

"Corriere del Ticino" Rubrica "Plurilingua" [spettacoli@cdt.ch](mailto:spettacoli@cdt.ch), 7 novembre 2009. Spedisce M. Dardano

“Una costante nota di divertimento deve essere frammista ai nostri studi, così che diventi possibile concepire l’istruzione come un gioco piuttosto che una fatica...”. Con questa frase di Erasmo di Rotterdam, scritta nel 1497, l’italianista Anthony Mollica apre il suo manuale di “Ludolinguistica e glottodidattica”, uno strumento molto utile per lo studio della nostra lingua, soprattutto da parte degli stranieri. Di quest’opera, che si spera di poter vedere presto in libreria, esiste per ora un’edizione provvisoria che ho avuto il privilegio di vedere (diciamo così) in anteprima.

Dell’importanza del gioco nell’insegnamento, come stimolo a provare, confrontare, analizzare, a procedere nell’apprendimento di una lingua (sia la propria lingua sia una lingua straniera), si potrebbero ricordare molte testimonianze. Negli ultimi decenni, i giochi con le parole (o, se vogliamo, i “giochi di parole”) sono stati utilizzati per proporre quesiti o esercizi divertenti, per saggiare la preparazione dei discenti, per aiutare la loro memoria in certi percorsi impervi della grammatica: in particolare, proprio in quei luoghi della nostra lingua cosparsi di “eccezioni” e di “regole” complesse. I giochi aiutano a fare nuove esperienze, a porre ostacoli e a superarli; aiutano soprattutto a fare un gioco di squadra. Sì, perché nell’apprendimento di una lingua, come nello sport, il fattore “competizione” gioca un ruolo importante.

Lo Zingarelli del 1998 definiva la ludolinguistica: “branca della linguistica che si occupa di giochi di parole”. Se ho visto bene, i nostri dizionari non registrano ancora “ludogramma”, termine inventato dal ludolinguista Michele Francipane per indicare sia il “gioco di parole” sia il “gioco con parole”. Del resto a Milano esiste, dai primi anni Novanta, l’Accademia dei Ludogrammatici, che tuttavia sembra avere un’esistenza soltanto virtuale,

L’Italia annovera ludolinguisti noti e di successo: S. Bartezzaghi, G. Dossena, M. Francipane, G. A. Rossi. Non dimentichiamo un libro che ha fatto epoca: ‘I Draghi Logopei’ (anagramma di “giochi di parole”) della benemerita E. Zamponi. Le opere ora citate sono rivolte agli Italiani. Invece, come dicevo, Anthony Mollica ha pensato soprattutto agli stranieri che vogliono apprendere la nostra lingua. Ed ha composto un manuale esauriente, che abbraccia tutto il campo della ludolinguistica. Diamo uno sguardo all’indice del volume: si va dall’acrostico e dal mesostico all’anagramma, dalla pista cifrata ai cruciverba, dagli enigmi e indovinelli agli scioglilingua, per arrivare infine ai “veri amici” e ai “falsi amici”, senza dimenticare l’umorismo e una serie ricchissima di grafici e di foto provviste di domande e di ... tranelli di vario tipo. L’apparato iconografico ha una grande importanza nell’apprendimento linguistico: non a caso un capitolo di questo manuale s’intitola “Una immagine vale...1000 parole”.

I lettori non devono pensare che si tratti sempre di esercizi facili; ve ne sono anche di difficili, eccome. Provare per credere. Va detto infine che questo è un manuale simpatico: si legge con passione, perché rinforza le abilità comunicative, aumenta la capacità d’interagire e fa conoscere “simpaticamente” le strutture della sintassi e i campi lessicali. È esclusa ogni prevaricazione: le tecniche di apprendimento qui esposte possono essere usate, senza suscitare problemi, assieme ad altre tecniche di studio della nostra lingua.

Maurizio Dardano