


Simone Fornara    Francesco Giudici

# Giocare con le parole

*A tutti i bambini che in quarant'anni di scuola  
si sono divertiti con i giochi linguistici del Ceck*

Il volume è corredato di materiali consultabili online sul nostro sito Internet segnalati dal simbolo  all'interno del testo.

Il capitolo 1 è stato scritto da Simone Fornara; tutti gli altri capitoli riproducono proposte e attività didattiche ideate da Francesco Giudici e rielaborate da entrambi gli autori per la stesura del libro.

# Indice

- Premessa 7
1. Imparare l'italiano con la ludolinguistica 11
- 1.1. Le (s)fortune dei giochi linguistici a scuola 11
- 1.2. Due vie per riflettere sulla lingua: le parole e il testo 14
- 1.3. Istruzioni per l'uso 16
2. Giocare con le parole: partire dall'ABC 21
- 2.1. Cartelloni alfabetici 21
- 2.2. Alfabeto limitato (lipogramma esteso) 23
- 2.3. Ordine alfabetico (acrostico alfabetico) 25
- 2.4. Insegne da riciclare 28
- 2.5. Consonanti a caso 29
- 2.6. Abbinamenti lessicali 31
- 2.7. Acronimo 34
3. Scomporre e ricomporre 37
- 3.1. Logogrifo 37
- 3.2. Anagramma 38
- 3.3. Anagramma diviso 45
- 3.4. Da una parola a un'altra 46
- 3.5. La lettera sparita 49
- 3.6. Per modo di dire, prima venne il proverbio 51
- 3.7. A inventare proverbi 53
4. Vincoli e divieti 58
- 4.1. Acrostico 58
- 4.2. Mesostico 63

|      |  |     |
|------|--|-----|
| 4.3. | Telestico                                  | 68  |
| 4.4. | Catena                                     | 70  |
| 4.5. | Ritmo alternato                            | 72  |
| 4.6. | Tautogramma                                | 73  |
| 4.7. | Posizione fissa                            | 75  |
| 5.   | Fraasi per tutti i gusti                   | 76  |
| 5.1. | Pangramma                                  | 76  |
| 5.2. | Sempre presente                            | 78  |
| 5.3. | Parole nascoste                            | 79  |
| 5.4. | Ditelo con i... fori                       | 81  |
| 5.5. | Eteroletterali                             | 82  |
| 5.6. | Fraasi ropaliche                           | 83  |
| 5.7. | Le solite note                             | 84  |
| 5.8. | Fraasi in gioco                            | 85  |
| 6.   | Giocare con i testi fra vincoli e fantasia | 88  |
| 6.1. | Alta cucina                                | 88  |
| 6.2. | Un tautogramma per una storia              | 89  |
| 6.3. | Storie con il divieto                      | 90  |
| 6.4. | Storie con il divieto 2: il lipogramma     | 92  |
| 6.5. | Storie con il cambio                       | 94  |
| 6.6. | Oroscopo di classe                         | 97  |
| 6.7. | Zoochirurgia ludolinguistica               | 99  |
| 6.8. | Modi di dare                               | 104 |
|      | Riferimenti bibliografici                  | 107 |

# Premessa

## L'idea alla base del libro

Questo libro nasce dall'incontro di almeno tre passioni: quella per l'italiano, quella per l'enigmistica e quella per la scuola. Un incontro che risale ad alcuni anni fa, quando i due autori si conobbero durante un corso di aggiornamento. Da una parte c'era il docente "aggiornante", dall'altra il docente "aggiornando". Ben presto, però, i ruoli si invertirono, e continuarono a invertirsi nel corso degli anni, perché l'uno trova(va) nell'altro sempre nuovi motivi per aggiornare il proprio modo di vivere il mestiere dell'insegnante. Si scoprì, dunque, che due passioni accomunavano entrambi: la prima (l'italiano) e la terza (la scuola). La seconda, invece, era in principio esclusiva solo di uno dei due, ma era così forte che finì per appassionare anche l'altro, magari in quella forma leggermente diversa che alcuni studiosi definiscono *ludolinguistica*, cioè – secondo le parole del GRADIT (De Mauro, 2007) – quella «parte della linguistica che si occupa di combinazioni lessicali, giochi di parole, ecc.» (ma per un approfondimento sulle vicissitudini di questo termine, cfr. Mollica, 2010, pp. XVI-XVII). Soprattutto perché, nella pratica didattica di colui che ne era portatore, si legava indissolubilmente alle altre due passioni: l'enigmistica come strumento per fare scuola d'italiano. Il docente enigmista non si stancava mai di mostrare all'altro le sue schede didattiche, frutto della miscela ben equilibrata delle tre passioni, trasportate ovunque in preziosi raccoglitori e in continua proliferazione. E fu così che all'altro venne l'idea di farne un libro, nella convinzione che sarebbe stato un vero peccato relegare in una cerchia ristretta un siffatto tesoro.

## Che cosa contiene il libro

Il volume è diviso in tre sezioni tematiche: la prima, introduttiva (CAP. 1), intende ripercorrere in rapida sintesi le fortune del gioco

e del divertimento linguistico a scuola, ricollegandosi ad assai noti e ben più illustri predecessori, tra i quali (entrambi concittadini di Simone Fornara) Gianni Rodari ed Ersilia Zamponi, autrice dei *Draghi locopei* e, insieme a Roberto Piumini, di *Calicanto. La poesia in gioco*; la seconda (CAPP. 2-5) e la terza (CAP. 6) contengono una selezione degli spunti e delle attività didattiche che Francesco Giudici, maestro di scuola primaria, ha utilizzato con i propri allievi nel corso di oltre quarant'anni di attività nel Canton Ticino. A queste schede se ne aggiungono altre elaborate *ex novo* per l'occasione, ma derivate anch'esse da pratiche didattiche sperimentate dai due autori. La differenza tra la seconda e la terza sezione sta nel fatto che la seconda propone un "viaggio" ludolinguistico attraverso una trentina di giochi di parole, con prevalente attenzione al livello della singola parola o della frase (e, in qualche caso, di brevi testi), mentre la terza propone alcuni sviluppi in ottica di composizione scritta: l'attenzione si sposta infatti al piano testuale, con proposte di attività di scrittura creativa che prendono le mosse da alcuni dei giochi di parole descritti nella sezione precedente.

Il legame tra le due sezioni didattiche del libro (dunque tra CAPP. 2-5 e CAP. 6) è messo in evidenza nei paragrafi denominati *Verso la composizione scritta*: si tratta di brevi annotazioni che suggeriscono alcuni possibili sviluppi verso la didattica della composizione scritta e della scrittura creativa (dunque verso la dimensione testuale), indicando, inoltre, quali di questi sviluppi vengono poi approfonditi con proposte più articolate nel capitolo 6.

## A chi si rivolge

Il libro ha l'ambizione di rivolgersi a tutti, senza limitazioni, e non solo a chi opera nel mondo dell'educazione linguistica e della formazione al mestiere dell'insegnante di italiano (che rimane comunque il destinatario "privilegiato"). Non deve trarre in inganno il fatto che, a differenza dei *Draghi locopei*, nati nel contesto della scuola media, il primo fruitore di queste proposte didattiche – pensate sui banchi della scuola nella quale Francesco Giudici ha svolto la sua attività di

maestro – sia il bambino della scuola primaria: siamo infatti sì convinti che il gioco linguistico (anche quello abbastanza difficile) possa essere avviato con buon profitto già nei primi anni di scolarità non tanto per veicolare apprendimenti mirati, quanto per far nascere nel bambino l'amore per la parola e per le sue mille trasformazioni; ma siamo altrettanto certi che il gioco linguistico non abbia età (e questa è una delle sue prime virtù). Le proposte sono dunque stimolanti sia per i bambini sia per gli adulti, e quasi tutte sono pertanto fruibili in ogni ordine scolastico e in ogni altro contesto. Alcune rappresentano sfide difficili, altre sono alla portata di tutti: sta al lettore accorto decidere a chi e come proporle, ed eventualmente adattarle di conseguenza. In ogni caso, onde evitare malintesi (immaginiamo già la lecita obiezione di molti: “Ma non sarà troppo difficile per un bambino?”), ogni gruppo di proposte è corredato di una rapida indicazione sul destinatario ideale ed eventualmente sugli opportuni accorgimenti da osservare in base all'età. Tutto ciò sempre nel pieno rispetto dell'intelligenza e delle capacità infantili, che sono sorprendenti e troppe volte sottovalutate.

## **Gli esempi**

Proprio a dimostrare che i giochi linguistici piacciono anche agli adulti, quasi tutti gli esempi che si trovano nel libro (tranne qualche caso di cui è indicata la provenienza) sono stati scritti da noi autori, che – nella divertente impresa di comporlo – non abbiamo potuto e voluto resistere alla tentazione di metterci alla prova in prima persona.

## **Il materiale online**

Il simbolo del computer accanto al testo indica che è possibile scaricare online alcune schede didattiche utili per lo svolgimento delle attività corrispondenti. Si tratta per lo più di schemi da stampare o dai quali prendere spunto per guidare lo svolgimento delle attività da parte degli allievi.