e imparare tante parole, semplicemente divertendosi e stando insieme con altri giocatori. In effetti Etimon aveva visto con quanto divertimento ed entusiasmo i suoi amici costruivano e combinavano i significati delle parole. ***La lingua era un gioco meraviglioso***, altro che i divieti di suo padre! Ancora gli bruciava il ricordo per la distruzione della passerella e ripensava alla vita pesante, che aveva sopportato nel Regno di ACRO-MONTE.

Proprio in quel momento, il figlio del Dio ascoltò dei botti, tese l'orecchio e…..: pac! poc! sbocc! Arrivavano da lontano oltre le siepi e i grandi pini che costeggiavano il lago quei suoni, quei colpi: ancora pac! poc! sbocc! Etimon si incuriosì; si scusò con i suoi amici pesciolini, raccolse in fretta nella bisaccia i suoi pezzi-etimi e via di corsa verso i suoni. Superò la siepe, oltrepassò i pini, arrivò in cima a una collina. La sua corsa non fu vana. Anzi ben ripagata! Giù in fondo a un'altra valle quattro bambini tiravano delle palle…erano dentro una sorta di pista recintata, una pista gialla, sabbiosa e, mano a mano che si avvicinava, udiva quei rintocchi farsi sempre più forti: pac! poc! sbocc! Etimon era ormai vicinissimo. I bambini non fecero caso a lui. Erano tutti intenti a colpire quelle strane palle. Approfittando di un momento di pausa, Etimon chiese. "Perché vi divertite così tanto a colpire queste palle? E un bambino: " L'hai detto. Ci divertiamo a giocare. Ma che domande fai? Ci prendi in giro?" Ed Etimon: " No, per davvero! Non sono di queste parti e non conosco il vostro gioco." Allora un altro bambino, un po' spazientito, anche perché era ansioso di riprendere il loro gioco, dopo la breve pausa, tagliò corto:

"Il nostro è il gioco delle bocce; adesso non ci interrompere, dobbiamo finire la partita!!"

Etimon tacque e continuò affascinato a guardare; lo stupiva la precisione con cui colpivano da lontano le bocce.

Quando i quattro finirono la partita, si avvicinò di nuovo a loro. Essi allora gli spiegarono le regole del gioco e gli proposero di giocare una partita. Etimon partecipò con gioia. Era la prima volta che giocava con dei bambini e poi il gioco gli piaceva molto.

Finita la partita, anche per ringraziarli per l'amicizia manifestata, propose ai suoi nuovi amici, se avessero voluto, un altro gioco. I bambini, anche se affaticati, come tutti i bambini del mondo erano disponibili e pronti a giocare ancora, stanchi ma interessati al nuovo gioco. Per via della stanchezza e della calura si ripararono dal sole sotto un grande gelso. Uno disse: "Dai, vediamo questo nuovo gioco". Etimon: "Vi mostrerò il gioco "La bisaccia delle parole…Il gioco dei significati: prendi uno, acchiappi tanti."
"Il gioco della bisaccia? Con le parole? Ma che vuoi inventare?" Replicò un altro bambino. Etimon: " Vedrete, questo è un gioco ed è un dono. Con esso conquisterete un mondo di…..Non dico di più: giocate e capirete!"
Rovistò nella sua bisaccia e alfine trovò un pezzo, quello che cercava, raggiante lo sollevò in alto: -DROMO, che significa ***corsa***. I bambini in coro: "Mbeh!! Tutto qui? Un pezzo di cartone!!! Etimon: "Riflettete. Questo pezzo significa: PISTA, che è lo spazio dove avete giocato. Il suo valore, la sua magia, il suo trucco stanno nel fatto che –DROMO, come altri pezzi, con cui giocheremo, può essere combinato con tanti altri pezzi."
Pose il pezzo –DROMO per terra. Pose poi altri pezzi. BOCCIO-, VELO, AUTO-, IPPO-, MOTO. "Io formo la prima parola: BOCCIO-DROMO. che significa ***pista per le bocce***. Ne metto altri. Voi lasciatevi guidare dalla forma degli incastri dei singoli pezzi." I bambini iniziarono a giocare. Anche essi gareggiarono a formare parole e conquistare punti. Per terra apparvero tanti incastri di significati. Anche qui vennero dichiarati i vincitori. Etimon evidenziò nel terreno alcune parole e disse: "Osservate questi incastri e ditemi cosa notate: IPPO-GRIFO: ***cavallo alato, metà cavallo e metà grifone/avvoltoio***; IPPO-POTAMO = (***cavallo di fiume***); IPPO-CASTANO = ***la castagna dei cavalli***; IPPO-VIA = ***strada dei cavalli***; IPPICA = ***tecnica di allevare i cavalli***; CORSA-IPPICA = ***corsa dei cavalli***; IPPO-LOGIA = ***scienza dei cavalli***; IPPO-DROMO = ***pista per la corsa dei cavalli***. IPPO – FILIA = ***amore per i cavalli.***" Un bambino: "Ho trovato! Tutte queste parole sono composte con lo stesso pezzo –IPPO." Ed Etimon. "Bravo! Hai scoperto il trucco della lingua: con un solo pezzo si possono incastrare infiniti altri pezzi e formare infinite parole. Conquista un significato e avrai un mondo di parole e di significati."
Era per questo che Etimon era il figlio del Dio della parola; suo padre gli aveva regalato il potere divino di generare i significati delle parole in modo semplice. Egli ora donava ai bambini, attraverso il gioco, la potenza di ordinare il mondo attraverso i significati.