

ANTHONY MOLLIKA, *Ludolinguistica e Glottodidattica*, prefazione di TULLIO DE MAURO, postfazione di STEFANO BARTEZZAGHI, Perugia, Edizioni Guerra-Soleil, 2010, pp. 424.

Dal titolo all'epilogo del suo libro, Anthony Mollica dimostra come sia possibile divertirsi anche quando si svolga un compito generalmente riconosciuto noioso come quello di insegnare e imparare una lingua e le sue regole. Apparentemente senza nessuna distinzione tra forma e contenuto ogni elemento costituito da materiale linguistico, suoni, simboli grafici, parole, frasi e brani letterari, può essere smontato, reinterpretato, maneggiato e rimodellato dalla nostra mente attraverso giochi di vario genere che aiutano a scoprire, in modo "ludico", le infinite potenzialità del codice verbale.

Scrittori e poeti di ogni tempo, che più di tutti hanno considerato la lingua una cosa seria, ne hanno sempre suggerito i risvolti giocosi, assurdi, i retroscena contraddittori e umoristici; anche teorici del linguaggio quali Ferdinand De Saussure e Ludwig Wittgenstein – come giustamente ci ricorda De Mauro nella sua prefazione al libro – hanno associato la nozione di gioco al sistema di funzionamento delle lingue. E ormai da decenni la didattica linguistica, anche sulle tracce di scrittori e poeti per l'infanzia come Gianni Rodari o grandi maestri come Mario Lodi o Ersilia Zamponi – ha accolto la pratica del gioco linguistico, riconoscendole una funzione fortemente motivante all'apprendimento delle lingue e dei loro meccanismi. Mollica raccoglie in questo volume il frutto di anni di studio e pratica in questo ambito della glottodidattica che in italiano è ormai nota come ludolinguistica (di cui si ritrovano termini corrispondenti nelle principali lingue europee): una modalità che evidenzia i tratti curiosi, particolari e affascinanti del codice linguistico più che indicare un percorso di teoria linguistica, ma che proprio attraverso la sfida logica e il "rovello" verbale avvicina alla conoscenza delle lingue e ne suggerisce

la sistematicità sottesa. Come dice Stefano BarTEZZAGHI, a proposito del linguaggio, nella sua divertente postfazione al volume, «ci si gioca anche quando non si gioca. [...] La semplice verità è che le parole giocano sempre, anche quando lavorano, perché il loro modo di lavorare comprende anche il gioco» (p. 392).

In questo quadro appena tracciato, il libro di Mollica rappresenta un lungo percorso in cui parti del discorso, figure retoriche, immagini, numeri si intrecciano continuamente e si fanno materia viva in giochi volti a stimolare la riflessione logica e linguistica e a fissare negli apprendenti una sempre più alta competenza grammaticale e lessicale. La dimensione del gioco infatti sfrutta la capacità dei bambini/ragazzi (ma anche adulti) di concentrarsi in un'operazione che mira a trovare una soluzione, a risolvere un rompicapo, a competere con gli altri, ma anche a vincere una sfida mentale con sé stessi: riuscire a capire, scoprire i meccanismi che regolano, o scombinano talvolta, gli oggetti che utilizziamo per comunicare. Trovare la soluzione diventa allora lo scopo dell'attività e si "dimentica", in questo modo, che si sta comunque svolgendo un compito finalizzato all'apprendimento: la fatica di imparare è, almeno in parte, sostituita dalla soddisfazione di risolvere, di "vincere".

Il volume ha poi il grande merito di fornire una rassegna veramente straordinaria, per numero e qualità, non solo di spunti che ogni insegnante può rielaborare a seconda delle sue esigenze didattiche, ma anche di veri e propri giochi già confezionati e pronti per essere utilizzati in classe o direttamente fruiti da alunni e studenti. Ben trenta capitoli dedicati ciascuno a una tipologia di attività diversificate per genere e grado di difficoltà, dai più classici incastri, acronimi, anagrammi e cruciverba fino a giochi logici e umoristici che Mollica riesce a declinare in moltissime applicazioni pedagogiche, dall'insegnamento della geografia all'onomastica, riuscendo a inserire persino giochi con cui è possibile "prendersi gioco", sbuffeggiare la grammati-

ca. Gli acronimi e le sigle diventano così, ad esempio, l'occasione per imparare le sigle dei capoluoghi di provincia italiani; gli acrostici possono essere impiegati per scegliere una serie di aggettivi le cui iniziali compongano il nome dello studente, o i giorni della settimana, o i mesi dell'anno con l'effetto di tenere uniti forma e contenuti, di muoversi tra le lettere e i suoni imparando nuovi aggettivi e nuovi nomi; gli anagrammi, gioco piuttosto difficile per il quale anche l'autore consiglia di dare semplificazioni già nel comando, possono essere usati per insegnare la corretta ortografia delle parole; il cruciverba, che Mollica ha per primo suggerito già nel 1971 come esercizio glottodidattico e che in anni più recenti il Ministero della Pubblica Istruzione ha riconosciuto (in una circolare del 16 luglio 1999) come valido strumento pedagogico per i nostri studenti, oltre ad essere un gioco che si adatta molto bene ai diversi stili di apprendimento (cinestetico, uditivo e visivo), può rivelarsi davvero efficace per attivare competenze diverse e complementari: i cruciverba a tema, dove tutte le parole da trovare appartengono a uno stesso campo semantico (le parti del corpo, l'abbigliamento, i piatti tipici, ecc.), aiutano a migliorare la competenza lessicale, ad arricchire il repertorio delle parole conosciute; la richiesta di individuare l'intruso (da inserire nel cruciverba) all'interno di una lista di parole favorisce la capacità di riconoscere i sinonimi: così, ad esempio, tra i verbi *comandare*, *imporre*, *obbedire* e *ordinare* si richiede di trovare l'intruso e quindi di riconoscere i tre verbi sinonimi rispetto a *obbedire* che risulta essere il contrario (cfr. p. 113); inoltre la struttura dei cruciverba più tradizionali, per cui si arriva all'individuazione della parola giusta attraverso una definizione data, stimola la comprensione, costringe a riflettere su una frase essenziale alla ricerca degli indizi utili a rintracciare la parola giusta, sempre naturalmente con l'aiuto della scacchiera che indica i limiti materiali della parola.

A un livello di maggiore complessità si collocano quelli che potremmo definire giochi

testuali come gli enigmi, gli indovinelli e l'intervista impossibile: enigmi e indovinelli rappresentano le prime forme "letterarie", quindi con un uso riflesso della lingua, da cui poi si sono sviluppate le principali culture: si pensi all'enigma della Sfinge con tutto il mito di Edipo per la cultura occidentale, ma anche, per l'italiano in particolare, all'*Indovinello veneto*, primo testo letterario, proprio nel senso di "giocosso", composto solo per diletto senza nessuna finalità pratica, che sta alle origini della storia della lingua italiana e inaugura anche la ricca tradizione italiana dell'impiego letterario e, più in generale, artistico (si consideri almeno il cinema) di questa forma testuale. Mollica propone una serie articolata di 25 tipologie di indovinelli che si differenziano in base a come sono scritti (in versi, in rima, con una sequenza di domande), alla presenza o meno al loro interno della soluzione (mascherata e nascosta) e distinti anche a partire dalle conoscenze che richiedono per essere risolti. Tra queste molte tipologie Mollica inserisce anche un serie di indovinelli sui mestieri, interessanti per il lessico che contengono e per gli usi figurati e metaforici che propongono: «perché l'arrotino fa un mestiere molto brillante? Perché fa scintille; perché il gioielliere non ha problemi? Perché fa sempre affari d'oro» (p. 142). L'indovinello visto anche come vera e propria sfida intellettuale poiché costringe il solutore a considerare punti di vista inediti, a frugare sotto la superficie del testo, ad abbandonare l'approccio immediato e spesso stereotipato con cui ci si avvicina alle parole, alla loro forma grafica, sonora e al loro significato, in fondo, a sperimentare la libertà di muoversi tra le parole. L'intervista impossibile diventa occasione didattica per esercitare la competenza di fare domande dello studente: oltre a stimolare gli studenti a porsi in un atteggiamento di curiosità e interesse, formulare domande dà l'opportunità di usare pronomi, avverbi, aggettivi interrogativi e quindi di maneggiare, in forma ripetitiva ma sempre diversa, elementi della nostra lingua spesso di difficile apprendimento e memorizzazione.

Un ultimo aspetto molto apprezzabile che merita di essere messo in luce è l'attenzione che l'autore mostra nei confronti della fraseologia, dei modi di dire e dei proverbi, forme linguistiche che, in modo speciale, congiungano gli aspetti formali della lingua (assonanze, rime, scioglilingua) con contenuti narrativi in una sintesi efficace a veicolare la nostra lingua e la nostra cultura tradizionale.

La prospettiva dell'insegnante di italiano come lingua seconda induce giustamente l'autore a tenere ben collegati lingua e cultura italiana, e la maggior parte delle proposte si caratterizza per la ricchezza di riferimenti alla musica, all'arte, alla cucina, alla cultura materiale: lingua e cultura si intrecciano continuamente tanto che alcune attività sono tematiche (sulle città o regioni italiane, sugli scrittori, sui titoli di opere e poesie, su personaggi storici, ecc.) e l'abilità linguistica non è sufficiente a risolvere il gioco se non è supportata da un livello alto, talvolta anche molto alto, di preparazione sulla cultura italiana. Questa struttura così ricca e variegata rende il volume di Mollica adatto anche ad apprendenti madrelingua italiana: mi riferisco ai bambini e ai ragazzi della nostra scuola dell'obbligo in cui l'educazione linguistica necessita di un costante aggancio all'esperienza e alla cultura circostante e può essere l'occasione per introdurre anche nozioni generali di storia, geografia, storia dell'arte e della musica, e per tramandare quella cultura fatta di modi di dire, di proverbi che lo strato più giovane della nostra società sta progressivamente perdendo. Preziosi appaiono, in questa prospettiva, i richiami al buon senso popolare («le cose rare sono le più care»; «cento cervelli, cento cappelli»: p. 222), alle pratiche contadine («chi non semina di novembre presto o tardi se ne pente»: p. 227) e, in generale, al rapporto tra uomo e natura («l'autunno spoglia le piante e veste gli uomini»: p. 229).

Un libro quindi che offre una qualità e un numero davvero significativi di spunti interessanti, molti dei quali presuppongono una conoscenza sottile, raffinata della lingua e

della cultura italiana e che ogni singolo insegnante può adattare alle proprie esigenze e sviluppare in tante altre direzioni. Giocare con le parole per imparare la lingua, e magari non solo la lingua, ma soprattutto scoprire quanto la lingua stessa sia un gioco di suoni, di lettere, di parole e di significati infinitamente smontabili e ricomponibili: questo il fascino e la magia delle lingue così ben colti e riproposti nelle pagine del libro.

RAFFAELLA SETTI