Ludolinguistica e glottodidattica

di *Anthony Mollica*

Secondo Giampaolo Dossena[1] la voce "ludolinguistica" è un termine che lo Zingarelli così registra nel 1998: «branca di linguistica che si occupa di giochi e combinazioni lessicali». Giuseppe Aldo Rossi, a sua volta, conferma la definizione: «la ludolinguistica abbraccia tutti i giochi di parole in chiaro, contrapponendosi all'enigmistica classica in cui entrano quei componimenti che propongono ai solutori uno o più soggetti *sotto il velame delli versi strani* (Dante)»[2]. Tullio De Mauro ci ricorda che «da anni diciamo in francese, in inglese, spagnolo, italiano, *ludolinguistique*, *ludolinguistics*, *ludolingüística*, *ludolinguistica* (dalla matrice dei significanti latini, ma non dal significato, si discosta solo il tedesco *Sprachspielwissenschaft*, uno scioglilingua per i non tedescofoni)»[3]. In inglese preferisco chiamare questa "nuova" scienza *recreational linguistics* che ovviamente ha lo stesso significato di *ludolinguistics* ma l'inglese, come ben sappiamo, preferisce la voce anglosassone a quella latina. E in un'intervista con il centenario Giuseppe Aldo Rossi, tenuta il 26 gennaio 2013, Rossi mi conferma che è stato lui a coniare la voce "ludolinguistica".

Esempi di giochi di parole si possono rintracciare già nell'antichità, in cui forse il gioco di parole più popolare era l'acrostico SATOR, ritrovato a Pompei (FIG. 1). Le parole possono essere tradotte con «Arepo, il seminatore, conduce» o «Arepo, il seminatore conduce il carro con attenzione». La sua composizione è unica: può essere letto da sinistra a destra, da destra a sinistra, dall'alto verso il basso e dal basso verso l'alto, e si tratta di una commistione tra acrostico, quadrato magico, e palindromo (che può essere letto in un senso e l'altro).

È interessante notare che il palindromo TENET, se si legge dall'alto in basso e dal basso in alto e da sinistra a destra e da destra a sinistra, risulta in forma di croce che serve come stimolo a due messaggi "religiosi": infatti, le 25 lettere del quadrato possono essere riorganizzate in forma di croce dando così luogo a *Pater noster* (FIG. 2), il verso di apertura della preghiera cattolica, se si eludono le quattro lettere A A O O. Se A e O vengono poste ad ogni capo, tali lettere possono rappresentare *alfa* e *omega*, la prima e ultima lettera dell'alfabeto greco, ovvero *l'inizio* e *la fine*, *la vita* e *la morte*. Un'altra caratteristica degna di nota è che le lettere possono essere anagrammate in *Oro Te, Pater, Oro Te, Pater, Sanas* («Prego te, Padre, prego te, Padre Santissimo»).

Questo quadrato quindi può considerarsi il precursore di molti giochi attuali: l'acrostico, l'anagramma, il palindromo e il crucipuzzle.

1. G. Dossena, *Il dado e l'alfabeto. Nuovo dizionario dei giochi con le parole*, Zanichelli, Bologna 2004, p. 161.

2. G. A. Rossi, *Dizionario enciclopedico di enigmistica e ludolinguistica*, Zanichelli, Bologna, 2002, p. 347.

3. T. De Mauro, *Prefazione*, in A. Mollica, *Ludolinguistica e glottodidattica*, Guerra, Perugia 2010.

FIGURA 1
Il quadrato magico SATOR

FIGURA 2
Il *Pater noster*

Che io sappia, il primo saggio sulla "ludolinguistica" è il mio *Games and Language Activities in the Italian High School Classroom*[4]. Considerato oggi da molti un saggio pionieristico per i suggerimenti pratici e stimolanti all'insegnamento/apprendimento di una lingua straniera/seconda, il saggio suggeriva l'introduzione dei cruciverba, *crucipuzzle*, labirinti, modi di dire, anagrammi, dialoghi, attività sull'Italia e molto altro nel programma d'italiano nella scuola secondaria. Sette anni dopo, in Italia, Ersilia Zamponi (1986) – un'insegnante di scuola media – ebbe un grande successo con *I draghi locopei* (anagramma di "giochi di parole"), che venne recensito da Umberto Eco, recensione che fu utilizzata come *Presentazione* nell'edizione successiva (l'ultima edizione, del 2007, contiene una *Postfazione* di Stefano Bartezzaghi). Nel 1988, in Canada ho pubblicato una serie di quaderni fotocopiabili di cruciverba in varie lingue – usando un metodo "cumulativo" – che hanno avuto un clamoroso successo editoriale. Successivamente due editori italiani hanno seguito la mia strada e hanno fatto fortuna con pubblicazioni simili. Inoltre, una circolare del ministero della Pubblica Istruzione del 16 luglio 1999 suggeriva ed incoraggiava l'introduzione dei cruciverba nel curriculum scolastico.

L'Italia può essere fiera di avere dei grandi ludolinguisti come Giampaolo Dossena, Stefano Bartezzaghi, Michele Francipane, Ennio Peres, Giuseppe Aldo Rossi, per nominarne solo alcuni. Ma di questi, solo Dossena e Bartezzaghi hanno pubblicato giochi. A Giampaolo Dossena va il merito di essere stato il primo giornalista che ha reso popolari i giochi di parole sui maggiori quotidiani italiani. E Bartezzaghi è stato l'unico a pubblicare, nel 2009, *Il libro dei giochi per le vacanze*. Bisogna comunque ricordare che il libro di Bartezzaghi è diretto a lettori di madrelingua e non a discenti d'italiano come lingua seconda/straniera. E non dimentichiamo che Stefano Bartezzaghi viene da una famiglia di enigmisti: infatti il padre, Piero, era l'autore di un cruciverba molto complesso pubblicato periodicamente sulla "Settimana Enigmistica" e chiamato *Il Bartezzaghi*. Il "giocologo" Ennio

4. A. Mollica, *Games and Language Activities in the Italian High School Classroom*, in "Foreign Language Annals", 12, 5, 1979, pp. 347-54.

Peres ogni anno crea quello che egli stesso definisce il cruciverba "più difficile del mondo": la difficoltà di questo particolare cruciverba è legata alle definizioni che sono elaborate in forma ambigua e fuorviante.

Il compianto Giovanni Freddi – che con Bona Cambiaghi è unanimemente riconosciuto tra i fondatori della glottodidattica italiana – suggerisce l'utilizzo "gioco" nell'insegnamento[5]. Esiste una differenza tra "gioco" (o "didattica ludica") e "ludolinguistica": Freddi suggerisce il "gioco" come "attività fisica", come "azione"; la "ludolinguistica" riguarda un'attività con carta e matita ed è questo che prendo in considerazione e valorizzo con la ludolinguistica.

Numerosi sono gli autori che hanno scritto saggi e volumi sull'importanza del gioco come attività fisica nella glottodidattica, ma pochi – anzi rari – quelli che hanno posto l'accento sui giochi con carta e matita[6].

Al principio degli anni Novanta, inizio a presentare una serie di seminari sull'elemento ludico nella glottodidattica presso tre università italiane: Università per Stranieri di Perugia, Università per Stranieri di Siena e Università di Venezia Ca' Foscari.

Ma, *revenons à nos moutons*. Quali sono le attività da proporre per la ludolinguistica? I "giochi di parole", come definiscono la ludolinguistica lo Zingarelli e anche Bartezzaghi (quest'ultimo pur non amando la "voce")? Oppure bisogna distinguere, come fanno altri (Dossena, Rossi), tra ludolinguistica ed enigmistica? La ludolinguistica si occupa infatti dei giochi di parole (anagrammi, acrostici) mentre l'enigmistica è l'arte di nascondere un soggetto qualsiasi sotto false sembianze (enigmi, indovinelli, cruciverba, crittografie). Personalmente, preferisco una fusione delle due definizioni e a queste aggiungo umorismo, proverbi, problemi di logica, parole nascoste, falsi amici, scioglilingua, titoli camuffati, i modi di dire, il colmo, e perfino la pista cifrata. Come stimolo alla conversazione, propongo le foto curiose, la lettura e il calendario storico.

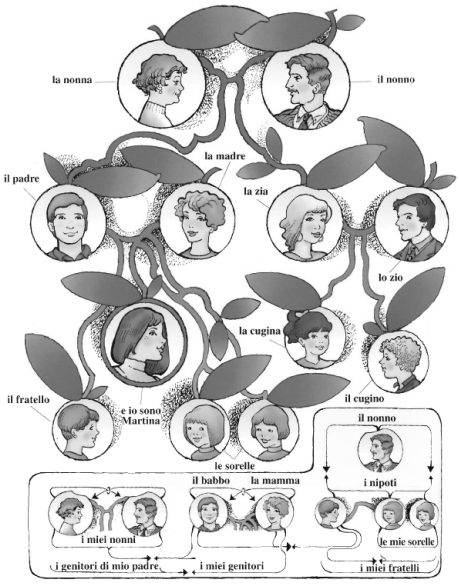
Qualsiasi "tema" può essere abbellito con attività ludolinguistiche. Prendiamo, per esempio, "l'albero genealogico" che appare in quasi tutti i manuali per l'insegnamento dell'italiano come lingua straniera/seconda. Gli autori di questi manuali generalmente presentano il lessico con un'immagine di un albero genealogico per insegnare i nomi di parentela. Pochi, o rari, sono gli autori che danno il cognome a questi "personaggi" ma si limitano semplicemente a dare i nomi: *padre*, *madre*, *nonno*, *nonna*, *figlio*, *figlia* ecc.

Nella FIG. 3 vengono identificate due coppie: una *padre/madre*, l'altra *zio/zia*. Lo *zio* è anche *padre* e *cognato* e viceversa – dipende a chi si riferisce l'immagine. Nella FIG. 4 la confusione è più accentuata: un maschio e una femmina sono identificati come *fratelli* (corretto nel significato di "fratello e sorella"), ma vengono anche classificati come *genitori*. Assente dall'albero è "sorella". "Nipoti" e "cugini" di chi? Nella FIG. 5 gli autori presentano un albero completo ma ovviamente complesso. Segue a tutte le immagini poca varietà di esercitazioni. Gli autori presumono che il discente sia capace di distinguere l'uno dall'altro e che abbia una conoscenza nella sua lingua madre.

5. G. Freddi, *Azione, gioco, lingua. Fondamenti di una glottodidattica per bambini*, Liviana, Padova 1990.

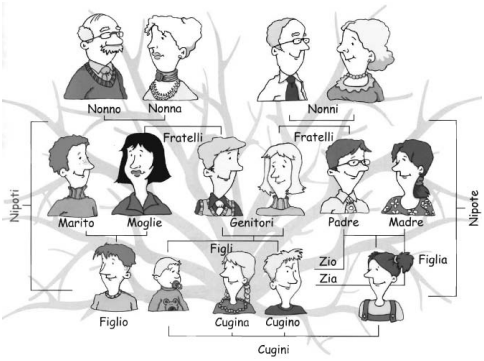
6. I due autori italiani che hanno pubblicato attività ludiche (di ludolinguistica) per l'italiano lingua seconda/straniera sono P. E. Balboni (*Grammagiochi: giocare con la grammatica*, Bonacci, Roma 1999) e A. Mollica (con una serie di quaderni di cruciverba, 1987-2001, oltre ai volumi *Attività lessicali. 1. Elementare pre-intermedio* e *Attività lessicali. 2. Intermedio-avanzato*, ELI, Recanati 2003 e 2004, entrambi costituiti da una serie di schede fotocopiabili).

FIGURA 3
La famiglia di Martina



Fonte: da J. Olivier (a cura di), *ELI Vocabolario illustrato italiano*, ELI, Recanati 1996.

FIGURA 4
La famiglia e i parenti

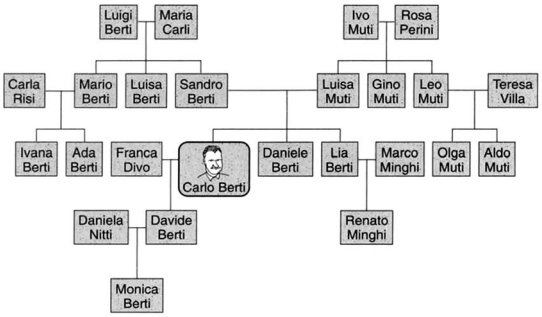


Fonte: da M. Mezzadri, *Dizionario per immagini. Seconda edizione*, Guerra, Perugia 2001.

Ma perché non chiedere ad un personaggio di fare le presentazioni? Si potrebbe scegliere qualsiasi personaggio a cui si dà il compito delle presentazioni. Per esempio, lo chiediamo a Susanna (FIG. 6):

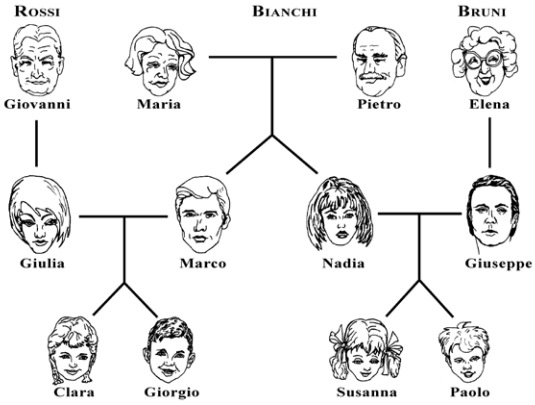
Susanna: Mi chiamo Susanna Bruni. *Paolo* è mio *fratello*...; mia *madre* si chiama *Nadia*...; mio *padre* si chiama *Giuseppe*... ecc.

FIGURA 5
L'albero genealogico



Fonte: da M. Danesi, M. Lettiri, S. Bancheri, *Con fantasia. Reviewing and Expanding Functional Italian Skills*, Heinle & Heinle, New York 1996.

FIGURA 6
La famiglia



Questo tipo di presentazione eviterebbe le confusioni e identificherebbe nome e parentela.

Al livello di principianti o ad un gruppo di bambini, la prima attività sui nomi dovrebbe essere limitata ai nomi della famiglia immediata: *nonno*, *nonna*, *padre*, *madre*, *figlio*, *figlia*, *fratello*, *sorella*, *zio*, *zia*, *cugino*, *cugina*. Pochi, o meglio, rari sono i bambini che capiscono la parentela che esiste con *suocero*, *suocera*, *cognato*, *cognata*, *nipote*, *pronipote* ecc.

La FIG. 6 illustra tre famiglie, la famiglia Rossi, la famiglia Bianchi e la famiglia Bruni e sarà utile per insegnare i nomi di famiglia immediati citati sopra e per stimolare varie attività linguistiche. Ecco alcune attività che l'insegnante può considerare secondo il bagaglio linguistico degli studenti. Daremo di seguito alcuni esempi.

1. *Dal maschile al femminile*
Scrivi il femminile dei seguenti nomi di parentela:
a) nonno _____

b) padre _____
c) figlio _____
d) fratello _____
e) zio _____

2. *Le vocali mancanti*
Via col vento... Un colpo di vento improvviso ha portato via tutte le vocali dai nomi di parentela. Inseriscile.
a) n___n n ___
b) p___d r___
c) f___g l___ ___
d) f r___t___l l___
e) z___ ___

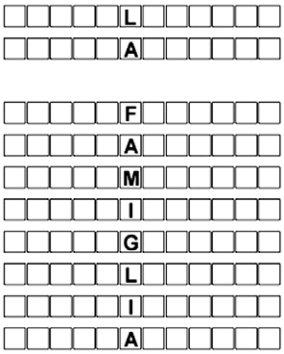
Questa attività ha l'obiettivo di aiutare gli studenti nel caso di errori d'ortografia dovuti a interferenze dalla lingua madre. Spesso l'allievo anglofono mette la u prima della i (**Guiseppe* al posto di *Giuseppe*) o la e prima della i (**ceico* invece di *cieco*), influenzato dalla regola inglese «*i* before *e* except after *c*» (la *i* prima della *e* eccetto dopo la *c*).

Un'attività simile può farsi con le consonanti, attività un po' più difficile della precedente.

3. *Le consonanti mancanti*
Via col vento... Un colpo di vento improvviso ha portato via tutte le consonanti dai nomi di parentela. Inseriscile.
a) ___ o ___ ___
b) ___ a ___ ___ e
c) ___ i ___ ___ i o
d) ___ ___ a ___ e ___ ___
e) ___ i o

4. *Il mesostico*
Inserisci nel mesostico *La famiglia* i nomi di parentela:
– nonno
– nonna
– padre
– madre
– figlio
– figlia
– fratello
– sorella
– zio
– zia
– cugino
– cugina

FIGURA 7
Il mesostico *La famiglia*



L'insegnante può dare la lista dei nomi oppure non darli; tutto dipende dal bagaglio linguistico dello studente e da quanto difficile l'insegnante vuole che sia l'attività. È ovvio che più di una soluzione è possibile.

5. *Chi parla?*
Guarda attentamente la FIG. 6 e poi rispondi alle domande seguenti.

1. Clara è mia figlia. Chi parla? Parla _____
2. Marco è mio marito. Chi parla? Parla _____
3. Paolo è mio fratello. Chi parla? Parla _____
4. Marco è mio padre. Chi parla? Parla _____
5. Maria Bianchi è mia madre. Chi parla? Parla _____

6. *Parla...*
Guarda attentamente la FIG. 6 e poi completa la frase del personaggio che parla.

1. Giulia Rossi: «Clara è mia _____»
2. Giulia Rossi: «Marco è mio _____»
3. Susanna Bruni: «Paolo è mio _____»
4. Giorgio Bianchi: «Marco è mio _____ »
5. Nadia Bianchi: «Maria Bianchi è _____»

7. *Vero o falso?*
Guarda attentamente la FIG. 6 e poi identifica se la frase è vera o falsa. Se la frase è falsa, dai la frase corretta.

1.	Clara è la figlia di Giovanni.	V	F
2.	Marco è il marito di Clara.	V	F
3.	Paolo è il fratello di Susanna.	V	F
4.	Marco è il padre di Nadia.	V	F
5.	Maria Bianchi è la madre di Marco.	V	F

8. *Problemi di logica*
a) Il signore e la signora Bianchi hanno cinque figlie. Ogni figlia ha un fratello. *Quanti figli hanno i signori Bianchi?*

b) Il signore e la signora Rossi hanno due figlie e tre figli.
– Teresa è la figlia più giovane.
– Claudio ha un anno meno di Monica.
– Monica ha sei anni più di Dario.
– Giorgio è il figlio maggiore.
– Dario ha sei anni meno di Monica.

Chi sono i figli in ordine di età?

Questo problema si può anche "dialogare":
c) Il signore e la signora Rossi hanno due figlie e tre figli. Leggi quello che dicono e poi rispondi alla domanda.

Teresa: «Io sono la figlia più giovane».
Claudio: «Io ho un anno meno di Monica».
Monica: «Io ho sei anni più di Dario».
Giorgio: «Io sono il figlio maggiore».
Dario: «Ho sei anni meno di Monica».

Chi sono i figli in ordine di età?

È anche possibile inserire le immagini delle persone che parlano (cfr. FIG. 8).

FIGURA 8
Problemi di logica

Ma se vogliamo facilitare la soluzione del problema, allo scopo di creare in classe un'atmosfera di successo, possiamo anche identificare un personaggio (cfr. FIG. 9). La convinzione dell'utilità di questa impostazione mi deriva forse dall'aver studiato e insegnato in Canada, dove i professori quando interrogano vogliono sapere quello che lo studente sa, mentre mi sembra che in Italia essi vogliano piuttosto sapere quello che lo studente non sa.
d) Maria e Pietro Bianchi raccontano a degli amici che sono stati in ferie e che nella loro macchina viaggiavano molte persone.

Pietro Bianchi: «Nella nostra macchina c'era un nonno, una nonna, un suocero, una suocera, una nuora, due figlie, due sorelle, due figli, due padri, due madri e tre nipoti».
Maria Bianchi: «Non esagerare! È vero tutte queste persone erano nella macchina, ma in verità non erano diciotto, bensì meno di dieci!».

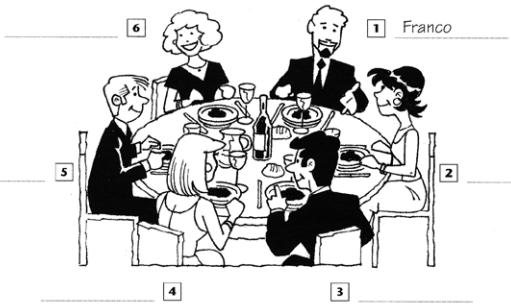
Sai dire quante persone erano nella macchina dei Bianchi?
(È ovvio che "Pietro Bianchi" padre può essere: *nonno*, *suocero* e *padre*; "Nadia Bianchi", *nuora e madre* e *figlia* ecc.)

9. *Labirinti*
Per la ripetizione dei nomi di parentela, l'insegnante può dare un labirinto (cfr. FIG. 10). Anche in questa attività, varie soluzioni sono possibili. L'accento è sulla ripetizione dei nomi di parentela.

Durante le vacanze natalizie il signor Bianchi e sua moglie hanno visitato tutti questi parenti. Sapresti dirmi in quale ordine li hanno visitati? (più di una soluzione è possibile).

FIGURA 9
A cena

1. A cena. Tre coppie di amici vanno a cena al Ristorante "Da Giancarlo". Tutti e sei prendono posto intorno a un tavolo circolare. Secondo le affermazioni che fanno, sapresti scrivere il nome di ognuno di loro?

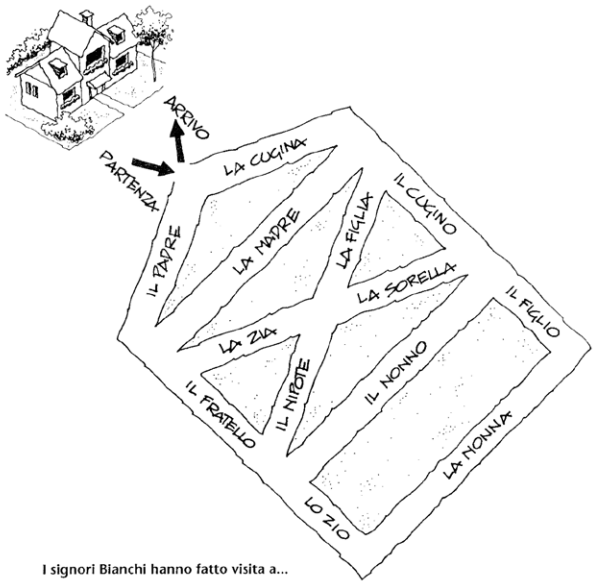


Franco: Sono seduto tra mia moglie e la moglie di Carlo.
Nadia: Sono seduta tra il marito di Paola e quello di Elena, Marco.
Paola: Sto conversando con Franco, mio marito.
Elena: Sto parlando con Carlo, il marito di Nadia.

Fonte: da A. Mollica, *Attività lessicali 2. Intermedio-Avanzato*, ELI, Recanati 2004.

FIGURA 10
Visita di famiglia

I signori Bianchi fanno visita ad alcuni parenti. Indica quale itinerario fanno i Bianchi per far visita ad ogni parente una volta sola. Ci sono varie possibilità.



I signori Bianchi hanno fatto visita a...

Fonte: da A. Mollica, *Attività lessicali 1. Elementare pre-intermedio*, Eli, Recanati 2004.

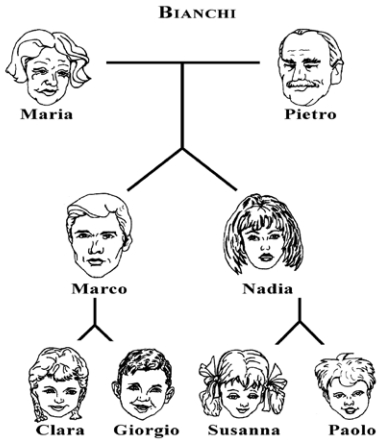
10. *Umorismo*
L'umorismo rafforza apprendimento e creatività. Sarebbe auspicabile inserire vignette, barzellette o aneddoti nell'apprendimento di questo tema. Eccone alcuni esempi.

Tra bambini:
Marco: «Mi vuoi sposare quando saremo grandi?»
Nadia: «Impossibile! Non posso!»
Marco: «Perché?»
Nadia: «Nella mia famiglia si sposano tutti tra di loro: mio nonno ha spostato mia nonna, mio padre ha sposato mia madre, mio zio ha sposato mia zia...»

Riflessione di uno studente: «Strano... Il verbo "divorziare" si può "coniugare"...»

11. *Lingua e cultura*
Nessun manuale presenta un'immagine simile a questa (FIG. 11) dove vediamo una madre con due bambini (assente è l'immagine del padre) o un padre con due figli (assente è l'immagine della madre. Anche se il divorzio è entrato nella "cultura" italiana negli anni Settanta del secolo scorso, la lingua non ha raggiunto la legge e quindi l'italiano, per necessità, paracaduta nella lingua delle voci dalla lingua inglese: *single*, *single mom*, *single mother*, *single parent*, *single dad* ecc. Assenti anche dalla presentazione sono le voci: *patrigno*, *matrigna*, *sorellastra*, *fratellastro* ecc. forse perché queste voci che appaiono prevalentemente nelle favole hanno una connotazione negativa.

FIGURA 11
La famiglia "single"



12. *Indovinelli*
I bambini amano gli indovinelli: perché non introdurre alcuni indovinelli nella lezione? Eccone un esempio.

Con papà e mamma si incontrano due volte. Con nipote una volta sola.
Mai si incontrano con zio e cugino. Neppure con la sorella. Cosa?
(La risposta: le labbra)

13. *Cruciverba*
Ormai le parole crociate sono diventate l'attività preferita dei discenti e suggerite anche nel curriculum scolastico dal ministero della Pubblica Istruzione in una circolare del 16 luglio 1999. L'insegnante può dare agli studenti un cruciverba già risolto (FIG. 12) e gli studenti devono preparare gli stimoli orizzontali e verticali oppure un cruciverba vuoto in cui inserire i nomi di parentela (FIG. 13).

FIGURA 12
Cruciverba *La famiglia* (soluzioni)

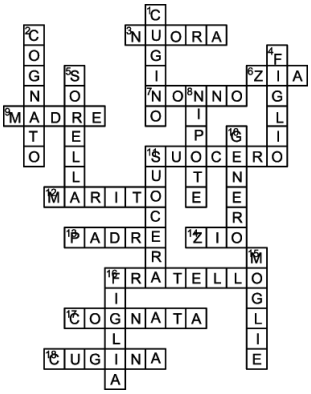
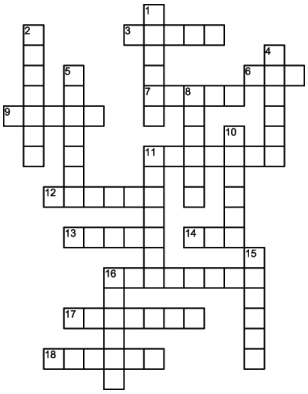


FIGURA 13
Cruciverba *La famiglia* (vuoto)



14. *Crucipuzzle*
I crucipuzzle (la voce è un misto di latino *cruci* e inglese *puzzle*), o semplicemente, *puzzle*, ma anche *parole mascherate*, *zuppa di lettere*, *cercaparole, parolando*, *parole intrecciate* e altro ancora, sono attività di ricerca che richiedono allo studente di individuare delle parole scritte in verticale, orizzontale o diagonale. I termini possono essere letti dall'alto verso il basso o dal basso verso l'alto, da sinistra a destra o da destra a sinistra. Alcune lettere possono essere in comune tra più termini.

Come con le parole crociate, l'attività di ricerca in ambito lessicale è utilissima nell'insegnamento/apprendimento delle lingue, poiché essa risponde ai differenti stili di apprendimento: cinestesico, uditivo, visivo.

– L'apprendente *cinestetico* ha bisogno di trascrivere le parole per "sentire" se "suonano" bene.
– L'apprendente *uditivo* sillaba le parole in modo silenzioso mentre le legge.
– L'apprendente *visivo* riconosce le parole dalla loro composizione.

Sarebbe auspicabile però inserire nel puzzle un messaggio attinente al tema. In questo caso, a soluzione completa, restano le lettere che formano la massima biblica: «Ciò che Dio ha congiunto, l'uomo non separi» (FIGG. 14 e 15).

FIGURA 14
Il crucipuzzle

O T A N G O C O C M F O
I N A N Ò S L C H A I R
E I N D I L U I O D G E
Z H A O E G O O C R L C
O N G T N I U N C E I O
A T A N G O C C I E A U
F R S O R E L L A G R S
F I U A R O U N N T U A
O L G U N E I L G O M C
O M O L N N N P A D R E
E T O P I N O E O N S E
M A R I T O P N G A R I

FIGURA 15
Il crucipuzzle (soluzioni)

O T A N G O C O **C** M F O
I N A N **Ò** S L **C H** A I R
E I N **D** I L U **I O** D G E
Z **H A** O E G O **C** R L C
O N G T N I U N C E I O
A T A N G O C C I E A U
F R S O R E L L A G R S
F I **U** A R O U N **N T** U A
O L G **U** N E I L G O M C
O M O L **N** N N P A D R E
E T O P I N O E **O N S E**
M A R I T O **P** N G **A R I**

15. *Attività comunicative*
Prendendo come stimolo e punto di partenza la FIG. 6, lo studente può "identificarsi" con uno dei personaggi e "inventare" un'autobiografia. Identificandosi, per esempio, con "Paolo", lo studente potrà creare un'autobiografia simile alla seguente:

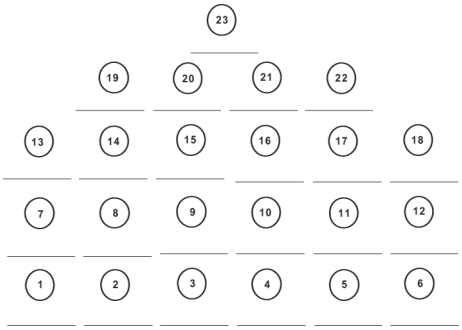
Mi chiamo Paolo Bruni. Ho una sorella, Susanna, che ha 15 anni. Mio padre Giuseppe è avvocato. Mia madre, Nadia, insegna letteratura italiana al Liceo "Giuseppe Garibaldi". I miei noni materni sono Maria e Pietro Bianchi. Abitano a Firenze. La mia nonna paterna, Elena, è vedova e abita a Roma.

16. *Attività creativa personale*
Lo studente può creare il proprio "albero genealogico" e (secondo quello che l'insegnante o il discente vuole accentuare) scrivere/raccontare la sua autobiografia.

17. *La foto di famiglia*
Per una revisione di tutti i nomi di parentela si può chiedere agli studenti di identificare tutte le "foto" dei nomi dei parenti seguendo le consegne seguenti (cfr. FIG. 16).
a) Il nonno __3__ e la nonna __4___ sono in piedi in prima fila.
b) La nuora _____ è in piedi accanto alla nonna __4__.
c) Il suocero _____ è in piedi tra il nipote _____e la mamma _____.
d) La cognata _____ e il nipote _____ sono in piedi, ognuno all'estremità della terza fila, rispettivamente a sinistra e a destra.
e) Il cugino _____ è in piedi accanto al nonno __3__.
f) La mamma _____ è in piedi direttamene dietro la sorella _____.
g) La moglie _____ è in piedi a sinistra della nuora _____.
i) Lo zio _____ e la sorella _____ sono in piedi direttamente dietro il nonno __3__ e la nonna __4__, rispettivamente.
j) La figlia _____ è in piedi tra la sorella _____ e il cognato _____ che è in piedi alla fine della seconda fila.
k) Il fratello _____ è in piedi a destra del cugino _____.

l) La suocera _____ è all'estrema sinistra accanto alla pronipote _____.
m) Il genero _____ è in piedi all'ultima fila.
n) La nipote _____ è in piedi a sinistra di suo zio _____.
o) Il padre _____ è a sinistra della cognata _____.
p) Il figlio _____ è in piedi tra il marito _____ e la pronipote _____.
q) La zia _____ è in piedi accanto alla nipote _____.
r) La cugina _____ è a sinistra del padre _____.

FIGURA 16
L'album di famiglia



18. *Le foto curiose*
Per componimenti orali o scritti si possono sempre usare le foto "curiose" come stimolo (FIGG. 17 e 18). La foto nella FIG. 17 può servire come stimolo ad una discussione sulla disciplina e la foto nella FIG. 18 per un aneddoto raccontato al nonno dal nipote.

FIGURA 17
La disciplina

Fonte: da A. Mollica, *Una immagine vale 1000 parole*, Libro 1, Soleil, Welland (ON) 1998.

FIGURA 18
L'aneddoto

Fonte: da A. Mollica, *Una immagine vale 1000 parole*, Libro 1, Soleil, Welland (ON) 1998.

Conclusioni

Come suggerisce Erasmo da Rotterdam (1466-1536), teologo, umanista e filosofo olandese, in uno dei suoi scritti del 1497:

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... Nessuna attività può essere condotta a lungo se non porta un qualche piacere a chi ne partecipa.

Più recentemente, Bruno Munari ha sostenuto che «il gioco è il modo più giusto per conoscere, per capire tante cose, per formarsi una mentalità creativa. Il gioco chiede una partecipazione globale dell'individuo. Il gioco comunica attraverso i sensi»[7]. Secondo una massima di George Bernard Shaw: «Non smettiamo di giocare perché siamo vecchi, diventiamo vecchi perché smettiamo di giocare».

Le citazioni sull'importanza del gioco potrebbero ancora continuare. Rossi[8] ci ricorda che Umberto Eco mette il gioco al quarto posto tra i bisogni fondamentali dell'uomo, dopo il nutrimento, il sonno, l'affetto e prima di "chiedersi perché". E ancora, Claude Aveline afferma che: «L'homme est fait pour jouer: c'est le péché originel qui l'a condamné au travail»[9] [L'uomo è nato per giocare; è il peccato originale che lo ha condannato al lavoro].

Se si dà una rapida occhiata, in un'edicola o in una qualsiasi libreria, alle novità o alla sezione dedicata ai giochi, si nota immediatamente una grande quantità di volumi dedicati a passatempi con giochi di parole.

Siamo fermamente convinti che l'insegnante debba creare in classe un'atmosfera di successo e sottolineiamo quelli che devono essere i suoi obiettivi (*motivare*, *divertire*, *insegnare*), rinverdendo quanto Orazio (65-8 a.C.) auspicava nella sua *Ars poetica*:

Omne tulit punctum qui miscuit utile dulci,
lectorem delectando pariterque monendo[10].
[Colse nel giusto segno chi alternò l'utile al dolce,
divertendo il lettore e nello stesso tempo istruendolo]

Riferimenti bibliografici

AVELINE C. (avec la collaboration de M. Boll *et al.*), *Le code des jeux*, Hachette, Paris 1961.
BALBONI P., *Grammagiochi: giocare con la grammatica*, Bonacci, Roma 1999.
BARTEZZAGHI S., *Il libro dei giochi per le vacanze. Anagrammi, rebus, cruciverba, refusi, indovinelli*, Mondadori, Milano 2009.
DE MAURO T., *Prefazione*, in A. Mollica, *Ludolinguistica e glottodidattica*, Guerra, Perugia 2010.
DOSSENA G., *Il dado e l'alfabeto. Nuovo dizionario dei giochi con le parole*, Zanichelli, Bologna 2004.

7. B. Munari, *Prefazione*, in M. Francipane, *Ludogrammi. Le parole giocose. Pratica dei giochi linguistici*, Mursia, Milano 1992.

8. Rossi, *Dizionario*, cit., p. 176.

9. C. Aveline (avec la collaboration de M. Boll *et al.*), *Le code des jeux*, Hachette, Paris 1961, p. 7.

10. Orazio, *Ars poetica*, vv. 343-344, in C. O. Brink (ed.), *Horace on Poetry*, Cambridge University Press, Cambridge 1971.

FREDDI G., *Azione, gioco, lingua. Fondamenti di una glottodidattica per bambini*, Liviana, Padova 1990.

MOLLICA A., *Mots croisés pour les débutants*, Soleil, Welland (ON) 1987 (nouvelle édition 2001) (testo tradotto dall'editore Soleil in varie lingue: *Crucigramas para principiantes*, 1988; *Palavras cruzadas para principiantes*, 1992; *Parole crociate per principianti*, 1991, rist. 1995; *Kreuzworträtsel für Anfänger*, 1991; *Latin Crosswords for Beginners*, 1991).

ID., *Crossword Puzzles for Beginners*, Soleil, Welland (ON) 1988.

ID., *Attività lessicali 1. Elementare-pre-intermedio*, ELI, Recanati 2003; ristampa per l'America del Nord: Soleil, Welland (ON) 2003.

ID., *Attività lessicali 2. Intermedio-avanzato*, ELI, Recanati 2004; ristampa per l'America del Nord: Soleil, Welland (ON) 2004.

ID., *Ludolinguistica e glottodidattica*, prefazione di T. De Mauro, postfazione di S. Bartezzaghi, Guerra, Perugia 2010.

MUNARI B., *Prefazione*, in M. Francipane, *Ludogrammi. Le parole giocose. Pratica dei giochi linguistici*, Mursia, Milano 1992.

ORAZIO, *Ars poetica*, in C. O. Brink (ed.), *Horace on Poetry*, Cambridge University Press, Cambridge 1971.

ROSSI G. A., *Dizionario enciclopedico di enigmistica e ludolinguistica*, Zanichelli, Bologna 2002.

ZAMPONI E., *I draghi locopei. Imparare l'italiano con i giochi di parole*, con una presentazione di U. Eco, Einaudi, Torino 1986.

ZINGARELLI N., *Lo Zingarelli. Vocabolario della lingua italiana* (CD-ROM), Zanichelli, Bologna 2004.

CLA
Centro Linguistico di Ateneo, 6

L'insegnamento della lingua e della cultura italiana a chi non è nato nel nostro paese è da tempo diventato una necessità imprescindibile, tra le numerose altre che segnano la realtà delle nostre scuole come delle università; una vera e propria emergenza linguistica che ha posto nuove problematiche alle istituzioni preposte alla trasmissione delle conoscenze. Per i tanti che costituiscono la società multietnica nella quale viviamo, la nostra lingua rappresenta il primo lasciapassare verso un'idea di cittadinanza attiva e consapevole. È la lingua ad unificare la collettività sociale in una dimensione dialettica che esclude l'omologazione. I materiali che presentiamo partono da queste premesse con l'obiettivo di essere uno strumento utile per chi quotidianamente si cimenti con la necessità di nuove strategie di comunicazione e metodologie didattiche per insegnare l'italiano come lingua L2/LS.

Paolo E. Balboni, Direttore del Centro di Ricerca sulla Didattica delle Lingue e del Centro Linguistico di Ateneo dell'Università Ca' Foscari di Venezia.

Giuseppe Caruso, insegnante di italiano L2 e Formatore di insegnanti.

Annamaria Lamarra, Direttrice del Centro Linguistico di Ateneo e docente di Letteratura inglese all'Università degli Studi di Napoli Federico II.

ISBN 978-88-430-7452-5

9 788843 074525

€ 21,00