

L'apprendimento dell'italiano attraverso la ludolinguistica Imparare la lingua giocando

Sono stato piacevolmente sorpreso dalle numerose ed entusiaste e-mail che ho ricevuto per la rubrica, "Giochiamo con le parole." La vostra reazione, i vostri commenti (anche se saranno negativi) mi permetteranno di preparare in futuro attività di ludolinguistica che siano di vostro gradimento. Future attività continueranno sulla conoscenza della geografia dell'Italia e accentueranno la lingua e la cultura a vari livelli di difficoltà richiedendo sempre un impegno mentale e motivandovi costantemente alla curiosità intellettuale. Esistono studi che dimostrano che "i giochi di parole" migliorano la memoria e l'attenzione. Lo scopo della rubrica è di presentare una serie di giochi che siano una sfida intellettuale a vari livelli e di dare al cervello un costante allenamento oltre ad una pausa di rilasso. La collega Ellen Bialystock della York University di Toronto ha recentemente fatto delle ricerche che provano che il bilinguismo, come i giochi, ritardano l'Alzheimer (vedi *Corriere Canadese* del 13 giugno 2011, p. 4)! E questa, per noi italiani bilingui, è una bella notizia!

Non solo dare pesci, ma insegnare anche a pescarli.



La rubrica vuole essere anche di aiuto agli insegnanti d'italiano a vari livelli.

Per esempio, dopo aver risolto la rubrica di oggi sui "rebus", l'insegnante può chiedere agli studenti di creare dei rebus.

Al livello **elementare** si può chiedere agli studenti di creare dei rebus dando loro una lista di verbi, sostantivi o aggettivi..

Al livello **avanzato**, saranno gli studenti a suggerire verbi, sostantivi, aggettivi, modi di dire e creare rebus.

Ma come si crea un rebus?*

Ecco alcuni suggerimenti per creare un rebus:

1. Lo studente può scegliere una parola che si può disegnare e dividere in sillabe. In questo caso, "tigre" = "ti gre"

Si chiede allo studente quindi di aggiungere una lettera, una sillaba o una parola prima e dopo l'immagine. In questo caso, lo studente potrebbe aggiungere, AR davanti a tigre e CHE dopo tigre, ottenendo il rebus, AR tigre CHE = arti greche.



2. Le lettere dell'alfabeto sono utili per creare delle sillabe singole o doppie da inserire prima o dopo l'immagine e vanno considerate secondo il suono alfabetico: b = (b)bi, c = (c)ci, d = (d)di, g = (g)gi, h = acca; l = elle, m = emme; n = enne; p = (p)pi, r = erre, s = esse, (t)t = ti, v = vu

Per esempio: D G 1 = di gi uno = digiuno

3. La grafia di alcuni numeri può anche essere utile nella creazione dei rebus: 1= uno, 2 = due, 3 = tre, 7 = sette, 8 = otto, 9 = nove

Per esempio: D C 8 = diciotto; 3 D C = tredici; 8 BRE = ottobre; G 8 = Giotto

Soluzioni dell'Attività N° 1: Anagramma di città italiane

1. Siena; 2. Siracusa; 3. Macerata; 4. Piacenza; 5. Vercelli; 6. Bergamo; 7. Rimini; 8. Latina; 9. Prato; 10. Parma; 11. Treviso; 12. Varese; 13. Pisa; 14. Agrigento; 15. Genova.

Buon divertimento! La prossima settimana vi facciamo sorridere... con una serie di botta e risposta!

Anthony Mollica



ANTHONY MOLLIKA

Giochiamo con le parole!



Il rebus

La parola *rebus* deriva dal latino. È l'ablativo plurale di *res, rei*, s.f., *cosa, con le cose, per mezzo di oggetti* perché il messaggio è espresso tramite la rappresentazione iconografica di oggetti. Utili nella composizione di questi rebus sono le preposizioni: *prima di, tra, sotto, dietro di, in mezzo a, dopo di, fra, sopra, su, di fronte a, in*, o gli avverbi *prima, poi, dopo*, ecc. Per aiutare il solutore a scoprire la frase, si dà spesso il numero delle lettere di ogni parola, separando queste con una virgola.

Esempio: pranzo **2** = le due dopo pranzo
Rebus 1: 2,3,4,6

pome INCONTRO riggio

Rebus 1: 8,2,9

carro buoi

Rebus 2: 2,5,7,2,4

saper
vivere

Rebus 3: 5,12

parlare
serio

Rebus 4: 7,3,5

LEI SIGNORA

Rebus 5: 2,7,4,2,3
oppure: 4,2,3,7

no DETTO i

Rebus 6: 5,3,3

pensa parla

Rebus 7: 5,5,5,3

voce

parlare

Rebus 8: 4,7

cittadino
sospetto

cittadino
sospetto

cittadino
sospetto

cittadino
sospetto

cittadino
sospetto

cittadino
sospetto

Rebus 9: 2,9,2,2,5,2,4,8



stare

Rebus 10: 5,3,1',8,1,2,8

signore me

Rebus 11: 2,7,7,1,2

oppure: 2,7,5,2,2

sopra
tutto

Rebus 12: 5,10