



© 2023 ToKalon, Roma



Attribuzione - Non commerciale - Non opere derivate  
CC BY-NC-ND

# Indice

<b>Introduzione.....</b>	<b>I</b>
<b>Parte I - Italiano attraverso il gioco.....</b>	<b>1</b>
<b>Capitolo 1 L'enigmista a scuola: giochi di parole.....</b>	<b>3</b>
1.1 Storia dell'enigmistica.....	3
1.2 I primi periodici.....	4
1.3 Quali sono i giochi enigmistici.....	5
1.4 Perché fare enigmistica a scuola.....	16
<b>Capitolo 2 Italiano per tutti.....</b>	<b>19</b>
2.1 Italiano per tutti attraverso il gioco.....	19
2.2 L'esperienza di formazione con i docenti.....	20
2.3 La competizione nazionale.....	22
2.3.1 <i>Edipo Fotografico</i> .....	22
2.3.2 <i>Racconto a incastro</i> .....	25
2.3.3 <i>Giochi di Edipo</i> .....	32
<b>Parte II – Parolandia – Frasi per gioco: il Per-corso formativo.....</b>	<b>35</b>
<b>Capitolo 3 IL GIOCO: Parolandia – Frasi per gioco.....</b>	<b>37</b>
3.1 Presentazione del gioco (a cura di Emanuele Pessi).....	37
3.2 Il contenuto.....	41
<b>Capitolo 4 Come si gioca in classe.....</b>	<b>45</b>
4.1 Modalità e tempi di gioco.....	45
4.2 Un percorso possibile suddiviso in lezioni.....	45
4.2.1 <i>Riflessione sul genere</i> .....	47
Percorso di apprendimento.....	47
Riferimenti a contenuti didattici.....	50
4.2.2 <i>La frase nominale</i> .....	50
Percorso di apprendimento.....	50
Regole per un corretto svolgimento dell'attività.....	52
Riferimenti a contenuti didattici.....	52
4.2.3 <i>Full immersion di complementi</i> .....	53
Percorso di apprendimento.....	53
Regole per un corretto svolgimento dell'attività.....	53

	Variante.....	53
	Riferimenti a contenuti didattici.....	54
4.2.4	<i>Le parole “multi-funzione”</i> .....	54
	Percorso di apprendimento .....	54
	Riferimenti a contenuti didattici.....	58
4.2.5	<i>Cruci-Frase</i> .....	58
	Percorso di apprendimento .....	58
	Riferimenti a contenuti didattici.....	62
4.2.6	<i>Incrociamo frasi</i> .....	63
	Percorso di apprendimento .....	63
4.2.7	<i>Il verbo transitivo</i> .....	64
	Percorso di apprendimento .....	64
	Regole per un corretto svolgimento dell’attività .....	65
	Variante: il verbo transitivo in modalità Cruci-frase .....	65
	Riferimenti a contenuti didattici.....	66
4.2.8	<i>Il verbo intransitivo</i> .....	67
	Percorso di apprendimento .....	67
	Regole per un corretto svolgimento dell’attività .....	67
	Variante: il verbo intransitivo in modalità Cruci-frase.....	68
	Riferimenti a contenuti didattici.....	68
4.2.9	<i>Il verbo “essere” come predicato nominale</i> .....	69
	Percorso di apprendimento .....	69
	Regole per un corretto svolgimento dell’attività .....	69
	Riferimenti a contenuti didattici.....	70
4.2.10	<i>I verbi copulativi (Medie e Superiori)</i> .....	71
	Percorso di apprendimento .....	71
	Regole per un corretto svolgimento dell’attività .....	71
	Riferimenti a contenuti didattici.....	72
4.2.11	<i>Il verbo “essere” come predicato verbale</i> .....	72
	Percorso di apprendimento .....	72
	Regole per un corretto svolgimento dell’attività .....	73
	Riferimenti a contenuti didattici.....	74
4.2.12	<i>Verifichiamo l’uso dei verbi</i> .....	74
	Percorso di apprendimento .....	74

	Regole per un corretto svolgimento dell'attività/compito in classe.....	76
	Riferimenti a contenuti didattici.....	76
4.2.13	<i>Il "che" come pronome relativo.....</i>	77
	Percorso di apprendimento .....	77
	Regole per un corretto svolgimento dell'attività .....	77
	Riferimenti a contenuti didattici.....	78
4.2.14	<i>Il "che" come congiunzione.....</i>	79
	Percorso di apprendimento .....	79
	Regole per un corretto svolgimento dell'attività .....	79
	Riferimenti a contenuti didattici.....	81
4.2.15	<i>Dialogo immaginario: il "che" nella conversazione.....</i>	81
	Percorso di apprendimento .....	81
	Regole per un corretto svolgimento dell'attività .....	82
	Riferimenti a contenuti didattici.....	84
4.2.16	<i>Il "che" come pronome e aggettivo interrogativo e esclamativo.....</i>	84
	Percorso di apprendimento .....	84
	Regole per un corretto svolgimento dell'attività .....	84
	Riferimenti a contenuti didattici.....	86
4.2.17	<i>Tutte le funzioni del "che".....</i>	86
	Percorso di apprendimento .....	86
	Regole per un corretto svolgimento dell'attività .....	87
	Riferimenti a contenuti didattici.....	88
4.2.18	<i>Le proposizioni coordinate e subordinate.....</i>	88
	Percorso di apprendimento .....	88
	Regole per un corretto svolgimento dell'attività .....	89
	Riferimenti a contenuti didattici.....	89
4.2.19	<i>Le "giuste conseguenze". Coordinate o subordinate, partendo da coppie di parole!.....</i>	90
	Percorso di apprendimento .....	90
	Regole per un corretto svolgimento dell'attività .....	91
	Riferimenti a contenuti didattici.....	92
4.2.20	<i>Ti racconto una favola.....</i>	92
	Percorso di apprendimento .....	92
	Regole per un corretto svolgimento dell'attività .....	93

	Riferimenti a contenuti didattici.....	93
4.2.21	<i>Puzzle creativo</i> .....	94
	Percorso di apprendimento .....	94
	Regole per un corretto svolgimento dell'attività .....	95
	Variante con punteggio .....	96
	Variante con punteggio .....	98
	Riflessione sull'attività.....	98
	Riferimenti a contenuti didattici.....	98

<b>Bibliografia</b> .....	<b>99</b>
---------------------------	-----------

## INTRODUZIONE

giòco (letter. giuòco) s. m. [lat. *iocus* «scherzo, burla», poi «gioco»] Qualsiasi attività liberamente scelta a cui si dedichino, singolarmente o in gruppo, bambini o adulti senza altri fini immediati che la ricreazione e lo svago, sviluppando ed esercitando nello stesso tempo capacità fisiche, manuali e intellettive [...]

dal *Vocabolario della lingua italiana* Treccani

“Esistono anche dei GIOCHI tutt’altro che inutili ad affinare le menti dei ragazzi, per esempio quando gareggiano ponendosi reciprocamente piccoli quesiti di ogni tipo. Nel GIOCO si rivela con maggior naturalezza anche il carattere...”

(Quintiliano, *Institutio Oratoria*)

«L'Homo Ludens vorrà lui stesso trasformare e ricreare questo ambiente e questo mondo secondo i suoi bisogni. L'esplorazione e la creazione dell'ambiente verranno allora a coincidere perché l'Homo ludens, creando il suo territorio da esplorare, si occuperà di esplorare la propria creazione»

(da F. Careri, *New Babylon*, p. 36)

### *Struttura del documento*

Il lavoro è diviso in due parti.

**Nella parte I**, divisa in due capitoli, ci si sofferma su aspetti teorici relativi all'utilizzo del gioco nell'insegnamento dell'italiano.

Nel primo capitolo si presentano alcuni materiali volti a consentire di soffermarsi sulla ricchezza del gioco linguistico a scuola con particolare attenzione ai giochi enigmistici. Ci si sofferma sulla storia dell'enigmistica attraverso le riflessioni di uno studioso di questa disciplina come Giorgio Dendi a cui fa seguito un suo accurato *excursus* sui primi periodici del settore enigmistico. Questo primo capitolo si completa con un quadro dettagliato dei giochi enigmistici e di come si possono realizzare fino a una riflessione sul senso intrinseco del fare enigmistica a scuola.

Nel secondo capitolo si presenta il *Con-corso nazionale Italiano per tutti*, come un percorso didattico nel quale non si abbandonano i sistemi di insegnamento già in uso, ma vengono affiancati, supportati e arricchiti dall'uso di giochi da tavolo. Il Con-corso diviene una possibilità per gli studenti di fare esperienza della ricchezza della lingua italiana maneggiando, manipolando e combinando dadi, tasselli di puzzle e carte con immagini per produrre lavori originali sia individuali che di gruppo. Il Progetto costituisce un modo per coinvolgere in un'ottica inclusiva tutti gli studenti, utilizzando i giochi in modalità

e con finalità differenti. Inoltre, permette di avvicinare gli studenti con entusiasmo allo studio della lingua italiana realizzando prodotti originali come giochi di parole, cruciverba, frasi o interi testi in prosa e poesia, divenendo parte attiva e integrante della lezione attraverso l'uso di strumenti in grado di coinvolgere.

Si tratta di un percorso rivolto non a singoli studenti, ma all'intera classe organizzata in squadre di 3 o 4 alunni, che insieme gareggeranno partecipando ad una o più Sfide proposte tra Edipo fotografico, Racconto a incastro, Giochi di Edipo. Il Concorso prevede anche una formazione per gli insegnanti distribuita nell'arco di un intero anno scolastico.

Vengono sperimentate attività che concorrono a creare una pedagogia basata sul gioco divertente, efficace, inclusiva ovvero PER TUTTI!

**Nella parte II** si entra nel merito del gioco a cui è dedicata questa guida e ci si sofferma sull'utilizzo del gioco in classe secondo i tre gradi scolastici, ma - come sottolineato più volte da Barbara Fortunato e Francesca Calabrese nell'introduzione a questa parte II - non va assolutamente trascurata l'importanza di una visione "verticale" del gioco nella didattica dell'italiano: ciascuna delle attività proposte e sperimentabili durante le lezioni ha la caratteristica fondamentale di essere adeguata ad ogni età, a volte inserendo accorgimenti nelle regole come viene spiegato dettagliatamente nella presentazione delle stesse.

## **PARTE I - ITALIANO ATTRAVERSO IL GIOCO**



# Capitolo 1 L'enigmista a scuola: giochi di parole

I primi tre paragrafi di questo capitolo sono a cura di **Giorgio Dendi**<sup>1</sup>, grazie al quale siamo state introdotte al mondo dell'enigmistica.

## 1.1 Storia dell'enigmistica

Si perdono nella notte dei tempi i primi esempi di enigmistica: gli episodi di Edipo e la Sfinge oppure di Turandot e il Principe di Calaf sono forse più celebri di altri, ma anche alcuni graffiti per essere interpretati, devono essere affrontati come ora si affrontano i rebus che troviamo sulle riviste di enigmistica.

Giulio Cesare usava criptare i messaggi che inviava ai suoi soldati, e si poteva risalire alle frasi vere con procedimenti simili a quelli di un Quesito con la Susi. Le risposte della Sibilla si prestavano a doppia interpretazione: bastava spostare una virgola e la frase cambiava aspetto. Anche l'archeologo Champollion, quando ha decifrato la stele di Rosetta, avrà fatto qualcosa di simile a quello che facciamo noi quando risolviamo l'aneddoto cifrato, gioco fisso della *Settimana Enigmistica*.

La Bibbia e il Corano contengono enigmi e, nel Medioevo, l'enigmistica fu coltivata, soprattutto grazie ai monaci. Galileo Galilei e Keplero si informavano a vicenda sulle ultime scoperte astronomiche mediante anagrammi: al destinatario del messaggio conveniva risolvere il gioco o scrutare il cielo per scoprire anche lui nuovi pianeti? Boccaccio, Petrarca e Dante sono noti per le loro composizioni letterarie, ma al loro interno ci sono anche dei giochi enigmistici, che allora non avevano la nomenclatura attuale, e servivano a garantire la privacy dei personaggi coinvolti nel testo: “erano i capei d'oro a l'aura sparsi”... chi poteva pensare che quella “l'aura” se si fa sparire l'apostrofo, diventa “Laura”?

Nei secoli successivi, nei salotti e nelle corti l'arte enigmistica, pur molto differente da quella che conosciamo oggi, si diffonde, ma solo nel ventesimo secolo il cruciverba fa conoscere a tutti l'enigmistica. Con la tecnica del gioco a “doppio soggetto” (frase che può essere interpretata in due modi diversi), l'enigmistica classica fa un grande passo avanti, e attualmente l'Italia, grazie anche alla caratteristica della lingua che permette bisensi e giochi di parole, è considerata la Nazione dove l'enigmistica si esprime al massimo livello al mondo. E questo è il risultato di tanti appassionati e studiosi che continuano a creare giochi per le riviste del settore.

---

<sup>1</sup> Giorgio Dendi è un esperto di enigmistica, ma non solo. Per maggiori informazioni sulla sua attività vi rimandiamo al sito <https://www.giorgiodendi.com/>

## 1.2 I primi periodici

Nelle edicole ci sono interi reparti dedicati alle riviste di enigmistica, da quelle più conosciute ad altre che nascono e muoiono a seconda della moda, comprese quelle nelle quali l'unico lavoro è la semplice ricerca di un elenco di parole in uno schema. I libri di enigmistica invece sono tantissimi, ma la maggior parte di essi è conosciuta solo dai veramente appassionati, la maggior parte dei quali sono anche autori di giochi. Giuseppe Panini, uno dei fratelli famoso perché tutti da piccoli eravamo collezionisti delle figurine che stampavano, ha creato la *BEI, Biblioteca Enigmistica Italiana*, e l'ha ospitata in alcune sale della sua fabbrica, dove trovavano posto la maggior parte delle collezioni di riviste e tutti i libri di argomento enigmistico. Ora la ditta di figurine è passata di mano, e da alcuni anni la *BEI* si è trasferita a Campogalliano, sempre in provincia di Modena. Per dare un'idea, diremo che nel solo anno 1900, quando l'enigmistica non aveva né la popolarità né i mezzi di oggi, sono stati pubblicati i libri *Almanacco italiano, Dieci anni dopo – Strenna della Diana D'Alteno, Eco gaio, rivista annuale di giuochi, passatempi e divertimenti, Ninne nanne, filastrocche, giuochi, indovinelli, proverbi, ecc.* Certo, si parla anche di altro in questi volumi, ma ricordiamo che anche le riviste di enigmistica attuali alternano giochi impegnativi a pagine più leggere. Già tra le pubblicazioni del 1901 troviamo qualcosa di più serio, come *Enimmistica – Guida per comporre e spiegare Enimmi, Sciarade, Anagrammi, Logogrifi, ecc* di Demetrio Tolosani, prolifico autore anche negli anni successivi. In tempi recenti, ogni anno almeno una decina di pubblicazioni vedono la luce, soprattutto grazie alla *BEI*, che con la sua raccolta, può disporre di grande materiale.

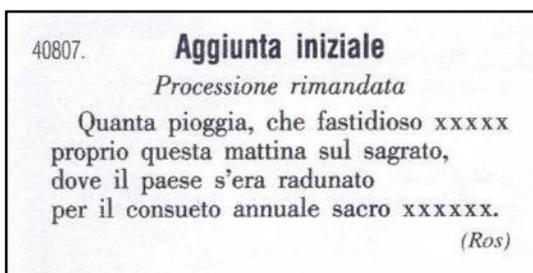
Passando alle riviste, la prima della quale si ha la copia è l'*Aguzzaingegno*, del 1866, durata tre anni; miglior sorte ha avuto *La Gara degli Indovini*, pubblicata a Torino dal 1875 al 1900 ed uscita mensilmente. Ancora tante riviste escono, ma hanno quasi tutte una vita di pochi anni, e nel titolo si ripetono i termini *Sfinge, Palestra, Enigmistica*, fino al 1891, data di uscita della *Diana D'Alteno*, che da Firenze esce fino al 1944, la maggior parte delle volte con 12 numeri all'anno. Più regolare *La Corte di Salomone*, che viene stampata mensilmente dal 1901 al 1958 quasi regolarmente, con un ulteriore numero del 1960. Prima da Forlì e ora da Roma esce *Penombra*, tutt'ora in vita dal 1920, con solo 18 numeri saltati durante la Seconda Guerra Mondiale, che quindi detiene il record, con i suoi 103 anni, tra le riviste di enigmistica. A questo punto, possiamo ancora ricordare *Fiamma Perenne* (1929 – 1958), il *Labirinto*, che ha resistito dal 1948 fino al recente 2013, la *Sibilla*, creata nel 1957 da un allora giovanissimo Guido Iazzetta, successivamente redattore della *Settimana Enigmistica*, e tuttora stampata, molto completa con tanti articoli di cultura enigmistica. C'è poi il *Leonardo*, che dal 1989 è la rivista ufficiale dell'ARI – *Associazione Rebusistica Italiana*, e che si dedica quindi solo ai rebus, nata dalle ceneri de *La Rivista dell'ARI*. Da citare poi *Il Canto della Sfinge*, l'unica rivista on-line con giochi tosti per veri appassionati.

Da ultimo bisogna citare le riviste più popolari, quelle che possiamo trovare nelle edicole, e che acquistiamo più spesso in estate, oppure in stazione, prima di prendere il treno. Sono tante, e ognuno può trovare quella più adatta alle sue aspettative e capacità. Non ci soffermeremo nell'elencarle, ma ci permettiamo di segnalare che forse la *Settimana Enigmistica* è la più pedante nel preparare la rivista in modo che ognuno possa trovare i giochi adatti alle proprie esigenze in quelle pagine. Chi scrive ha collaborato anche con questa rivista, e sa che un gioco viene pubblicato solo dopo aver passato una dura selezione. Certo, qualche errore capita, ma solo perché gli eventi succedono e qualche definizione può risultare obsoleta, anche da pochi giorni. Così è successo quando in un cruciverba è stata inserita la definizione "Fa volare da Roma a Milano", con risposta "Alitalia", compagnia che aveva cessato l'attività da pochi giorni; oppure, più recentemente "Michieletto" è stato definito "Pallavolista italiano, campione europeo", ma da pochi giorni era diventato campione mondiale. Ben vengano simili errori, impossibili da evitare. Se la *Settimana* compare in edicola dal 1932, ogni settimana, con piccole interruzioni durante la guerra, quando la sede di via Noè a Milano è stata bombardata, qualche motivo ci sarà.

### 1.3 Quali sono i giochi enigmistici

I giochi enigmistici presentano varie combinazioni di lettere: in alcuni si lavora su una lettera o sillaba di una parola (**scarti, aggiunte, zeppe e cambi**), su più lettere o sillabe di una o più parole (**raddoppi, anagrammi, sciarade, spostamenti, scambi, bifronte, intarsi, incastri e lucchetti**).

Nelle riviste di enigmistica i giochi linguistici sono presentati con delle "x" nel testo, come è visibile nell'esempio di "Aggiunta iniziale".



Compaiono anche dei giochi linguistici senza "x" nel testo, come è visibile nell'esempio di "Cambio di consonante doppia".



Di seguito riportiamo un elenco di giochi enigmistici con descrizione ed esempio.

## Scarto

È un gioco linguistico che lega fra loro due parole in modo che la seconda si ottenga togliendo una lettera o sillaba dalla prima. Si possono produrre i seguenti scarti:

- Scarto di lettera/sillaba iniziale (udito – dito; scadenti - denti)
- Scarto di lettera/sillaba finale (corteo – corte; destini - desti)
- Scarto di lettera/sillaba all'interno della parola (cantone – canone; cantine – canne)

## Aggiunta

È il contrario dello scarto. È un gioco linguistico che lega fra loro due parole in modo che la seconda si ottenga aggiungendo una lettera o sillaba alla prima. Si possono produrre le seguenti aggiunte:

- Aggiunta di lettera/sillaba iniziale (orto – corto; denti - scadenti)
- Aggiunta di lettera/sillaba finale (test – testa; desti - destini)

Se la lettera/sillaba aggiunta si trova all'interno della parola, il gioco linguistico prende il nome di zeppa:

- Zeppa (reo – remo; sbaglio – sbadiglio)

### *Aggiunta di lettera iniziale*

#### *Giornata rilassante ma... poco fruttifera*

Di sabato non lavoro, per me è una festa.

Me ne son andato ben tranquillo al lago.

Pensavo di aver preso una xxxxx,  
tiro la lenza... ahimè, era una yxxxxx.

### *Aggiunta di sillaba finale*

#### *Allerta meteo*

Il tempo peggiora,  
i rischi sono xxxxxx:  
stiamo a casa ora,  
fuori c'è la xxxxxxxyy.

## Cambio

È un gioco linguistico in cui viene sostituita una lettera/sillaba con un'altra per modificare una parola in un'altra. Si possono produrre i seguenti cambi:

- Cambio di lettera/sillaba iniziale (porto – corto; chiesa - spesa)

- Cambio di lettera/sillaba finale (testo – testa; fame - falò)
- Cambio di lettera/sillaba, se la lettera/sillaba cambiata si trova all'interno della parola (casta – costa; posta – porta; canone - cascine; tacchino – taccuino)
- Cambio di consonante doppia (Baccco – ballo)

***Cambio di iniziale***  
***Staremo meglio tutti***

Se vuoi condur una vita xxxx  
non rinchiuderti in una xxxx:  
stai all'aperto, incontra gli amici,  
corri e goditi le belle giornate!

***Cambio di finale***  
***Passione per il teatro***

L'aereo ha fatto xxxxx a Milano,  
ero stanco del viaggio,  
ma me lo son gustato, un buon risotto  
prima della serata alla Xxxxxy.

**Raddoppio**

È un gioco linguistico in cui si ottiene una parola da una precedente dopo aver replicato una delle sue consonanti. Quindi è un caso particolare di zeppa (calo – callo; casa – cassa).

È anche possibile raddoppiare due consonanti all'interno della stessa parola, producendo quindi un doppio raddoppio (asilo - assillo; anulare - annullare).

***L'enigmistica***

È un passatempo molto xxxx,  
ma anche istruttivo.  
Pochi lo xxxxx,  
ed è un peccato.

**Anagramma**

È un gioco linguistico che consiste nel mescolare tra di loro le lettere di una o più parole in modo da formare una o più nuove parole di significato diverso (universo – souvenir; Roma – amor – ramo – orma – Omar).

**Esempi di anagrammi a più parole**

calendario - locandiera - l'ora di cena - l'arca di Noè

giornale - regalino - algerino - in regalo - le ignora

corsia - ora ics - scoria - ci sarò

malignare - marginale - melagrani - il manager

la Cresima - si calmerà - lasciar me

scenario - arsenico - è Narciso - si recano

lesione - selenio - lionese - è Silone

limare - il rame

la neve – venale

### ***Finite le scuole medie!***

Finalmente vado al xxxxx,  
come se avessi ottenuto un trofeo.

Nuova scuola, nuovi amici:  
tocchiamo il xxxxx e siam felici.

### **Spostamento**

È un gioco linguistico che prevede il cambio di una lettera o di una sillaba all'interno di una parola in modo da formarne una diversa (crani – carni). È un caso particolare di anagramma.

### ***Sport... alla portata di tutti***

Volevo acquistare un bell'aereo  
e dedicarmi al paracadutismo...  
mi han detto che è troppo yxxx.

Ho ripiegato su xxyx e frecce.

### **Scambio**

È un gioco linguistico che prevede l'inversione di due lettere di una parola in modo da formare un'altra parola (corte – certo; marchesa – maschera). È un caso particolare di anagramma.

### ***Attento ai bari!***

Se proprio vuoi giocar a xyxxz,  
fallo, ma solo per diletto!

Una cosa sola è xzxy:  
non devi farti spennare come un pollo.

### **Bifronte**

È un gioco linguistico che consiste in una parola che, letta a rovescio, forma una parola di diverso significato (**arco – ocra**). È un caso particolare di anagramma.

#### ***Cosa mangiamo?***

Una volta studiati riso e grano  
xxxx passati agli altri cibi  
che nutrono tante persone nel mondo:  
sushi, xxxx, e poi... anche la pizza.

### **Sciarada**

È un gioco linguistico che consiste nell'unire due o più parole per formare un'altra parola o separare una parola per crearne due o più (**testa...mento - testamento; sciamano - sci...a...mano**)

#### ***Tramonto romantico***

Xxyyyy xx yyyy la nave in mare.  
La guardo, e torno a sognare.

### **Incastro**

È un gioco linguistico in cui, partendo da due parole, se ne ricava una nuova inserendo la seconda dentro la prima (**inno – testi – intestino**).

#### ***Sto bene a casa***

A xx è così yyyy solo lei:  
la yxxxxy dove vivo.  
Ho lì i giochi, i libri, i peluche,  
ma soprattutto il mio diario segreto.

### **Intarsio**

È un gioco linguistico che assomiglia all'incastro, ma le lettere della seconda parola vengono inserite per formare la terza parola a gruppi di numero variabile e nel loro ordine purché lettera iniziale e finale della prima parola siano conservati agli estremi della terza parola (**agra – lei – Algeria**).

#### ***Sposini in montagna***

Scalano le vette più ardite:  
xxx la sorregge, che non yyyy.  
Si chiamano come Celentano e signora:  
il marito Adriano, la moglie Yxyxyxy.  
**(cada - LUI - cLaUdIa)**

## Lucchetto

È un gioco linguistico che coinvolge tre parole: la parte finale della prima e la parte iniziale della seconda sono uguali, e vanno scartate; quello che rimane forma la terza parola (**castelli** – **stelline** – **cane**).

### *La vita in campagna mi piace!*

Prendo la xxyyy e vado nella yyyzzz,  
curo pecore, galline ed agnelli.

Stare in casa non fa per me:  
per me sarebbe proprio una xxzzz!

## Cruciverba

In questa sezione mostreremo come creare un cruciverba con parole di sole 4 lettere.

Si consiglia di seguire lo schema iniziale inserendo caselle nere a distanza di 4 caselle una dall'altra, in modo che all'interno, sia orizzontalmente sia verticalmente, possano trovare posto parole di quattro lettere con la cadenza più frequente nella lingua italiana di Consonante, Vocale Consonante, Vocale (da ora in poi citate con CVCV).

				■	C	V	C	V	■	C	V	C	V	■	C
			■	C	V	C	V	■	C	V	C	V	■	C	V
		■	C	V	C	V	■	C	V	C	V	■	C	V	C
	■	C	V	C	V	■	C	V	C	V	■	C	V	C	V
■	C	V	C	V	■	C	V	C	V	■	C	V	C	V	■
C	V	C	V	■	C	V	C	V	■	C	V	C	V	■	
V	C	V	■	C	V	C	V	■	C	V	C	V	■		
C	V	■	C	V	C	V	■	C	V	C	V	■			
V	■	C	V	C	V	■	C	V	C	V	■				

### Le sequenze di parole

Come prima cosa si può creare un elenco di parole di quattro lettere con sequenza CVCV.

Sarebbe utile creare una parola per ogni consonante partendo da quella iniziale. Es.: BARI CARO DAMA FINE GARA HUGO LAMA MITO NASO PERO RAMO SAZI TUBO VASO ZETA.

NB: Non è stato possibile trovare parole con la lettera Q iniziale; in questo caso si potrà affrontare con gli studenti un'importante riflessione sulle regole di questa lettera, che nella lingua italiana è sempre seguita dalla lettera U + vocale e pertanto non si riescono a generare parole di quattro lettere che seguano lo schema CVCV.

Si procede facendo la stessa cosa con la seconda consonante (ovvero la terza lettera): CUBO MICA FIDO TIFO RIGO DOHA MALE COME BENE PIPA TORO MESI VITA CAVA VIZI.

A questo punto si è pronti per partire. Fino a che non si ha pratica, conviene usare parole con lettere che nella nostra lingua sono frequenti: tra le consonanti, da quella più frequente alla meno frequente abbiamo N L R T S C D P M V G H F B Q Z; fra le vocali si sconsiglia di usare la U, soprattutto come finale, anche se poi si potrà incrociare la U di PERÙ con quella di MENÙ, GESÙ, ZEBÙ, TIVÙ o CUCÙ.

Le parole da **due lettere**, che si generano in automatico dall'incrocio delle parole da quattro lettere in verticale e in orizzontale, sono considerate tutte valide (articoli, preposizioni, abbreviazioni o sigle). La conferma del corretto utilizzo delle parole da **tre lettere** (alternanza **CVC** e **VCV**), che si generano in automatico dall'incrocio delle parole da quattro lettere in verticale e in orizzontale, è riscontrabile nel seguente elenco (parole o sigle note).

NB: Questo tipo di cruciverba servirà **solo** per prendere pratica, ma non sarà completo, perché due zone sono scollegate dalle altre (in alto a sinistra e in basso a destra).

### **Parole di 3 lettere del tipo CVC, divise per ultima lettera:**

CAB, PUB, SOB, SUB, TAB, DOC, SIC, PEC, TAC, TIC, ZAC, LED, SUD, CAF, PIF, BAG, BIG, DAG, GAG, LOG, BAH, BEH, BOH, DEH, MAH, TOH, BEL, COL, DAL, FIL, GEL, GOL, MAL, NEL, PIL, SOL, SUL, BUM, LEM, REM, RUM, BEN, CAN, CIN, DAN, DIN, DON, FAN, FON, GIN, MAN, MEN, NON, PIN, SAN, VAN, ZEN, BIP, CAP, CIP, GAP, HIP, POP, VIP, ZIP, BAR, PER, SER, SIR, TAR, TER, TIR, TOR, VAR, ZAR,

BIS, BUS, GAS, MAS, RAS, SOS, BIT, BOT, DOT, HIT, KIT, NET, PET, SET, TOT, CAV, FEZ.

### Parole di 3 lettere del tipo VCV:

ACE, ADE, AFA, AGI, AGO, ALA, ALI, AMA, AMI, AMO, APE, API, ARA, ARE, ARO, AVE, AVI, AVO, ECO, EGO, EMO, EMU, ERA, ERE, ERI, ERO, ETA, EVA, EVI, EVO, ICI, IDI, ILA, ILE, ILI, ILO, IMO, IRA, IRE, IRI, IRO, ISO, ITA, ITE, ITI, ITO, IVA, IVE, IVI, IVO, OCA, ODA, ODE, ODI, ODO, OLA, OLE, OLI, OMO, OPA, OPS, OPV, ORA, ORE, ORI, ORO, OSA, OSE, OSI, OSO, OVA, OVE, OVI, OVO, OZI, UBI, UFO, UMI, UMO, UNA, UNE, UNI, UNO, URI, URO, USA, USE, USI, USO, UVA, UVE.

### Le definizioni

Come si valuta quali definizioni inserire?

Si può definire un termine con un sinonimo o con il suo contrario, oppure in tanti altri modi differenti. Esempio: per *ROMA* si può richiedere *la nostra capitale*, ma si può anche fare riferimento al *ratto delle Sabine* o altri episodi storici come *l'astronauta Collins* (uno dei tre dell'Apollon 11) che vi è nato, a *Trilussa* o altri personaggi legati alla nostra capitale, allo *Stato Città del Vaticano*, al *Pantheon* (perché al 21 aprile il sole entra dall'unica sua finestra, formando un gioco di raggi), alle sue fontane (sono 2000, più che in qualunque altra città al mondo), o a altri monumenti della città.

Quando si è diventati abili a manovrare le parole di quattro lettere che abbiano questa struttura: CVCV e si sarà in grado di creare una parte dello schema con parole di questo tipo, allora si potrà concludere lo schema.

C	V	C	V		C	V	C	V		C	V	C	V		C
V	C	V		C	V	C	V		C	V	C	V		C	V
C	V		C	V	C	V		C	V	C	V		C	V	C
V		C	V	C	V		C	V	C	V		C	V	C	V
	C	V	C	V		C	V	C	V		C	V	C	V	
C	V	C	V		C	V	C	V		C	V	C	V		C
V	C	V		C	V	C	V		C	V	C	V		C	V
C	V		C	V	C	V		C	V	C	V		C	V	C
V		C	V	C	V		C	V	C	V		C	V	C	V

Se ora si levano le caselle rosse, si avrà uno schema corretto, perché le varie zone saranno legate fra di loro attraverso quattro parole di nove lettere.

Il consiglio è di inserire per prima le parole da nove lettere con la seguente sequenza: una vocale nella riga in basso e nell'ultima colonna a destra, una consonante nella riga in alto e nella prima colonna a sinistra. Ecco allora un esempio delle prime quattro parole inserite.

S	V	C	V		M	O	T	O	S	C	A	F	O		R
E	C	V		C	V	C	V		C	V	C	V		C	A
M	V		C	V	C	V		C	V	C	V		C	V	D
I		C	V	C	V		C	V	C	V		C	V	C	I
S	C	V	C	V		C	V	C	V		C	V	C	V	O
F	V	C	V		C	V	C	V		C	V	C	V		T
E	C	V		C	V	C	V		C	V	C	V		C	A
R	V		C	V	C	V		C	V	C	V		C	V	X
A		G	E	N	I	A	L	I	T	A		C	V	C	I

Si possono fornire degli elenchi di parole da nove lettere, che seguano lo schema delle consonanti e delle vocali riportate.

**Parole da 9 lettere adatte sia alle due righe orizzontali che alle due colonne verticali:**

BALISTICA, BENESSERE, BIESTILE, CASISTICA, CATASTALE, COLOSSALE, CONOSCERE, DEGUSTARE, DEPISTARE, DESISTERE, DETESTARE, DEVASTARE, DICASTERO, DIGESTIVO, DISSOCCARE, DOMESTICO, FORESTALE, LOGISTICA, MAGISTERO, MINISTERO, MINUSCOLO, MOCASSINO, MOLESTARE, MONASTERO, MONOSSIDO, MOTOSCAFO, NECESSITÀ, PARASSITA, PIROSCAFO, REMISSIVO, RESISTERE, RIBASSARE, RIDESTARE, RILASSARE, RINASCERE, RIPASSARE, RIVESTIRE, ROVISTARE, SALASSARE, SEMISFERA, SOFISTICO, TALISMANO, TURISTICO; BARATTOLO, CAPOTRENO, CAPOTRIBÙ, CARATTERE, DIBATTERE, DIDATTICA, DIFETTOSO, DIRETTORE, DOMATTINA, LEGITTIMO, MARITTIMO, REDATTORE, RILETTURA, SELETTORE.

Parole da 9 lettere adatte **SOLO** all'ultima riga orizzontale (in basso) e all'ultima colonna verticale (a destra):

BENINTESO, BILANCINO, BIMENSILE, BIZANTINO, CAPANNONE, CEMENTARE, COLONNINA, DAVANZALE, DETENTORE, DIFENDERE, DIPINGERE, DOMANDARE, FARINGITE, FIDANZATO, GIRANDOLA, LAMENTARE, LAVANDINO, LOCANDINA, MALINTESO, MELANZANA, PARENTELA, RECINTARE, RIVENDITA, SECONDINO, SOLENNITÀ, TARANTOLA, VOLANTINO; BITORZOLO, COPERTINA, DEPORTARE, DETERSIVO, DISERBARE, DISERTORE, DISORDINE, DIVERTIRE, GOVERNARE, LITURGICO, LUCERTOLA, MATERNITÀ, PATERNITÀ, RABARBARO, REFURTIVA, REPORTAGE, RICERCATO, RIFORNITO, RISERVATO, RITARDARE, SACERDOTE, ZAVORRARE.

Poi, si prosegue inserendo le quattro parole di cinque lettere.

S	V	C	V		M	O	T	O	S	C	A	F	O		R
E	C	V		C	V	C	V		T	V	C	V		C	A
M	V		C	V	C	V		C	I	C	V		C	V	D
I		C	V	C	V		C	V	M	V		C	V	C	I
S	T	U	F	A		M	V	C	A		C	A	C	A	O
F	V	C	V		C	A	C	V		C	V	C	V		T
E	C	V		C	V	G	V		C	V	C	V		C	A
R	V		C	V	C	I		C	V	C	V		C	V	X
A		G	E	N	I	A	L	I	T	A		C	V	C	I

Fino a questo punto sono state scritte le parole rispettando lo schema iniziale, ma bisogna essere pronti a cambiare le parole se gli incroci non dovessero funzionare. Ad esempio, CACAO può essere modificato con CACIO, MAGIA con MANIA o MALIA, STIMA con STIVA.

Si possono fornire degli elenchi di parole da cinque lettere, che seguano lo schema delle consonanti e delle vocali.

### Parole di 5 lettere che iniziano per S e T con la sequenza CCVCV:

SBAFO, SBAVA, SBUCA, SCADA, SCALE, SCAVA, SCENA, SCESA, SCOLA, SCOPA, SCORE, SCOVA, SCURE, SCUSA, SFAMA, SFASA, SFATA, SFERE, SFIDO, SFIGA, SFILA, SFINA, SFOCA, SFOGO, SFORO, SFUMA, SFUSI, SGAMI, SGASA, SGELO, SGOLA, SLEGA, SLOGA, SPADE, SPALA, SPARA, SPERA, SPESA, SPIGA, SPINA, SPIRA, SPOLA, SPORE, SPOSA, SPUMA, STIMO, STIPA, STIRI, STIVE, STUFA, SVAGO, SVASA, SVELO, SVENA,

TRACE, TRACI, TRAMA, TRAME, TRAMI, TRAMO, TRANI, TRAVE, TRAVI, TREMA, TREMI, TREMO, TRENI, TRENO, TRIBÙ, TRITI, TRITO, TRONI, TRONO, TROTA, TROTE, TROVA, TROVI, TROVO, TRUCE.

A questo punto si procede inserendo le parole da quattro, da tre e da due lettere.

Si ricorda che per le parole da tre lettere si possono fornire degli elenchi come quelli precedentemente riportati.

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

Alla fine, bisogna effettuare un controllo generale su tutte le parole per verificarne la correttezza ortografica e facendo attenzione a non aver inserito una parola due volte. A questo punto è stato creato un cruciverba completo.

## 1.4 Perché fare enigmistica a scuola

Sono molti gli insegnanti che negli ultimi cinquant'anni hanno utilizzato l'enigmistica classica come strumento per la didattica, ma spesso la si utilizza in maniera discontinua e quasi sempre a titolo personale, anche se questo strumento si presenta molto efficace. I giochi dell'enigmistica classica, oltre ad incoraggiare la passione per la lingua italiana, hanno effetti sorprendenti sulla performance dell'attenzione e sono antidoti formidabili per alcuni disturbi dell'apprendimento, in particolare la dislessia. Dalla prima elementare all'ultimo anno di qualsiasi superiore si riescono sempre ad ottenere ottimi risultati, non solo a livello di aumento dell'interesse e dell'attenzione, ma anche nella motivazione all'apprendimento poiché la ricerca mirata e effettuata attraverso un preciso gioco linguistico permette agli studenti di focalizzare l'attenzione sulle lettere, non soltanto all'interno della singola parola, ma anche tra quelle consecutive, con tutti i vantaggi della percezione selettiva in maniera spontanea e naturale grazie alla forma giocosa di questi esercizi.

Le parole possono somigliarsi, unirsi e dividersi, cambiare lettere iniziali e finali, consonanti e vocali. Le parole si possono smontare e rimontare attraverso meccanismi che in enigmistica classica sono riscontrabili nelle pagine della Sfinge del più noto settimanale italiano di settore, ovvero "La settimana enigmistica". Così si possono far conoscere cambi d'iniziale di consonante o di vocale, zeppe, incastri, intarsi, scarti, antipodi, falsi accrescitivi, falsi diminutivi ecc. L'approccio "enigmistico", inteso come sviluppo del pensiero laterale per risolvere problemi semplici o complessi, può risultare di grande aiuto nella vita. Più che a risolvere enigmi, l'invito è quello di insegnare ai ragazzi a crearli. È un processo controcorrente che nella nebbia cognitiva di social network a scorrimento rapido punta a fare ordine tra causa ed effetto, verbo e predicato, rafforzando la logica più che il puro nozionismo. Infatti, in un orizzonte lessicale sempre più pieno di neologismi, acronimi e abbreviazioni, affinare capacità logiche può essere utile a padroneggiare meglio lingua e ragionamento. Ad esempio, anziché sottolineare i complementi in una frase già data, chiediamo ai nostri alunni di formarne una ex novo. Anche questo è un approccio enigmistico.

Prima di iniziare a giocare con le parole, potremmo raccontare una breve storia tratta dal libro "A scuola di enigmistica. Un anno di giochi tra i banchi della 5ª A" di A. Petrosino e M. Cassini e di seguito riportata.

### **Il logogrifo non è come l'ippogrifo!**

- Avete mai sentito parlare del logogrifo?
- Io conosco solo l'ippogrifo – disse Valentina.
- Dove lo hai incontrato?

– In biblioteca.

Tutti guardarono Valentina perplessi.

– Me ne ha parlato la bibliotecaria. Si chiama Matilde ed è mia amica. Lei sa tutto sugli animali leggendari e l'ippogrifo è uno di questi. Volete sapere com'è fatto? È una creatura alata, ha la testa e le ali di aquila, zampe anteriori e petto da leone e il resto del corpo da cavallo.

– Il logogrifo non ha nulla a che fare con l'ippogrifo – disse Marino.

– È un gioco che consiste nel prendere una parola e utilizzare una parte delle lettere che la compongono per formare altre parole.

– Non è come l'anagramma?

– No, Valentina. Nell'anagramma si utilizzano tutte le lettere che compongono la parola. Nel logogrifo solo alcune. Facciamo un esempio: prendiamo la parola *storia*. È composta da sei lettere e se volessimo trovare tutti i suoi anagrammi avremmo *astori, rosati, orasti, satiro* e un altro paio. I logogrifi che si possono ricavare dalla parola *storia* sono molti di più. Con cinque lettere avremmo: *astro tarso rosta sorti stiro Irosa rasoai rosai atrio irato*.

I ragazzi lo ascoltavano con grande attenzione, così Marino proseguì: – Con quattro lettere: *rito, arto, rosa, raso, tori, tiro, orti, arti, irta, Asti, arti*, eccetera. Con tre lettere: *ira, rai, ori, ora, tra, osa*, e così via. È chiaro, ragazzi?

– Abbastanza.

– Così come abbiamo fatto con gli acrostici, vorrei che ricavaste tutte le parole possibili dai vostri nomi. Sarà interessante scoprire che cosa si nasconde tra le lettere che li compongono. Vi do un paio di fogli a testa. Sono certo che ne scoprirete a decine.

– Dipenderà da quanto sono lunghi i nostri nomi, Marino, cioè da quante lettere avremo a disposizione.

– È vero. Ma vorrei che faceste anche un'altra cosa. Scegliete alcuni dei nomi che trovate e formate delle frasi di senso compiuto.

– Sarà difficile.

– Ma anche più interessante, no? Buon lavoro.

Tutti cominciarono le loro ricerche e dopo pochi minuti ciascuno stava comunicando agli altri ad alta voce il risultato delle combinazioni trovate. Giordana invece, a un certo punto, piegò il foglio e posò la penna sul banco con un gesto di irritazione.

Marino se ne accorse e le chiese: – Non riesci più ad andare avanti, Giordana?

– Non è questo. Giordana si avvicinò alla scrivania con il broncio.

– Posso leggere le parole che hai trovato? – le chiese Marino.

Giordana gli porse il foglio.

Marino lesse: *gronda, ingorda, orda, in, randagi, drone, giro*.

– Ne troviamo degli altri insieme? – propose a Giordana.

– Mi scoccia che dal mio nome si possa ricavare la parola *drone*.

– Come mai?

– Non lo sai che con i droni si lanciano i missili e le bombe?

– È vero, purtroppo. Secondo me riusciamo a comporre una frase con il nome droni. Ma anziché fargli sganciare missili e bombe gli facciamo lanciare qualcos'altro. Guarda, nel tuo nome ci sono anche le parole *grano* e *danari*. Ai tuoi droni facciamo lanciare queste due cose.

– Non c'è il verbo lanciare in Giordana.

– C'è però *gronda*, voce del verbo “grondare”. “Grondare” non vuol dire soltanto “cadere dell'acqua dalla grondaia” o “essere intrisi”. Ha anche valore transitivo. E in questo caso significa “lasciar colare in notevole quantità”. Noi possiamo stiracchiare un po' il significato del verbo e interpretarlo come un generico “lasciar cadere”. Perciò possiamo costruire una frase come: *Orda ingorda di droni randagi gronda in giro grano o danari*. Che ne dici?

Giordana abbozzò un sorriso e disse: – Mi piace. – Ricorda, Giordana. Tutte le cose possono essere impiegate per un fine buono o uno cattivo. Dipende solo da noi l'uso che vogliamo farne. Ti senti più tranquilla adesso?

– Sì.

Mezz'ora dopo i fogli erano pieni di parole e i bambini non la smettevano di confrontarle tra loro. Marino fu felice di vederli così entusiasti. Stava facendo bene il suo lavoro.

## Capitolo 2 Italiano per tutti

### 2.1 Italiano per tutti attraverso il gioco

L'idea di "Italiano per tutti" nasce dal desiderio di unire realtà apparentemente diverse - elementari, medie e superiori - e sperimentare nelle classi, attraverso l'utilizzo di attività simili, la possibilità di un curriculum verticale. In un periodo di incertezze, tra una didattica in presenza e una a distanza, si è deciso di mettere in contatto i più piccoli con i più grandi, facendo percorrere proposte didattiche comuni. Attraverso scambi di materiali, prodotti con l'utilizzo dei giochi da tavolo *Rolling CUBES ABC* e *Parolandia- Frasi per gioco*, i bambini delle elementari, i ragazzi delle medie e gli adolescenti delle superiori hanno **giocato, collaborato** e sperimentato la ricchezza della lingua italiana in modalità simili e adeguate ai loro livelli scolastici.

Italiano per tutti è un'opportunità per gli insegnanti di sperimentare in tutti i gradi scolastici - dalla scuola primaria al biennio della secondaria di secondo grado - l'utilizzo dei giochi da tavolo nella didattica dell'italiano, spaziando dalla fonologia al lessico, dalla morfologia alla sintassi, dalla prosa alla poesia.

*Italiano per tutti* è:

- un percorso didattico nel quale non si abbandonano i sistemi di insegnamento già in uso, ma vengono affiancati, supportati e arricchiti dall'uso dei giochi da tavolo;
- una possibilità per gli studenti di fare esperienza della ricchezza e della potenzialità della lingua italiana maneggiando, manipolando e combinando dadi, tasselli di puzzle e carte con immagini per produrre parole, frasi, testi in prosa e poesia originali e unici, frutto di lavori individuali o di gruppo

Si presenta come un'opportunità per gli insegnanti di sperimentare l'utilizzo del gioco da tavolo nella didattica dell'italiano spaziando dalla fonologia al lessico, dalla morfologia alla sintassi, dalla prosa alla poesia. L'attività ludica diventa occasione di approfondimento dell'apprendimento della lingua italiana, che viene ri-scoperta attraverso la dimensione esperienziale maneggiano e manipolano dadi, tasselli di puzzle e carte con immagini. Il gioco permette agli studenti di essere parte attiva nella scoperta delle regole che si nascondono dietro la lingua italiana perché realizzano con la propria abilità e creatività prodotti originali e unici.

Inoltre, l'attività ludica applicata alla didattica permette di avere a disposizione strumenti in grado di coinvolgere in modo inclusivo tutti gli studenti, avvicinandoli con entusiasmo allo studio della lingua italiana.

## 2.2 L'esperienza di formazione con i docenti

### Sfide - La scuola di tutti

1 Maggio 2021 - Milano. Laboratorio: "Italiano per tutti attraverso il gioco".

Si è potuto far sperimentare agli insegnanti come attraverso il gioco si possa spaziare dalla fonologia al lessico, dalla morfologia alla sintassi fino alla produzione di testi in prosa e poesia.

Di fronte alla costante difficoltà degli studenti di produrre testi scritti in totale autonomia, in questo workshop immersivo gli insegnanti hanno provato manipolando dadi con lettere (Rolling CUBES ABC), tessere-puzzle (Parolandia - Frasi per gioco) e carte immagine con sillabe (Sillabandia) come sia possibile fare esperienza della ricchezza e della potenzialità della lingua italiana in modo stimolante, attivo e creativo. L'approccio attraverso il gioco diventa uno strumento da affiancare alle metodologie di insegnamento già in uso e risulta molto utile per coinvolgere in un'ottica inclusiva tutti gli studenti. Muovendosi tra rime e giochi enigmistici come cambi, raddoppi, scarti/aggiunte, zeppe e anagrammi si è arrivati a produrre parole, frasi ed elaborati originali frutto di lavori individuali o di gruppo.

### Didacta

22 Maggio 2021 - Firenze. Laboratorio: "Italiano per tutti: la scrittura creativa attraverso il gioco".

La proposta "Italiano per tutti: la scrittura creativa attraverso il gioco" si presenta come un'opportunità per gli insegnanti di sperimentare quanto, di fronte alla costante difficoltà negli studenti di produrre testi scritti in totale autonomia, si possa permettere agli studenti di fare esperienza della ricchezza e della potenzialità della lingua italiana in modo stimolante, attivo e creativo. Il gioco diventa uno strumento arricchente da affiancare ai sistemi di insegnamento già in uso e un supporto molto utile per coinvolgere in un'ottica inclusiva tutti gli studenti. Muovendosi tra i testi classici della letteratura e i giochi enigmistici come cambi, raddoppi, scarti/aggiunte, zeppe e anagrammi si è arrivati a produrre parole, frasi ed elaborati originali frutto di lavori individuali o di gruppo.

### Esperienze nelle scuole

Nei corsi di formazione gli insegnanti sperimentano il valore del gioco a scuola e l'importanza di un "italiano per tutti" scoprendo quanto la dimensione ludica possa favorire i seguenti aspetti:

- l'arricchimento del lessico;
- la riflessione sull'aspetto morfologico delle parole;
- la riflessione sulla morfologia e sulla sintassi attraverso la creazione di frasi realistiche e bizzarre;
- il primo approccio con la poesia attraverso la divisione in sillabe e la produzione di rime;
- la divisione in sillabe attraverso la manipolazione di tessere-puzzle e carte immagine;
- la conoscenza e la produzione delle figure metriche e retoriche;
- la produzione di storie e racconti attraverso il gioco in un viaggio tra passato leggendario e presente reale;

- l'esperienza dell'enigmistica a scuola attraverso il gioco con le parole e il valore pedagogico dei giochi linguistici
- allenare la mente attraverso i *Giocchi di Edipo*;
- la risoluzione collaborativa di sfide e questioni linguistiche.

Di seguito vengono mostrati i giochi da tavolo che vengono sperimentati nelle formazioni e i link con spiegazioni sul loro utilizzo.



### **ROLLING CUBES ABC**

**Rolling Cubes ABC** è un gioco che consente di lavorare su diversi aspetti della lingua italiana. Partendo dalla produzione di parole e giochi linguistici, si può riflettere sul lessico e sulla morfologia fino alla creazione di testi in prosa e poesia unici e originali.

<https://www.youtube.com/watch?v=TVpUOnyQyXk&t=6s>



### **PAROLANDIA-FRASI PER GIOCO**

**Parolandia** permette di dare colore all'Italiano attraverso la combinazione di tessere puzzle e la realizzazione di frasi originali e divertenti. Inoltre, stimola a riflettere sul lessico, sulla morfologia e sulla sintassi fino a consentire lavori di scrittura creativa attraverso la produzione di testi narrativi.

[https://www.youtube.com/watch?v=8oc\\_ZhfDOLE&t=146s](https://www.youtube.com/watch?v=8oc_ZhfDOLE&t=146s)



## ROLLING CUBES PAROLANDIA

**Rolling CUBES Parolandia** è un gioco che consente di lavorare contemporaneamente sulla morfologia e sulla sintassi. Manipolando e combinando 13 dadi di legno colorati sarà possibile creare allo stesso tempo frasi legate al mondo reale e possibile ed altre bizzarre e fantastiche.

<https://www.youtube.com/watch?v=mCzEyY2AziY>



## SILLABANDIA

**Sillabandia** è un gioco che arricchisce il lessico, favorisce l'apprendimento dell'aspetto morfologico delle parole e stimola al primo approccio con la poesia attraverso la produzione di rime, figure metriche e retoriche osservando, manipolando e posizionando tessere sillaba e carte immagine.

<https://www.youtube.com/watch?v=lxZRmr4eZkQ>

### 2.3 La competizione nazionale

Il Con-corso nazionale "Italiano per tutti" nasce da una convinzione: l'italiano diventa PER TUTTI attraverso l'utilizzo dei giochi. Il Con-corso è rivolto agli studenti della scuola primaria - categorie E1-2 (prima e seconda) e E3-4-5 (terza, quarta e quinta) -, della scuola secondaria di primo grado - categoria M - e dei primi due anni della scuola secondaria di secondo grado - categoria S. Ogni classe può partecipare in squadre di 3 o 4 studenti, che collaborano tra loro per affrontare le sfide proposte. Di seguito presentiamo le diverse sfide proposte per l'a.s. 2022/2023.

#### 2.3.1 *Edipo Fotografico*

La sfida - ***Edipo fotografico*** - prevede che ogni squadra **effettui uno scatto fotografico e produca un elaborato** incentrato sull'argomento "**Luci e ombre**", usando il seguente **lancio di dadi** del gioco Rolling CUBES ABC comune a tutti i gradi scolastici (primaria di I grado, secondaria di primo grado e biennio della secondaria di secondo grado) per produrre **parole/coppie di parole**.



Ogni squadra, composta da 3 o 4 alunni, deve:

#### **Categoria E1 - E2**

1. creare **parole** pertinenti all'argomento;
2. realizzare uno **scatto fotografico** pertinente all'argomento;
3. produrre una **frase o periodo** pertinente alla foto scattata e all'argomento, utilizzando **una delle parole più lunghe prodotte**.
4. attribuire **un titolo originale** al lavoro prodotto nel quale non compaiano i termini "Luci e ombre".

#### **Categoria E3 - E4 - E5**

1. creare il **maggior numero possibile di coppie di parole** delle quali una delle due deve essere pertinente all'argomento e contenenti i seguenti giochi linguistici:
  - cambio di lettera iniziale
  - raddoppio
  - aggiunta/scarto di lettera iniziale;
2. realizzare uno **scatto fotografico** pertinente all'argomento;
3. produrre **una frase o un periodo** pertinenti alla foto scattata e all'argomento, utilizzando **solo una delle coppie di parole** trovate;
4. attribuire **un titolo originale** al lavoro prodotto nel quale non compaiano i termini "Luci e ombre".

#### **Categoria M**

1. creare il **maggior numero possibile di coppie di parole** delle quali una delle due deve essere pertinente all'argomento e contenenti i seguenti "Giochi di Edipo":
  - cambio
  - raddoppio
  - aggiunta/scarto
  - zeppa
  - anagramma
2. realizzare uno **scatto fotografico** pertinente all'argomento;
3. produrre **una frase o un solo periodo di due versi in rima baciata** pertinenti alla foto scattata e all'argomento, utilizzando **solo una delle coppie di parole** trovate;
4. attribuire **un titolo originale** al lavoro prodotto nel quale non compaiano i termini "Luci e ombre".

## Categoria S

1. creare il **maggior numero possibile di coppie di parole** delle quali una delle due deve essere pertinente all'argomento e contenenti i seguenti "Giochi di Edipo":
  - cambio
  - raddoppio
  - aggiunta/scarto
  - zeppa
  - anagramma
2. realizzare uno **scatto fotografico** pertinente all'argomento;
3. produrre **una frase o un solo periodo di due versi in rima baciata** pertinente alla foto scattata e all'argomento, utilizzando **solo una delle coppie di parole** trovate;
4. attribuire **un titolo originale** al lavoro prodotto nel quale non compaiano i termini "Luci e ombre".

### Indicazioni valide per tutti i livelli scolastici

#### **Lo scatto fotografico:**

- deve essere realizzato nell'anno scolastico in corso;
- deve essere realizzato da uno dei componenti della squadra con eventuale ausilio dell'insegnante e/o familiari;
- non deve essere un'immagine recuperata dal web;
- non deve necessariamente essere effettuato negli ambienti scolastici.

#### **LA GRIGLIA dell'elaborato**

La griglia per inserire l'elaborato viene caricata nell'area RISORSE, dove il docente trova tutti i materiali dedicati al con-corso.

#### **Parole o coppie di parole trovate:**

Le parole o le coppie di parole devono essere trascritte in **STAMPATO MAIUSCOLO** (font Times New Roman, carattere 14). Si possono trascrivere **TUTTE** le parole/coppie di parole che la squadra riesce a trovare: non esiste un numero minimo, né uno massimo

#### **Titolo:**

Il titolo deve essere trascritto in **stampato minuscolo e colore nero** (font Times New Roman, carattere 14).

#### **Frase:**

La frase o periodo deve essere trascritto in **stampato minuscolo e colore nero** (font Times New Roman, carattere 14).

Le parole o le coppie di parole inserite nella frase o periodo devono essere trascritte in **STAMPATO MAIUSCOLO e COLORE ROSSO** (font Times New Roman, carattere 14).

La Giuria Tecnica si riserva di valutare **la validità delle parole/coppie di parole e della frase/testo poetico** in base a:

- pertinenza all'argomento;
- corrispondenza tra parole/coppie di parole e lancio dei dadi;
- correttezza ortografica;
- correttezza del gioco linguistico (E3-4-5, M, S).

### **Categoria E1 - E2**

Possono essere trascritte anche **le parole che differiscono solo per:**

- il genere (Es. bambinO-bambinA; bellO-bellA)
- il numero (Es. bambinI-bambinE; bellI-bellE)
- il modo (Es. mangio, mangiare)
- il tempo (Es. mangio, mangerò)
- la persona (Es. mangio, mangia).

### **Categorie E3 - E4 - E5, M, S:**

**Non sono valide le coppie di parole** che modifichino solo:

- il genere (Es. bambinO-bambinA; bellO-bellA)
- il numero (Es. bambinI-bambinE; bellI-bellE)
- il modo (Es. mangia, mangiare)
- il tempo (Es. mangio, mangerò)
- la persona (Es. mangio, mangia)

**Non sono valide le coppie di parole** che aggiungano:

- i prefissi e i suffissi (Es. mangia, mangiati; bello, bellezza; grande, stragrande; fare, rifare).

Per i **giochi linguistici** (coppie di parole) si può far riferimento al paragrafo 1.3 “**Quali sono i giochi enigmistici**”.

**La sfida “Edipo Fotografico”:** <https://www.youtube.com/watch?v=MxfaaHg9sd4&t=192s>

#### *2.3.2 Racconto a incastro*

La sfida - **Racconto a incastro** - prevede che ogni squadra produca un racconto all'interno del quale dovranno essere inserite alcune frasi e parole presenti nel Cruci-frase, realizzato con le tessere-puzzle di “Parolandia - Frasi per gioco”.

Il racconto deve essere incentrato sull'argomento “Il tempo”, comune a tutti i livelli scolastici (primaria di I grado, secondaria di primo grado e biennio della secondaria di secondo grado).

La produzione dell'elaborato prevede due fasi: A e B.



Ogni squadra deve creare un Cruci-frase formato da 10 frasi (o periodi), disposte sia orizzontalmente che verticalmente. Dopo aver posizionato al centro del tavolo la prima frase, tutte le altre dovranno essere incrociate tra loro, almeno tramite un tassello-puzzle.

La lettura delle frasi deve avvenire dall'alto verso il basso, da sinistra verso destra.



Inoltre, nel Cruci-frase non devono comparire frasi incomplete o prive di senso. Ad esempio, nell'immagine seguente, pur avendo incastrato correttamente la frase orizzontale, le frasi verticali non risultano terminate, quindi prive di senso.

## Incrocio NON valido



L'immagine rappresenta un incrocio tra tre frasi NON valido. Sebbene la lettura orizzontale risulti valida e corretta ("Cleopatra rincorreva un giornalista vegano" e "La sposa ballava e cadeva"), le frasi prodotte verticalmente non sono tutte valide e complete ("Lui è vegano e cucina il brodino" è una frase completa e corretta, ma dagli altri incroci precedenti non si sono formate frasi: "Rincorreva la", "Un sposa" e "Giornalista ballava").

Ricordiamo che sul tavolo da gioco devono essere presenti SOLO frasi corrette sintatticamente e complete, lette sia verticalmente che orizzontalmente.

### Indicazioni sulle frasi da produrre:

- possono essere sia realistiche che bizzarre;
- devono essere corrette dal punto di vista sintattico;
- possono essere lunghe o brevi;
- non possono essere frasi nominali, ovvero prive di verbo finito;
- non devono essere necessariamente pertinenti all'argomento assegnato.

## ATTENZIONE

Le tessere-puzzle possono assumere qualsiasi categoria, anche se non indicata dai colori presenti sulla tessera stessa.

<p>La tessera-puzzle “VIOLA” risulta NOME e AGGETTIVO, ma può essere anche usata come VERBO.</p> 	 <p>La tessera-puzzle “CHE” risulta PRONOME, ma può essere usata anche come CONGIUNZIONE e AGGETTIVO.</p>
--	--

### Creazione del Cruci-frase

Il Cruci-frase deve essere fotografato e inserito all’interno della tabella presente nell’area RISORSE.

Le **frasi** prodotte nel Cruci-frase devono essere trascritte in **STAMPATO MAIUSCOLO** (font Times New Roman, carattere 14) all’interno della tabella presente nell’area RISORSE.

La Giuria Tecnica si riserva di **valutare la validità delle frasi** in base alla correttezza logica, sintattica e alla rispondenza alle indicazioni fornite.

#### **Categoria E1-E2**

Il Cruci-frase deve:

- essere formato da frasi di almeno 5 tessere-puzzle;
- avere una tessera-puzzle bianca sulla quale ogni squadra deve scrivere una parola a propria scelta, preferibilmente un NOME o AGGETTIVO e non presente nelle tessere in dotazione.

#### **Categoria E3-E4-E5**

Il Cruci-frase deve:

- essere formato da frasi di almeno 7 tessere-puzzle;
- avere una tessera-puzzle bianca sulla quale ogni squadra deve scrivere una parola a propria scelta tra le categorie NOMI, AGGETTIVI, AVVERBI, VERBI e non presente nelle tessere in dotazione;
- avere una frase che abbia come SOGGETTO il protagonista del racconto;
- avere almeno 5 tessere-puzzle AGGETTIVO.

#### **Categoria M**

Il Cruci-frase deve:

- essere formato da frasi di almeno 7 tessere-puzzle;
- avere una tessera-puzzle bianca sulla quale ogni squadra deve scrivere una parola a propria scelta tra le categorie NOMI, AGGETTIVI, AVVERBI, VERBI e non presente nelle tessere in dotazione;
- avere una frase che abbia come SOGGETTO il protagonista del racconto;

- avere una frase che abbia come SOGGETTO l'antagonista del racconto;
- avere almeno 5 tessere-puzzle AGGETTIVO;
- avere almeno 3 tessere-puzzle AVVERBIO;
- avere almeno 2 tessere-puzzle PREPOSIZIONE (che non si ripetano);
- avere, in una o più frasi, una coordinata e/o una subordinata.

## S

Il Cruci-frase deve:

- essere formato da frasi di almeno 7 tessere-puzzle;
- avere una tessera-puzzle bianca sulla quale ogni squadra deve scrivere una parola a propria scelta tra le categorie NOMI, AGGETTIVI, AVVERBI, VERBI e non presente nelle tessere in dotazione;
- avere una frase che abbia come SOGGETTO il protagonista del racconto;
- avere una frase che abbia come SOGGETTO l'antagonista del racconto;
- avere una frase che abbia come SOGGETTO l'AIUTANTE o un PERSONAGGIO SECONDARIO o la COMPARSA del racconto;
- avere almeno 5 tessere-puzzle AGGETTIVO;
- avere almeno 3 tessere-puzzle AVVERBIO;
- avere almeno 3 tessere-puzzle PREPOSIZIONE (che non si ripetano);
- avere, in una o più frasi, almeno una coordinata e una subordinata.

## **Fase B**

indicazioni valide per TUTTI i livelli scolastici

Realizzare un **RACCONTO** di max 5000 battute spazi inclusi incentrato sull'**ARGOMENTO** assegnato, rispettando quanto segue:

- scrivere il racconto in stampato minuscolo e colore nero (in formato Word con carattere Times New Roman, corpo 14);
- scrivere le frasi scelte dal Cruci-frase, e riportate in modo funzionale al racconto, in stampato **MAIUSCOLO**, colore **ROSSO** e **GRASSETTO** (in formato Word con carattere Times New Roman, corpo 14);
- scrivere un TITOLO originale per il racconto, nel quale non sia usata la parola dell'argomento proposto, in stampato minuscolo e colore nero (in formato Word con carattere Times New Roman, corpo 14).

## **Categoria E1 - E2**

Per il **RACCONTO**, ogni squadra deve:

- scegliere una **FRASE** tra quelle prodotte nel Cruci-frase nella quale compaia il **PROTAGONISTA** della storia, indipendentemente dalla sua funzione nella frase. La frase non deve subire alcuna modifica;
- sviluppare un breve racconto attorno alla frase scelta e all'argomento dato.

### Categoria E3 - E4 - E5

Nel **RACCONTO**, ogni squadra deve inserire:

- una **FRASE** scelta tra quelle prodotte nel **Cruci-frase** nella quale compaia come **soggetto** il **PROTAGONISTA** della storia. La frase non deve subire alcuna modifica;
- **UNA SEQUENZA DIALOGATA**. Il dialogo può avvenire tra qualsiasi personaggio presente nel racconto. Ogni squadra può scegliere in totale libertà l'ampiezza del dialogo. La sequenza dialogata deve essere trascritta in **STAMPATO MAIUSCOLO, COLORE NERO e GRASSETTO** (in formato Word con carattere Times New Roman, corpo 14).

### Categoria M

Nel **RACCONTO**, ogni squadra deve inserire:

- una **FRASE** scelta tra quelle prodotte nel **Cruci-frase** nella quale compaia come **SOGGETTO** il **PROTAGONISTA** della storia. La frase non deve subire alcuna modifica;
- una **FRASE** scelta tra quelle prodotte nel **Cruci-frase** nella quale compaia come **SOGGETTO** l'**ANTAGONISTA** della storia. La frase non deve subire alcuna modifica;
- **UNA SEQUENZA DIALOGATA**. Il dialogo può avvenire tra qualsiasi personaggio presente nel racconto, non obbligatoriamente tra il protagonista e l'antagonista. Ogni squadra può scegliere in totale libertà l'ampiezza del dialogo;
- **UNA SEQUENZA DESCRITTIVA**. Ogni squadra può scegliere in totale libertà l'ampiezza della sequenza. All'interno di questa sequenza la squadra deve inserire almeno 5 parole (**AGGETTIVI** e/o **AVVERBI**) presenti all'interno del **Cruci-frase** prodotto e non necessariamente appartenenti alla stessa frase.

Le **DUE SEQUENZE** devono essere trascritte in **STAMPATO MAIUSCOLO, COLORE NERO e GRASSETTO** (in formato Word con carattere Times New Roman, corpo 14).

Le **5 PAROLE** (**aggettivi e/o avverbi**) scelte dal **Cruci-frase** devono essere riportate in **stampato minuscolo, colore rosso e grassetto** (in formato Word con carattere Times New Roman, corpo 14).

### Categoria S

Nel **RACCONTO**, ogni squadra deve inserire:

- una **FRASE** scelta tra quelle prodotte nel **Cruci-frase** nella quale compaia come **SOGGETTO** il **PROTAGONISTA** della storia. La frase non deve subire alcuna modifica;
- una **FRASE** scelta tra quelle prodotte nel **Cruci-frase** nella quale compaia come **SOGGETTO** l'**ANTAGONISTA** della storia. La frase non deve subire alcuna modifica;
- una **FRASE** scelta tra quelle prodotte nel **Cruci-frase** nella quale compaia come **SOGGETTO** l'**AIUTANTE/un PERSONAGGIO SECONDARIO/COMPARS** della storia. La squadra può scegliere tra una delle tre opzioni. La frase non deve subire alcuna modifica;
- **UNA SEQUENZA DIALOGATA**. Il dialogo può avvenire tra qualsiasi personaggio presente nel racconto, non obbligatoriamente tra il protagonista e l'antagonista. Ogni squadra può scegliere in totale libertà l'ampiezza del dialogo;

- **UNA SEQUENZA DESCRITTIVA.** Ogni squadra può scegliere in totale libertà l'ampiezza della sequenza. All'interno di questa sequenza la squadra deve inserire almeno 5 parole (AGGETTIVI e/o AVVERBI) presenti all'interno del Cruci-frase prodotto e non necessariamente appartenenti alla stessa frase.

Le **DUE SEQUENZE** devono essere trascritte in **stampato MAIUSCOLO** (in formato Word con carattere Times New Roman, corpo 14, grassetto e **colore "NERO"**).

Le **5 PAROLE** scelte dal **Cruci-frase** devono essere riportate in **stampato minuscolo, colore rosso** e **grassetto** (in formato Word con carattere Times New Roman, corpo 14).

La sfida **"Racconto a incastro"**: <https://www.youtube.com/watch?v=gOSz2tZPAwI&t=226s>

### 2.3.3 Giochi di Edipo

I *Giochi di Edipo* si presentano come una vera e propria competizione con sfide, inserite all'interno di una narrazione della quale Edipo è il protagonista e ha bisogno dell'aiuto di ogni squadra per risolvere alcuni enigmi.

*"Il nostro Edipo è molto sbadato e spesso si trova in situazioni davvero bizzarre: perde le **lettere**, fa cadere le **scatoline con i dadi**, non riesce a trovare le **parole giuste!** **Aiutatelo VOI** a trovare di volta in volta le soluzioni migliori a questi inconvenienti, cercando **lettere**, riordinando **parole**, risolvendo **giochi linguistici** e sciogliendo **enigmi.**"*



Le sfide dei *Giochi di Edipo*, calibrate in base al livello scolastico di appartenenza, si basano su:

- giochi linguistici;
- quesiti di logica;
- anagrammi;
- cambi;
- aggiunte/scarti;
- raddoppi;
- zeppe;
- cruciverba.

Per i **giochi linguistici** si può far riferimento al paragrafo 1.3 “**Quali sono i giochi enigmistici**”.

I Giochi di Edipo prevedono due fasi:

- PRIMA FASE - selezione locale

La sfida si svolgerà in un giorno a scelta all'interno di una settimana assegnata ogni anno. La prova da svolgere nella suddetta settimana verrà fornita al docente in tempo utile.

- SECONDA FASE - finale a distanza

Nel **mese di maggio** si svolgerà una **fase finale a distanza**.

La sfida “**Giochi di Edipo**”: <https://www.youtube.com/watch?v=XoPe8lGyEDo>

**Le finali dell'Edizione Zero**

**E1-2:** [https://www.youtube.com/watch?v=PiHv\\_OtPmms](https://www.youtube.com/watch?v=PiHv_OtPmms)

**E3-4-5:** <https://www.youtube.com/watch?v=5IQG2h1Yu1o&t=1535s>

**M:** <https://www.youtube.com/watch?v=EPbN6E6avSA&t=1279s>

**S:** <https://www.youtube.com/watch?v=31Eu94QMkqM&t=788s>



## PARTE II – PAROLANDIA – FRASI PER GIOCO: IL PER-CORSO FORMATIVO

Prima di entrare nel vivo del gioco, a cui questo per-corso è dedicato, descrivendo il contenuto, le varie modalità di gioco e i possibili percorsi di utilizzo in classe, vogliamo sottolineare quanto una visione verticale del processo educativo sia efficace. Attraverso la sperimentazione delle varie attività, ci si accorgerà come ciascuna sia segno dell'esigenza di impostare una formazione che possa accompagnare gli insegnanti e gli studenti per l'intero arco della vita scolastica dalle elementari al biennio delle superiori. Le lezioni proposte non devono essere necessariamente pensate in modo autonomo e rigidamente divise per livelli scolastici, ma ogni lezione nella quale è indicato in modo orientativo un destinatario (elementari, medie e superiori) si ritiene possa essere utilizzata in ogni contesto, in base alle necessità del momento, al programma che si sta svolgendo o alla classe che si ha di fronte.

Il “**per tutti**”, che caratterizza il nostro percorso e nel quale crediamo fortemente, sia in relazione alla verticalità della didattica scolastica che ad un sistema inclusivo, è ravvisabile proprio nelle attività proposte. Tutte le attività sono sperimentabili in ogni grado scolastico!

Si può prendere come esempio l'attività “Riflessione sul genere”, che si pone lo scopo di far lavorare gli studenti sull'associazione di articolo, nome, aggettivo! Al primo impatto e sulla base delle indicazioni fornite nella scheda sinottica, l'attività sembrerebbe destinata alle elementari, ma la vita scolastica ci insegna che ci sono ancora molti studenti, anche alle medie e alle superiori, che nelle produzioni scritte hanno dubbi sulla corretta associazione “articolo-nome”. In particolar modo questo accade con le parole che iniziano con consonanti doppie; ad esempio, non poche volte si trova scritto sugli elaborati “i zaini”. L'attività, quindi, può essere pensata come spunto di riflessione e ripasso iniziale per le classi di scuola secondaria e ciò ci riporta immediatamente a quanto espresso inizialmente. La stessa procedura è valida per tutte le lezioni proposte e, quindi, invitiamo ogni insegnante a sperimentare tutte le attività, anche se nella scheda sinottica non presentano la “X” sul livello scolastico di appartenenza.

Inoltre, ci teniamo a mettere in risalto un altro aspetto che funge da filo conduttore del percorso e sul quale spesso ci si interroga in merito allo studio della lingua italiana: **si deve partire dalla grammatica o dalla sintassi?** L'idea proposta in questo percorso è quella di lavorare contemporaneamente su entrambi gli aspetti della lingua, partendo da un gioco - *Parolandia-Frasi per gioco* - che coniuga i due ambiti.

Riflettere sulle singole parole estrapolandole da un contesto/frase risulta macchinoso e controproducente, creando ambiguità e generando confusione. Se pensiamo al genere e al numero di

alcuni nomi o aggettivi non è difficile rendersi conto di come alcune parole rimangano invariate nella loro forma (vedi ad esempio le tessere-puzzle *giornalista, nipote, portaborse, etc...etc*), ma sperimentarlo nella produzione di una frase è ancora più efficace!

Lo stesso discorso potrebbe essere fatto sulle parole omografe e/o omofone (vedi ad esempio le tessere-puzzle *strega, viola, cucina, etc...etc*): per comprendere il senso della parola e la categoria grammaticale di appartenenze abbiamo necessità di inserirla all'interno di un contesto/frase. Si potrebbe procedere in questo modo facendo riferimento a molti altri aspetti della grammatica italiana. Nel percorso che proponiamo lavoreremo contemporaneamente sulla grammatica e sulla sintassi, attraverso lezioni valide per tutti i gradi scolastici e la creazione di frasi realistiche o bizzarre per poter riflettere sulle potenzialità della lingua italiana.

Si imparerà, giocando insieme!

## Capitolo 3 IL GIOCO: Parolandia – Frasi per gioco

Il puzzle **“Parolandia - Frasi per gioco”** consente di creare frasi, realistiche o fantastiche, lavorando sulla morfologia e sulla sintassi, sfruttando unicamente le parole a propria disposizione.

Prima di entrare nel dettaglio del gioco allo stato attuale abbiamo chiesto all'autore, Emanuele Pessi, di raccontarci com'è nata l'idea del gioco e la sua evoluzione fino ad oggi.

### 3.1 Presentazione del gioco (a cura di Emanuele Pessi)

Era un pomeriggio di primavera del lontano 2002 quando, senza alcun preavviso, mi è venuta l'idea di un gioco... quel gioco che poi prenderà vita con il nome di PAROLANDIA.

In quel momento io avevo un “lavoro normale” (lavoravo nel mondo dell'Informatica) e una “passione normale” (niente di esagerato) per i giochi di società.

Tuttavia, l'idea del gioco è arrivata così, da sola, e la mia curiosità mi ha spinto ad approfondire l'idea per vedere dove mi avrebbe mai portato.

L'idea era molto semplice: era quella di creare delle frasi partendo dagli elementi base del gioco che erano le parole. Naturalmente ho subito pensato allo Scarabeo e ho realizzato che, rispetto a quel gioco, si scalava di un livello.

Mi è subito sembrata un'idea con un grande potenziale e come prima cosa mi sono messo a cercare in rete per verificare quali altri giochi, in italiano o anche in altre lingue, fossero già basati su questa stessa idea. Con mia grande sorpresa ho visto che in realtà non è che ve ne fossero pochi, ma proprio non c'era alcun altro gioco, in alcuna lingua, che avesse come obiettivo quello di creare delle frasi partendo dalle parole. A quel punto la mia voglia di approfondire è ulteriormente aumentata e mi sono messo seriamente al lavoro.

Il mio primo pensiero fu quello di capire quale potesse essere la giusta proporzione tra le nove diverse categorie grammaticali della lingua italiana.

Il problema, da un punto di vista puramente statistico, mi fu subito evidente. Se infatti avessi messo troppe “parole base”, come articoli nomi e verbi, sicuramente sarebbe stato più facile formare delle frasi, anche con poche parole, ma probabilmente queste frasi non sarebbero state molto divertenti. Poiché invece il divertimento era l'obiettivo prioritario del progetto che avevo in mente, dovevo trovare una soluzione efficace. Ho capito che le categorie grammaticali che “davano sugo” al gioco erano sicuramente gli aggettivi e gli avverbi. Dunque, anche queste categorie meritavano di essere degnamente

rappresentate, ma in generale tutte, anche i pronomi relativi e le congiunzioni, per riuscire a creare frasi più lunghe, con due verbi invece che solo uno.

Essendo un amante dei numeri e della statistica, e avendo una discreta conoscenza di Excel, mi sono subito messo al lavoro iniziando a scrivere un primo elenco di parole adatte per il gioco, indicando per ciascuna parola la categoria grammaticale e le sue altre caratteristiche, in modo da trovare il mix più appropriato.

Dunque, per i verbi inserivo anche il tempo e la persona, per i nomi il genere, il numero e la sua funzionalità all'interno della frase (es. soggetto, complemento oggetto, luogo).

Mentre inserivo le parole potevo immediatamente simulare con Excel la selezione casuale di 10-15 parole tra tutte quelle inserite, e vedere quante frasi diverse riuscivo a fare con questo set di parole.

Naturalmente tenevo analiticamente traccia sia delle parole “buone”, che riuscivo più o meno sempre a usare, sia di quelle meno buone, più difficili da usare.

Mi sono praticamente subito reso conto che il compito era molto più arduo di quello che avevo immaginato, perché non bastava dare una proporzione alle otto categorie grammaticali (avevo nel frattempo scartato le interiezioni), ma bisognava tenere conto di molte altre variabili. Ad esempio, i verbi andavano coniugati, per i nomi bisognava scegliere il genere e il numero, e così anche per gli articoli, gli aggettivi e le preposizioni articolate.

Serviva insomma selezionare le parole con grande attenzione allo scopo di poter sempre costruire, con le 10-15 parole della propria dotazione, delle frasi sia abbastanza lunghe sia, nello stesso tempo, sempre divertenti e sempre diverse a ogni turno di gioco.

E così, analizzando le simulazioni con Excel, mi sono inventato tanti piccoli trucchi, che forse avete già scoperto...

Ebbene sì, è per questo motivo che in PAROLANDIA non vi sono né scoiattoli né zaini, e per lo stesso motivo non vi sono nomi che iniziano con la vocale. Ve ne eravate accorti? Ma alla fine è davvero così grave?

Per mia fortuna quel pomeriggio di primavera era un venerdì e dunque avevo l'intero weekend a mia disposizione per continuare quel pazzo progetto.

Ricordo ancora l'alternanza incessante tra i momenti di grande euforia, quando le simulazioni mi davano risultati confortanti e promettenti, e i momenti di buio totale, in cui pensavo che era meglio piantarla lì, perché era impossibile costruire un gioco fisico, con un numero finito di parole, che potesse funzionare davvero.

Con grande tenacia arrivai alla domenica notte con un gioco che sembrava funzionare. La selezione che avevo definito comprendeva ben 500 parole, e con il mio simulatore Excel non c'era ormai più alcuna quindicina di parole che non mi consentisse di creare sempre almeno 3-4 frasi diverse.

Excel selezionava casualmente 15 parole tra le 500 inserite e le colorava automaticamente a seconda della categoria grammaticale, in modo da rendere più agevole la ricerca del soggetto, del verbo, e così via.

Senza “farla lunga”, dopo un’ulteriore settimana dedicata a infiniti playtest notturni e a continui e corrispondenti "raffinamenti" del mio insieme di parole, a soli 10 giorni dalla accensione della lampadina ho messo la parola fine sulle 500 parole e mi sono convinto che quel progetto di gioco aveva un senso.

A quel punto mi sono immediatamente preoccupato della realizzazione di un prototipo fisico, per poterlo provare davvero, sia con dei componenti di gioco reali sia con altre persone che, come nei playtest che si rispettano, potessero dare un giudizio obiettivo sulla bontà e sulla sensatezza del gioco.

È a quel punto mi è venuta la seconda idea, quella della PUZZLE REVOLUTION, vale a dire il pezzo di puzzle sempre uguale come supporto fisico per ospitare le 500 parole del gioco.

A chiunque abbia mai giocato a Scarabeo sarà sicuramente successo che, nel bel mezzo della partita, qualcuno urta il tavolo (o il tabellone) e le decine di tessere con le lettere già posizionate si spostano dappertutto, rendendo molto difficile continuare la partita...

L'idea di usare il pezzo di puzzle faceva sì che le parole che costituivano la frase non venivano semplicemente affiancate su un tabellone, ma venivano proprio incastrate tra loro nella giusta sequenza. Tra l'altro ciò rendeva possibile che il Giocatore di Turno potesse facilmente ruotare nel suo senso di lettura il mega cruciverba, anzi crucifrase, che si stava costruendo turno dopo turno.

E i colori, i famosi colori che poi diventeranno uno degli elementi importanti per il valore educativo del gioco, erano fondamentali per ritrovare nel mare di parole sul tavolo il verbo o l'articolo che serviva, ma che mancava tra le parole a nostra disposizione. L'avevo chiamata la *puzzle revolution* perché mentre in un puzzle tradizionale tutti i pezzi hanno sempre una forma tra loro diversa, nella mia idea tutti i pezzi avevano invece esattamente la stessa forma: 2 “pirulini”, uno in alto e l'altro a destra, e 2 buchi, in basso e a sinistra. E con questo semplice accorgimento ogni pezzo di puzzle si incastra sempre con un qualsiasi altro pezzo di puzzle, sia per formare delle righe, sia per formare delle colonne.

L'unico problema, ma questo avvenne in seguito, più a livello commerciale, era che la metà delle persone non capiva che si trattava di un gioco di società, ma bastava la forma del puzzle per far pensare al puzzle tradizionale... pazienza!

Poiché a quei tempi di cartotecnica e di stampe ne capivo ancora meno di adesso, mi sono affidato ad un amico con una tipografia per la realizzazione del primo prototipo.

Naturalmente i 500 pezzi di puzzle con stampate le parole erano fatti di cartone, come tutti i puzzle del mondo, e non della morbida spugna come la versione attuale del gioco.

Non vi sto a tediare con gli innumerevoli problemi e dettagli tecnici che dovetti affrontare, dalle dimensioni del pezzo rispetto al foglio di stampa al far convivere sul gigantesco foglio di stampa tutti i diversi (8) colori senza che mai un pezzettino di giallo degli aggettivi finisce sul verde prato dei pronomi o sul verde brillante delle congiunzioni... o viceversa!!!

Problema tecnico dopo problema tecnico, soluzione dopo soluzione, prima dell'estate fummo in grado di schiacciare il fatidico bottone e di "andare in stampa".

Ricordo ancora l'emozione che provai quando andai dal mio amico a ritirare la prima copia del prototipo.

Ci giocai e lo provai ore e ore, naturalmente da solo, prima di trovare finalmente il "coraggio" di organizzare le prime partite di prova con gli amici.

Che ansia!

E invece il gioco funzionava, girava bene, e anche con loro si è subito dimostrato molto facile e molto divertente. Certo, erano amici, ma dovevo andare avanti...

Il passo successivo è stato quello di trovare un editore che pubblicasse il mio gioco, ma naturalmente l'impresa si è rivelata più difficile che scalare l'Everest, e l'editore non sono riuscito a trovarlo.

Non sto naturalmente a citare tutte le simpatiche Case Editrici che mi hanno prima ricevuto e poi mai più risposto (ed è forse anche per questo che io cerco sempre di dare una risposta a tutti gli aspiranti Autori che scrivono quotidianamente a CreativaMente). Fatto sta che, essendo ormai fermamente convinto della bontà del mio parto, alla fine ho preso la decisione che me lo sarei pubblicato da solo. Ho dato le dimissioni dall'azienda per la quale lavoravo e, nell'ottobre del 2002, ho fondato CreativaMente.

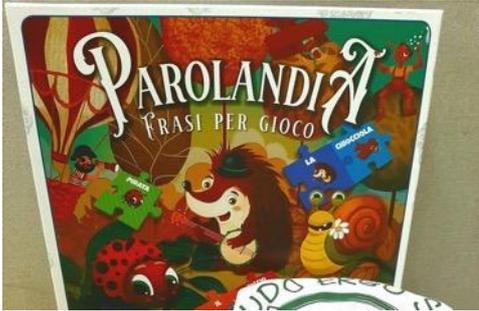
Dunque, nel caso non fossi stato abbastanza chiaro, CreativaMente è nata in quel momento solo e proprio allo scopo di far nascere il mio gioco.

Mia figlia Valentina, che aveva 7 anni, mi ha proposto il nome PAROLANDIA e a quel punto non potevo davvero più tornare sui miei passi.

Sembrava un'idea pazza, quella di abbandonare il lavoro da dirigente per lanciarmi nell'avventura di fondare un'azienda di giochi educativi totalmente made in Italy. In effetti lo è stata!

Ma oggi, a distanza di più di vent'anni, sinceramente ne sono molto felice e, aggiungo, anche molto orgoglioso: scrivere queste righe come introduzione del percorso di formazione del gioco PAROLANDIA e pensare che il mio primo gioco abbia fatto così tanta strada e venga usato in classe è davvero motivo di grande soddisfazione.

### 3.2 Il contenuto

<p style="text-align: center;"><b>Tessere puzzle</b></p> <p>252 pezzi di puzzle colorati a seconda della categoria grammaticale</p> 	
<p style="text-align: center;"><b>Dado NUMERO</b></p> <p>Indica il numero base di tasselli di puzzle da ripescare</p> <p style="text-align: center;"><b>Dado AZIONE</b></p> <p>Indica l'operazione da compiere per ripescare i tasselli di puzzle:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>x2:</b> la squadra pesca tanti tasselli quanti il valore del dado NUMERO moltiplicato per due</li> <li><b>+6:</b> la squadra pesca tanti tasselli quanti il valore del dado NUMERO a cui viene sommato 6</li> <li><b>- 1:</b> la squadra pesca tanti tasselli quanti il valore del dado NUMERO a cui viene sottratto 1</li> </ul>	 <p><b>LENTE:</b> la squadra SCEGLIE dal sacchetto (anziché pescare a caso) tanti tasselli quanti il valore del dado NUMERO</p> <p><b>LADRO:</b> la squadra ruba alle squadre avversarie tanti tasselli (decidendo quali) quanti il valore del dado NUMERO, prendendoli uno alla volta iniziando dal giocatore alla propria destra e proseguendo in senso antiorario</p> <p><b>STELLA:</b> la squadra posiziona il dado AZIONE sulla faccia che preferisce ed esegue la corrispondente operazione</p>

## I SIMBOLI DELLE TESSERE PUZZLE

### I colori: le categorie

Il colore e i disegni sulle tessere indicano la categoria grammaticale di appartenenza delle parole.

70 nomi (verde - coccinella)

56 verbi (blu - riccio)

28 aggettivi (arancione - Pinocchio)

7 avverbi (viola scuro - funghi)

28 preposizioni (rosso - lumaca)

35 articoli (giallo - orso)

7 pronomi (celeste - aeroplano)

21 congiunzioni (viola chiaro - pirata)

Alcuni pezzetti di puzzle presentano i due colori delle categorie grammaticali a cui appartengono. Uno dei due colori è inserito all'interno di un cerchio. In questo caso la categoria di base è indicata dallo sfondo del tassello, la seconda categoria è indicata da un cerchio del colore corrispondente.

Nell'esempio si può notare come "FEDELE" sia aggettivo, ma può essere usato, come suggerito dal cerchio verde, anche come nome. Anche il "LO" può essere sia nome che articolo e "FERMA" può essere sia verbo che aggettivo.



### I simboli: il genere e il tempo

Nell'angolo in basso a sinistra alcuni tasselli presentano un cerchio bianco al cui interno sono inseriti dei simboli.

#### Il genere

Per i nomi, aggettivi, articoli e preposizioni articolate sono indicati i simboli del genere cui si riferiscono:

- cerchio blu con la freccia per il genere femminile
- cerchio rosa con la croce per il genere maschile
- cerchio grigio per quelle parole che mantengono la stessa forma sia al maschile che al femminile.



### **Il numero**

All'interno del gioco sono inserite solo parole al singolare per agevolare la formazione delle frasi.

### **Il tempo**

Per i verbi sono indicati i simboli che indicano il tempo:

- freccia verde verso il basso per i tempi al presente (indicativo presente, condizionale presente e infinito presente)
- freccia grigia che ruota verso sinistra per i tempi al passato (imperfetto indicativo)



## Capitolo 4 Come si gioca in classe

### 4.1 Modalità e tempi di gioco

La modalità di gioco è a discrezione dell'insegnante. Si consiglia di lavorare in gruppo (3-4 alunni) in una fase di sperimentazione iniziale del gioco o di consolidamento del suo utilizzo; si consiglia invece di prediligere una modalità individuale, qualora si volesse proporre l'attività come potenziamento delle tecniche del singolo alunno o nella modalità di verifica finale.

L'insegnante può scegliere di fornire solo le tessere delle categorie sulle quali si intende lavorare o tutte le tessere del puzzle per far scegliere agli studenti le categorie necessarie da usare per svolgere l'attività proposta.

Le attività proposte possono essere distribuite in una parte o nell'intero anno scolastico o su più anni, in base all'argomento che si sta affrontando nella didattica quotidiana.

I tempi delle attività sono adeguati in base alle esigenze dell'insegnante, all'età degli alunni e alla conoscenza del gioco da parte degli studenti.

### 4.2 Un percorso possibile suddiviso in lezioni

Per poter scegliere quale attività proporre in classe, oltre a visionare la scheda sinottica sottostante, può essere utile prendere in considerazione la voce "Riferimento a contenuti didattici" presente alla fine di ogni lezione, nella quale sarà possibile individuare in modo sintetico quali aspetti della lingua italiana vengono sviluppati e su cui può andare maggiormente a lavorare.

Si ricorda che ogni attività si presta ad essere modificata, ampliata, sostituita in alcune sue parti per renderla ogni volta adeguata agli alunni presenti nelle classi, alle loro peculiarità e singolarità. Inoltre, si ritiene utile sottolineare che ogni lezione proposta è stata sempre testata in classe.

<b>LE LEZIONI DEL PER-CORSO "PAROLANDIA - FRASI PER GIOCO"</b>				
<b>Lez.</b>	<b>Titolo</b>	<b>Elementari</b>	<b>Medie</b>	<b>Superiori</b>
1	Riflessione sul genere	X		
2	La frase nominale	X	X	X
3	Full immersion di complementi	X	X	X
4	Le parole "multi-funzione"	X	X	X
5	Cruci-frase	X	X	X

6	Incrociamo frasi	X	X	X
7	Il verbo transitivo	X	X	X
8	Il verbo intransitivo	X	X	X
9	Il verbo “essere” come predicato nominale	X	X	X
10	I verbi copulativi		X	X
11	Il verbo “essere” come predicato verbale	X	X	X
12	Verifichiamo l’uso dei verbi!		X	X
13	Le funzioni del “che” come pronome relativo	X	X	X
14	Le funzioni del “che” come congiunzione	X	X	X
15	Dialogo immaginario con il “che” come pronome e aggettivo interrogativo e esclamativo.	X	X	X
16	Le funzioni del “che” come pronome e aggettivo interrogativo e esclamativo.		X	X
17	Tutte le funzioni del “che”		X	X
18	Le proposizioni coordinate e subordinate.		X	X
19	Le “giuste conseguenze”!		X	X
20	Ti racconto una favola!	X	X	X
21	Puzzle Creativo	X	X	X

#### 4.2.1 Riflessione sul genere

##### *Percorso di apprendimento*

Ogni gruppo riceve un sacchetto con all'interno le sole categorie grammaticali su cui si intende lavorare. Per effettuare un lavoro graduale, si consiglia di aggiungere all'interno del sacchetto, di volta in volta, le categorie grammaticali su cui si vuole porre riflessione.

Un buon punto di partenza per lo studio della grammatica italiana è la categoria del nome. Come però affermato in precedenza lo studio delle categorie è legato anche al contesto di riferimento. Possiamo allora inserire nel nostro sacchetto, per iniziare, anche gli articoli e creare dei sintagmi, delle porzioni di frase, su cui avviare la nostra riflessione. Chiediamo agli alunni di pescare all'interno del sacchetto, in modo casuale, dieci nomi e dieci articoli e di associarli in modo corretto rispettando il genere.



##### *Regole per un corretto svolgimento dell'attività*

- Lasciamo i nostri alunni liberi di sperimentare e, perché no, di sbagliare: è proprio dall'errore che nascono gli spunti di riflessione.
- In modo istintivo tenderanno ad associare prima i nomi noti o più bizzarri, senza curarsi dell'unire tutti i nomi a tutti gli articoli. Possiamo ricordare loro che possono scombinare e ricombinare a loro piacere tutte le tessere di puzzle.

Una riflessione possibile, a questo punto, sarà la seguente:

- esistono dei nomi che hanno un genere definito (maschili o femminili), per cui dovranno essere necessariamente associati ad un articolo dello stesso genere;



- esistono invece dei nomi che non cambiano forma al maschile o al femminile, questi nomi sono INVARIABILI. Il loro genere è determinato unicamente dal contesto, in questo caso dall'articolo che lo precede.



Al nostro sacchetto possiamo andare ad aggiungere ora anche gli aggettivi. Chiediamo ai nostri studenti di pescare dieci aggettivi, in modo casuale, e di aggiungere a ciascun sintagma articolo/nome, precedentemente creato, anche un aggettivo.


**Attività**  
**L'aggettivo**

Associare tutti gli aggettivi alle coppie articolo/nome



**COPPIE ARTCOLO/NOME**

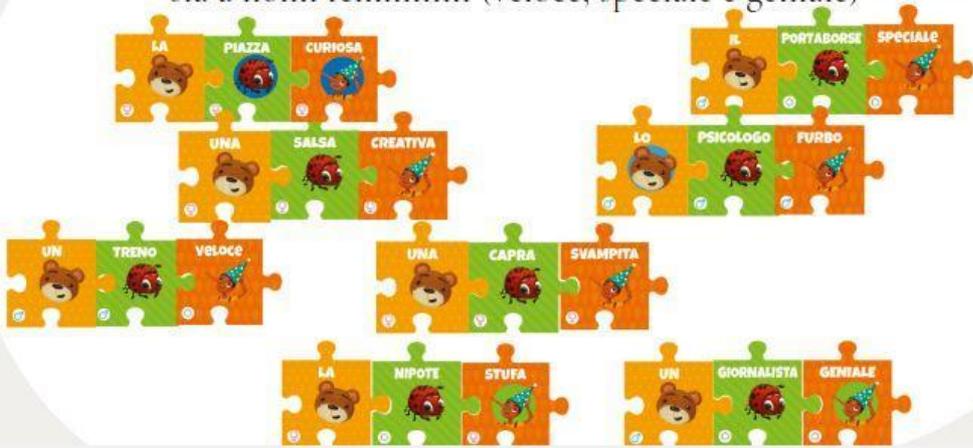


**AGGETTIVI**

La riflessione sul genere sarà analoga alla precedente, esistono aggettivi con un genere ben chiaro e determinato, altri sono INVARIABILI e si adattano sia ai nomi maschili sia ai nomi femminili. A determinare il genere, anche in questo caso sarà l'articolo.


**Riflessione**

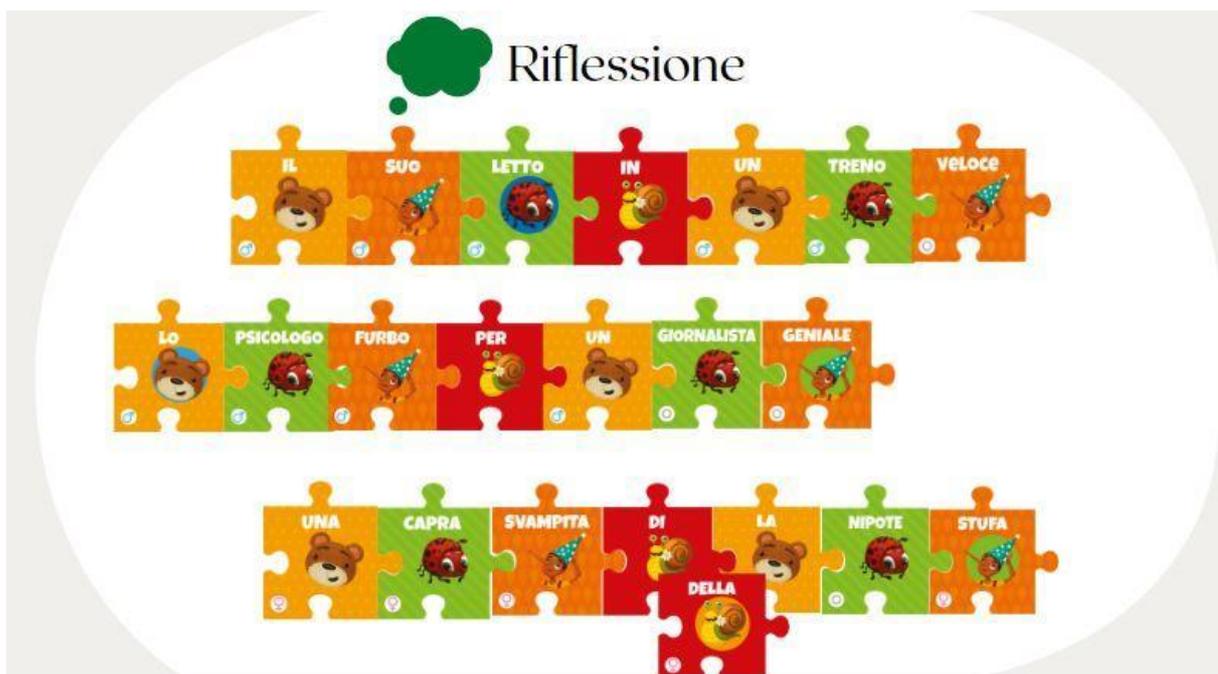
Alcuni aggettivi possono essere associati sia a nomi maschili sia a nomi femminili (veloce, speciale e geniale)





articolo-nome e, per arricchire la frase, da aggettivi. Per questo motivo la lezione potrebbe essere un naturale proseguimento della precedente, “Riflessione sul genere”, alla fine della quale sono stati creati sintagmi nominali costituiti da articolo-nome-aggettivo.

Partendo dai sintagmi nominali realizzati nella lezione precedente, si vanno ad inserire le preposizioni. Si può decidere di unire solamente due sintagmi nominali con una preposizione o di collegarne un numero maggiore.



Andando ad inserire le preposizioni prima degli articoli ci si accorge come in alcuni casi la grammatica risulti corretta (“Il suo letto in un treno veloce” o “Lo psicologo furbo per un giornalista geniale”), in altri crei dei problemi (“Una capra svampita di la nipote stufa”). Questa lezione è utile per introdurre le preposizioni articolate e andare a riflettere sulla regola della loro formazione (la differenza tra la preposizione seguita da un articolo determinativo o indeterminativo, quali preposizioni semplici diventano articolate seguite dall’articolo determinativo).

Ciascuna squadra, dopo aver creato la propria frase nominale, dovrà leggerla ad alta voce ai compagni, i quali dovranno darne una propria interpretazione comunicativa. A questo punto potrebbe nascere un’interessante riflessione sulle possibili interpretazioni di una frase nominale e sull’importanza del verbo nella comunicazione.

L’attività potrebbe proseguire con un esercizio di scrittura: le testate giornalistiche riportano come titoli degli articoli di cronaca delle frasi nominali. A questo punto si può chiedere agli alunni, in squadre o individualmente, di scegliere una frase nominale prodotta come titolo e di sviluppare un articolo di cronaca.

## La frase nominale: l'articolo di cronaca

Scrivere un breve testo giornalistico scegliendo una delle frasi nominali individuate come titolo.



ALLE ORE 16.30 DI QUESTA POMERIGGIO, 24 OTTOBRE 2020,  
CHILOSÀ, UNA BAMBINA DI NOVE ANNI, TORNANDO DA SCUOLA  
NON HA PIÙ TROVATO IL SUO LETTO NELLA CAMERETTA.  
QUALCHE ORA DOPO LA POLIZIA SEGNA LA PRESENZA DI UN  
LETTO SOSPETTO SU UN TRENO AD ALTA VELOCITÀ.  
È GIALLO NEL PICCOLO COMUNE DI CHISSADDOVE,  
IN PROVINCIA DI FORSELÌ.

### *Regole per un corretto svolgimento dell'attività*

Per i più piccoli è pensabile fornire, all'interno del sacchetto, solo le tessere necessarie per lo svolgimento dell'attività, quindi escludendo i verbi. Per i più grandi è invece interessante fornire anche questi ultimi e vedere come possono essere inseriti all'interno di una frase nominale (andando quindi a lavorare sul cambio di categoria).

### *Riferimenti a contenuti didattici*

Questa attività consente di lavorare e riflettere su:

- la frase nominale
- il sintagma nominale
- le preposizioni semplici e articolate
- le intenzioni comunicative
- l'importanza del verbo nella frase e nella comunicazione
- il cambio categoria grammaticale del verbo: le parole omografe
- l'avvio ai complementi
- la scrittura creativa
- l'articolo di giornale.

### 4.2.3 *Full immersion di complementi*

#### *Percorso di apprendimento*

Ogni gruppo deve **creare un CRUCI-FRASE** con frasi semplici o complesse che contengano almeno **un complemento diretto e uno indiretto**.

Ogni gruppo riceve un numero selezionato di tessere-puzzle per poter effettuare nel modo più efficace **una riflessione sui complementi attraverso un'analisi logica mirata**.

Consigli pratici: si possono far usare TUTTE le tessere-puzzle PREPOSIZIONE e VERBO per dare maggior possibilità di ragionare sulla valenza del verbo in relazione ad un complemento. Si può fare una cernita sulle tessere-puzzle NOME e AGGETTIVO.

Solitamente, con un **numero di tessere-puzzle compreso tra 40 e 60**, distribuite tra le varie categorie, l'attività risulta efficace.

#### *Regole per un corretto svolgimento dell'attività*

- Le tessere-puzzle possono essere usate una sola volta e non possono essere ripetute, a meno che non ci siano in dotazione più tessere-puzzle di quella già usata;
- le frasi prodotte con le tessere-puzzle possono essere realistiche o bizzarre, ma devono risultare corrette dal punto di vista sintattico.

#### *Variante*

Si può decidere di attribuire un “**punteggio speciale**” al gruppo che:

- riesce ad inserire il numero maggiore di complementi;
- riesce ad inserire il numero maggiore di complementi, ma non ripetendo mai lo stesso complemento;
- riesce a produrre gli stessi complementi, usando preposizioni diverse.



ESEMPIO di quattro tessere-puzzle multi-funzione da poter scegliere!



L'attività si svolge in quattro fasi:

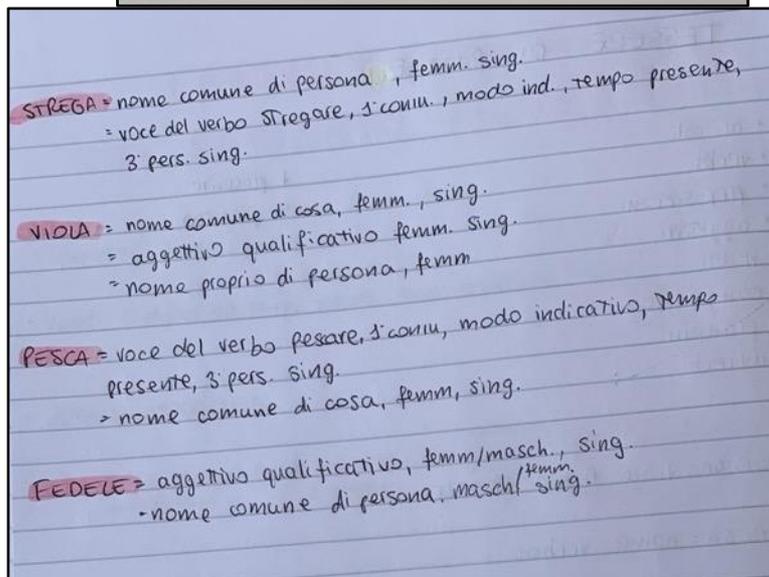
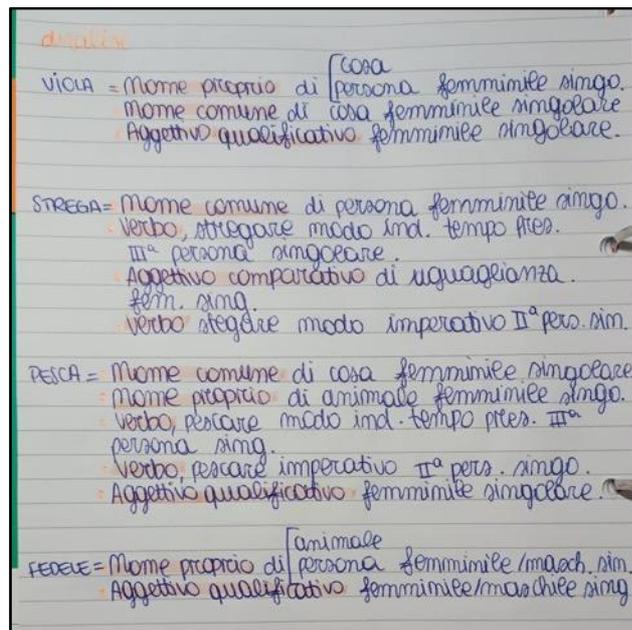
- analisi grammaticale della parola/e assegnata/e;
- produzione di frasi con la parola/e assegnata/e e le possibili categorie di appartenenza;
- correzione collettiva e analisi grammaticale delle frasi prodotte;
- analisi logica delle frasi prodotte, se complesse.

Prima Fase: ogni gruppo effettua sul quaderno l'**analisi grammaticale della/e parola/e assegnata/e** multifunzione, valutando tutte le possibili categorie di appartenenza.

La correzione dell'analisi grammaticale, effettuata da ogni gruppo, si può fare alla fine della prima fase o posticiparla nella terza fase (correzione collettiva).

**Riflessione:** effettuare la correzione dell'analisi grammaticale nella terza fase, concede ad ogni gruppo di non sentirsi influenzato da quante siano le possibili categorie di appartenenza di una o più parole e risulterà anche più piacevole vedere come si muovono i singoli gruppi nella successiva produzione delle frasi.

## Alcune foto del lavoro effettuato in classe

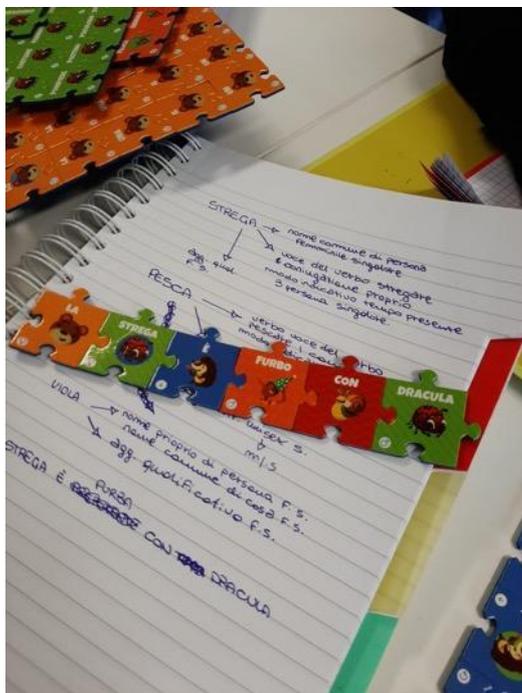
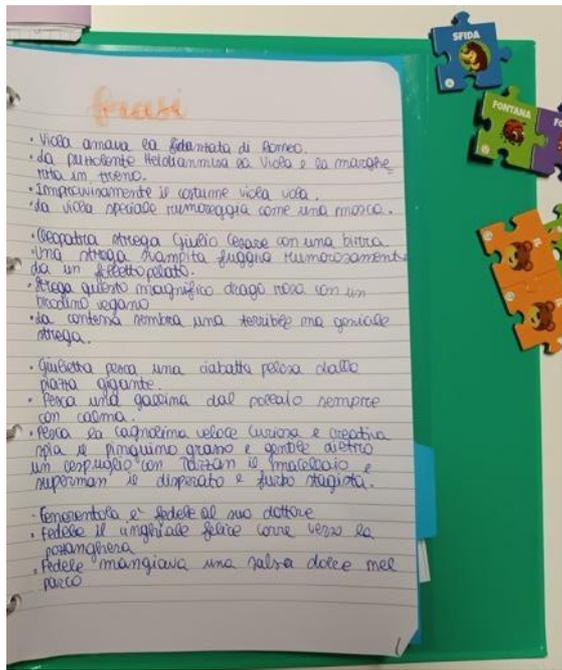


Seconda fase: ogni gruppo scrive **una frase semplice o complessa, usando obbligatoriamente la tessera-puzzle assegnata** secondo la categoria che le è stata attribuita e le **altre tessere-puzzle** secondo la propria fantasia.

### Nota bene

Nel caso di utilizzo di verbi transitivi, è consigliabile chiedere agli studenti di realizzare frasi che presentino obbligatoriamente un altro complemento, oltre al complemento oggetto.

Alcune foto del lavoro effettuato nelle classi



Terza fase: correzione collettiva delle frasi prodotte. In questa fase può essere anche effettuata l'analisi grammaticale della/e parola/e "multi-funzione", se non è stata effettuata precedentemente.

Quarta fase: analisi logica e del periodo di tutte o alcune frasi scelte.

*Riferimenti a contenuti didattici*

Questa attività consente di lavorare e riflettere con particolare attenzione su:

- parole omografe e/o omofone e il loro corretto utilizzo in una frase in base alla categoria di appartenenza;
- capacità descrittiva grazie all'inserimento obbligatorio di espansioni e complementi;
- analisi grammaticale, sfruttando la "multifunzionalità" delle tessere-puzzle;
- analisi logica di frasi prodotte dai vari gruppi.

#### 4.2.5 Cruci-Frase

*Percorso di apprendimento*

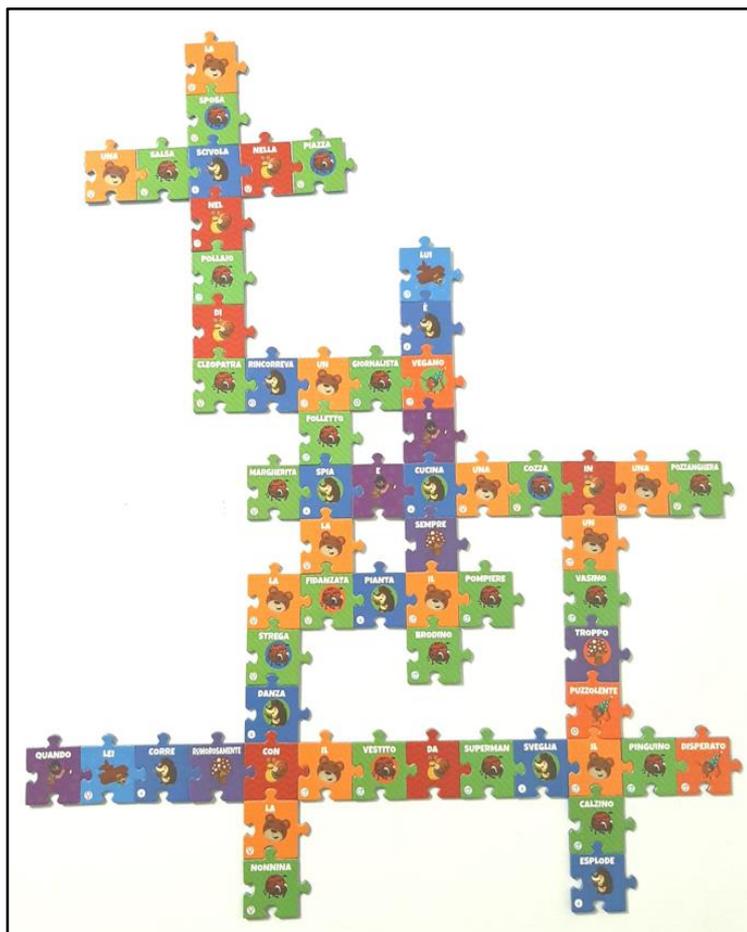
In questa modalità di gioco i dadi NUMERO e AZIONE non vengono usati.

A ogni squadra vengono consegnate TUTTE le tessere-puzzle divise per categorie.





Ogni squadra deve creare un Cruci-Frase formato da 10 frasi (o periodi), disposte sia orizzontalmente che verticalmente. Dopo aver posizionato al centro del tavolo la prima frase, tutte le altre dovranno essere incrociate tra di loro, almeno tramite un tassello-puzzle. L'insegnante può decidere se aumentare o diminuire il numero di frasi per la realizzazione del Cruci-frase in base agli aspetti su cui si vuol far lavorare la classe.



**Indicazioni sulle frasi da produrre:**

- possono essere sia realistiche sia bizzarre;
- devono essere corrette dal punto di vista sintattico;
- possono essere lunghe o brevi, con o senza coordinate, con o senza subordinate;
- non possono essere frasi nominali, ovvero prive di verbo finito.

**ATTENZIONE**

In questa modalità di gioco le tessere-puzzle possono assumere qualsiasi categoria, anche se non indicata dai colori presenti.

Esempio



La tessera-puzzle “CHE” risulta solo pronome, ma può essere usata anche come CONGIUNZIONE e AGGETTIVO.



La tessera-puzzle “VIOLA” risulta NOME e AGGETTIVO, ma può essere anche usato come VERBO

Nella fase di creazione del Cruci-frase ciascun insegnante può fornire le indicazioni che ritiene opportune in riferimento all’obiettivo che si vuole raggiungere. Ad esempio, se si sta lavorando sui complementi, si potrà richiedere di inserire un numero minimo di tessere preposizione o di creare almeno un dato numero di complementi.

Di seguito sono riportati alcuni esempi di indicazioni estrapolati dal regolamento della sfida “Racconto a incastro” della Prima Edizione.

#### **Scuola primaria E1-E2**

Il Cruci-frase deve:

- essere formato da frasi di almeno 5 tessere-puzzle.

#### **Scuola primaria E3-E4-E5**

Il Cruci-frase deve:

- essere formato da frasi di almeno 7 tessere-puzzle;
- avere almeno una frase con la tessera-puzzle VERBO all’imperfetto;
- avere almeno 5 tessere-puzzle AGGETTIVO;
- avere almeno 1 tessera-puzzle PREPOSIZIONE.

#### **Scuola secondaria di primo grado M**

Il Cruci-frase deve:

- essere formato da frasi di almeno 7 tessere-puzzle;
- avere almeno 5 tessere-puzzle AGGETTIVO;
- avere almeno 2 tessere-puzzle PREPOSIZIONE (che non si ripetano);
- avere una frase con la tessera-puzzle VERBO all’infinito;
- avere almeno 2 tessere-puzzle AVVERBIO;
- avere almeno 1 tessera-puzzle PRONOME;
- presentare un periodo.

#### **Scuola secondaria di secondo grado S**

Il Cruci-frase deve:

- essere formato da frasi di almeno 7 tessere-puzzle;
- avere almeno 5 tessere-puzzle AGGETTIVO;
- avere almeno 3 tessere-puzzle PREPOSIZIONE (che non si ripetano);
- avere una frase con la tessera-puzzle VERBO all’infinito;
- avere almeno 2 tessere-puzzle AVVERBIO;
- presentare in una o più frasi una coordinata e una subordinata;
- presentare in una delle frasi l’utilizzo della tessera-puzzle VERBO al CONDIZIONALE.

### Nota Bene

Chiaramente ogni insegnante può decidere di ridurre o ampliare le attività da far produrre nel Crucifrase, mescolando anche i vari indicatori presenti nei diversi livelli in base al tipo di classe o al tipo di programma che si sta svolgendo in un determinato periodo dell'anno.

### ESEMPIO

Il primo giocatore realizza la propria frase e la pone al centro del tavolo da gioco.



Il secondo giocatore realizza una frase incrociandola **OBBLIGATORIAMENTE** con quella posta al centro del tavolo.



Il gioco continua in questa modalità.

### Riferimenti a contenuti didattici

Questa attività consente di lavorare e riflettere con particolare attenzione su:

- costruzione di una frase;
- sintassi e analisi logica;
- la frase e il periodo;
- obiettivi scelti dall'insegnante.

#### 4.2.6 *Incrociamo frasi*

##### *Percorso di apprendimento*

In questa modalità di gioco vengono utilizzati i dadi NUMERO e AZIONE. Tutti i pezzi di puzzle vengono messi nel sacchetto e mescolati. A ogni squadra vengono dati, prendendoli a caso dal sacchetto, 15 pezzi, che costituiscono la sua dotazione iniziale.

Ogni squadra pesca a caso dal sacchetto un'ulteriore parola, la parola iniziale, che viene messa al centro del tavolo: ci saranno dunque tante parole iniziali quante sono le squadre. Inizia la squadra che ha il maggior numero di articoli (e, in caso di parità, di nomi, poi di verbi e di aggettivi) e il gioco poi prosegue in senso orario.

Nel proprio turno di gioco, ogni squadra deve creare, con i tasselli a propria disposizione, una frase realistica o fantastica, corretta dal punto di vista grammaticale e sintattico, utilizzando il maggior numero possibile di parole tra quelle in propria dotazione. La prima squadra crea la sua frase e la posiziona sul tavolo da gioco.

Le altre squadre, dopo la prima giocata e ad ogni turno, possono decidere se creare delle frasi incrociandole o meno con quelle precedentemente realizzate da tutte le squadre.

Le squadre possono usare, in base alla necessità, uno dei pezzi di puzzle posto al centro del tavolo e non ancora utilizzato, ma al massimo uno per l'intera partita. Alla fine di ogni turno di gioco la squadra deve:

- calcolare il punteggio ottenuto dalla creazione della propria frase
- reintegrare la dotazione di parole attraverso l'aggiunta di nuovi pezzi di puzzle, in base al lancio del dado NUMERO e del dado AZIONE.

##### **Calcolo del punteggio**

- 1 punto per ogni tassello-puzzle usato per realizzare la frase
- 1 punto bonus per il primo incrocio
- 3 punti bonus per il secondo incrocio
- 5 punti bonus per il terzo incrocio

## ATTENZIONE!

(ogni insegnante sceglie se e in quale modalità applicare questa regola)

### BONUS CATEGORIA

Se un insegnante sta lavorando su:

- **LESSICO**, può decidere di attribuire un punteggio bonus per le parole omografe e omonime usate, se il giocatore/squadra lo dichiara e spiega ad alta voce in modo corretto, riflettendo quindi sul cambio di categoria e di significato (come nel caso di PESCA che è indicato sia come verbo sia come nome, o nel caso di MARGHERITA, che pur rimanendo sempre nome può essere riferito sia ad una persona sia ad un fiore).

- **FRASI COORDINATE e SUBORDINATE**, può decidere di attribuire un punteggio bonus per ogni congiunzione usata, dichiarata e spiegata ad alta voce correttamente dal giocatore/squadra

- **CATEGORIA GRAMMATICALE SPECIFICA** (es. NOMI o VERBI o AGGETTIVI ecc.) può decidere di attribuire un punteggio bonus se si usano tre o più tasselli di quella categoria e il giocatore/squadra lo dichiara e spiega ad alta voce in modo corretto

### Termine del gioco

Le modalità di termine del gioco possono essere scelte dall'insegnante, in base alle proprie necessità:

- numero stabilito di turni per ciascuna squadra (es. 5 turni a squadra)
- a tempo, consentendo a ciascuna squadra di portare a termine l'ultimo turno di gioco (es. 30 minuti)
- punteggio obiettivo raggiunto (es. vince la squadra che per prima raggiunge 63 punti)

Vince la squadra che alla fine della partita ha ottenuto il punteggio maggiore, sommando i punti ottenuti in ciascun turno.

#### 4.2.7 *Il verbo transitivo*

##### *Percorso di apprendimento*

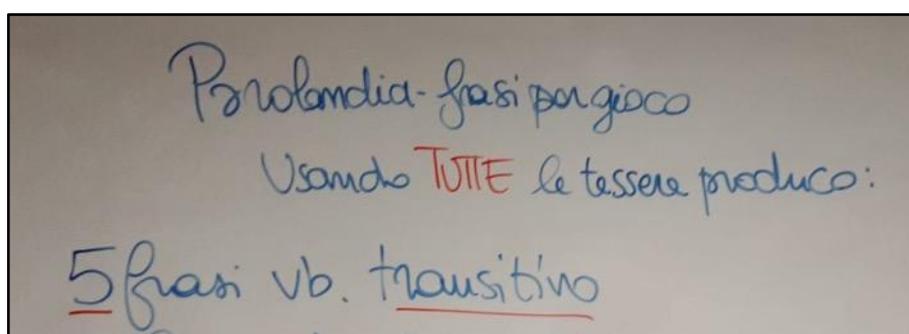
Ad ogni gruppo vengono assegnate tutte le tessere-puzzle.

Ogni gruppo, dopo aver individuato tutte le tessere-puzzle VERBO, riunisce in un mucchio a parte solo le tessere-puzzle con verbo TRANSITIVO. L'attività ha come scopo il saper individuare verbi con forma transitiva e produrre delle frasi con verbi transitivi.

Utilizzando TUTTE le tessere restanti, ogni gruppo realizza tante frasi quanti sono i verbi transitivi individuati.

### Nota bene

- L'insegnante può decidere di escludere in precedenza le tessere-puzzle non necessarie ai fini dell'attività, come alcune tessere PRONOME e/o CONGIUNZIONE;
- Si consiglia di lasciare sempre TUTTE le tessere-puzzle VERBO per vedere se i gruppi sanno individuare quelli utili per l'attività proposta;
- È sempre consigliabile far trascrivere i verbi individuati e le frasi prodotte sul quaderno per poter far lavorare ogni studente anche a casa;
- Si può decidere di far svolgere l'attività in un tempo prestabilito. Ad esempio, si può chiedere ad ogni gruppo di produrre 5 frasi in 10 minuti di tempo per vedere quale gruppo riesce ad essere più rapido potendo collaborare e cooperare. Il tempo deve essere calibrato in base al livello scolastico e alla richiesta effettuata.



### *Regole per un corretto svolgimento dell'attività*

- Ogni frase deve essere costituita SOLO dalla sequenza: soggetto, verbo e complemento/i (solo quello/i necessario/i per completare il significato del verbo);
- le tessere-puzzle possono essere usate una sola volta e non possono essere ripetute a meno che non ci siano in dotazione più tessere-puzzle di quella già usata (vedi ad esempio gli articoli);
- le frasi prodotte con le tessere-puzzle possono essere realistiche o bizzarre, ma devono risultare corrette dal punto di vista sintattico.

### *Variante: il verbo transitivo in modalità Cruci-frase*

L'attività appena presentata può essere resa più avvincente in modalità sfida. Si può chiedere ai gruppi di **creare un Cruci-frase, incrociando più frasi possibili con i verbi transitivi**, rispettando sempre le regole riportate nell'attività base.

## Spunti di riflessione!



Partendo dal lavoro effettuato dai gruppi possono scaturire, di volta in volta, diversi spunti di riflessione. Ad esempio, da questo Cruci-frase, oltre a valutare se in tutte le frasi è presente un verbo transitivo e se sia stato usato correttamente, sarebbe interessante far riflettere gli alunni su quanto segue:

- uso dell'aggettivo in una sequenza soggetto-verbo-complemento/i;
- uso di un avverbio in una sequenza soggetto-verbo-complemento/i;
- uso della tessera-puzzle "DEL" come articolo partitivo.

Dalle varie frasi del Cruci-frase non compare mai una frase con TRE sole tessere-puzzle. Si può chiedere agli alunni se avrebbero potuto realizzare una frase simile.

Es. ROMEO CERCAVA SUPERMAN!

Da qui potrebbero nascere altri spunti di riflessione:

- questa frase rispetta le richieste?
- come mai non è stata realizzata da nessun gruppo?

### *Riferimenti a contenuti didattici*

Questa attività consente di lavorare e riflettere su:

- uso del verbo e le sue valenze;
- verbo transitivo;
- complemento diretto ovvero complemento oggetto;
- gli attributi;
- frase principale;
- analisi grammaticale e logica.

#### 4.2.8 *Il verbo intransitivo*

##### *Percorso di apprendimento*

Ad ogni gruppo vengono assegnate **tutte le tessere-puzzle**.

Ogni gruppo, dopo aver individuato tutte le **tessere-puzzle VERBO**, riunisce in un mucchio a parte solo le tessere-puzzle con verbo **INTRANSITIVO**. L'attività ha come scopo il saper **individuare verbi con forma intransitiva e produrre delle frasi con verbi intransitivi**.

Utilizzando **TUTTE** le tessere restanti, ogni gruppo realizza tante frasi quanti sono i verbi intransitivi individuati.

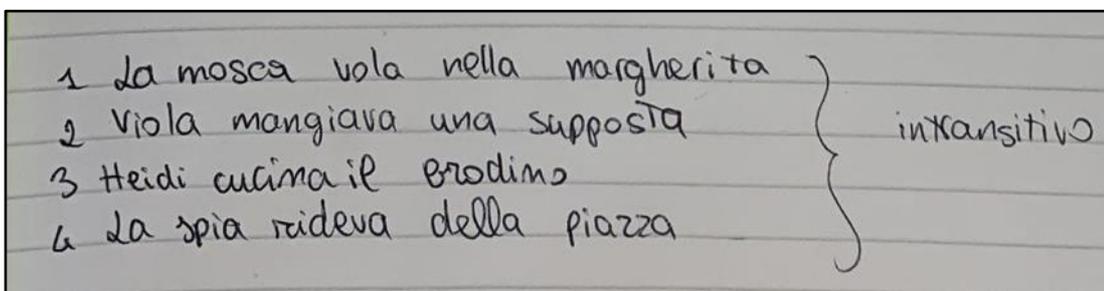
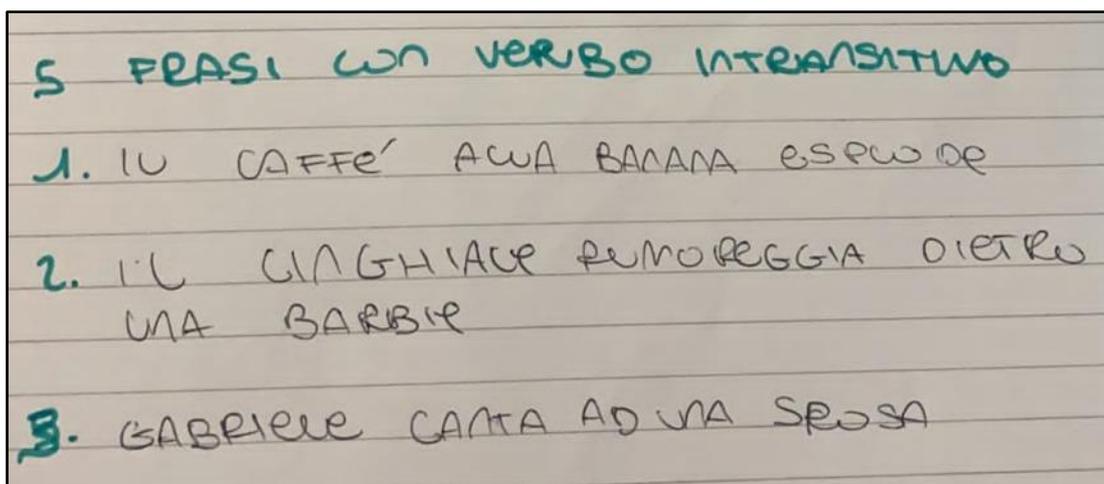
##### Nota bene

- L'insegnante può decidere di escludere in precedenza le tessere-puzzle non necessarie ai fini dell'attività, come alcune tessere PRONOME e/o CONGIUNZIONE;
- Si consiglia di lasciare sempre **TUTTE** le tessere-puzzle VERBO per vedere se i gruppi sanno individuare quelli utili per l'attività proposta;
- È sempre consigliabile far trascrivere i verbi individuati e le frasi prodotte sul quaderno per poter far lavorare ogni studente anche a casa;
- Si può decidere di far svolgere l'attività in un tempo prestabilito. Ad esempio si può chiedere ad ogni gruppo di produrre 5 frasi in 10 minuti di tempo per vedere quale gruppo riesce ad essere più rapido potendo collaborare e cooperare. Il tempo deve essere calibrato in base al livello scolastico e alla richiesta effettuata.

##### *Regole per un corretto svolgimento dell'attività*

- ogni frase deve essere costituita **SOLO** dalla sequenza: soggetto, verbo e complemento/i (solo quello/i necessario/i per completare il significato del verbo);
- le tessere-puzzle possono essere usate una sola volta e non possono essere ripetute almeno che non ci siano in dotazione più tessere-puzzle di quella già usata (vedi ad esempio gli articoli);
- le frasi prodotte con le tessere-puzzle possono essere realistiche o bizzarre, ma devono risultare corrette dal punto di vista sintattico.

## Spunti di riflessione!



Partendo dal lavoro effettuato dai gruppi possono scaturire, di volta in volta, diversi spunti di riflessione. Dalla produzione delle varie frasi, è interessante far riflettere gli alunni su:

- individuazione e corretto uso di un verbo intransitivo (vedi le frasi: *Gabriele canta ad una sposa*, *Viola mangiava una supposta*, *Heidi cucina il brodino*);
- valenza dei verbi (vedi la frase: *Il cinghiale rumoreggia dietro una barbie*);
- uso dei complementi indiretti e relative preposizioni (vedi la frase: *La mosca vola nella margherita*).

*Variante: il verbo intransitivo in modalità Cruci-frase*

L'attività appena presentata può essere resa più avvincente in modalità sfida. Si può chiedere ai gruppi di **creare un Cruci-frase, incrociando più frasi possibili con i verbi intransitivi**, rispettando sempre le regole riportate nell'attività base.

*Riferimenti a contenuti didattici*

Questa attività consente di lavorare e riflettere su:

- uso del verbo e sue valenze;
- verbo intransitivo;
- i complementi indiretti;
- analisi grammaticale e logica.

#### 4.2.9 Il verbo “essere” come predicato nominale

##### *Percorso di apprendimento*

Ad ogni gruppo vengono assegnate **tutte le tessere-puzzle**.

Ogni gruppo, dopo aver individuato tutte le **tessere-puzzle VERBO**, riunisce in un mucchio a parte solo le tessere-puzzle con il **VERBO ESSERE**. L'attività ha come scopo il saper **individuare il verbo essere e produrre delle frasi con il predicato nominale**.

Utilizzando **TUTTE** le tessere restanti, ogni gruppo realizza tante frasi quanti sono i verbi “essere” individuati.

**Attenzione!** Poiché nelle 252 tessere-puzzle sono presenti solo 2 verbi utilizzabili in questa attività - è e era -, si consiglia di far usare ad ogni gruppo le 7 tessere-puzzle bianche in dotazione per far produrre in autonomia altri verbi “essere”, giungendo ad un totale di 9 frasi.

In tal caso, ogni insegnante può stabilire se:

- far coniugare i verbi in modi e tempi scelti da ogni gruppo;
- far coniugare i verbi in modi e tempi assegnati in precedenza, anche in base al programma di grammatica che si sta svolgendo in classe.

##### Nota bene

- L'insegnante può decidere di escludere in precedenza le tessere-puzzle non necessarie ai fini dell'attività, come alcune tessere PRONOME e/o CONGIUNZIONE;
- Si consiglia di lasciare sempre **TUTTE** le tessere-puzzle VERBO per vedere se i gruppi sanno individuare quelli utili per l'attività proposta;
- È sempre consigliabile far trascrivere i verbi individuati e le frasi prodotte sul quaderno per poter far lavorare ogni studente anche a casa;
- Si può decidere di far svolgere l'attività in un tempo prestabilito. Ad esempio si può chiedere ad ogni gruppo di produrre le 9 frasi in 15 minuti di tempo per vedere quale gruppo riesce ad essere più rapido potendo collaborare e cooperare. Il tempo deve essere calibrato in base al livello scolastico e alla richiesta effettuata.

##### *Regole per un corretto svolgimento dell'attività*

- Ogni frase deve essere costituita **SOLO** dalla sequenza: soggetto, verbo essere e nome del predicato;
- Le tessere-puzzle possono essere usate una sola volta e non possono essere ripetute a meno che non ci siano in dotazione più tessere-puzzle di quella già usata (vedi ad esempio gli articoli);
- Le frasi prodotte con le tessere-puzzle possono essere realistiche o bizzarre, ma devono risultare corrette dal punto di vista sintattico.

## Spunto di riflessione!

Il drago è magnifica  
Romeo è grasso  
Ginevra è dolce  
Babbo Natale è vegano  
Il drago è furbo

} vb. copulativo

GIULIETTA È FELICE  
GIULIO CESARE È MAGNIFICO  
CENERENTOLA ERA SPECIALE  
LA FIDANZATA È STUFA  
IL DRAGO È FURBO



Partendo dal lavoro effettuato dai gruppi possono scaturire, di volta in volta, diversi spunti di riflessione. Dall'osservazione delle varie frasi, è interessante far notare come il nome del predicato tende ad essere reso più frequentemente con un aggettivo e in numero molto più ridotto con un nome. Questa può essere un'occasione per far produrre ai gruppi altre frasi, che presentino un nome come predicato nominale.

### Riferimenti a contenuti didattici

Questa attività consente di lavorare e riflettere su:

- uso del verbo essere;
- predicato nominale;
- complemento predicativo;
- analisi grammaticale e logica.

#### 4.2.10 I verbi copulativi (Medie e Superiori)

##### *Percorso di apprendimento*

Ad ogni gruppo vengono assegnate **tutte le tessere-puzzle**.

Ogni gruppo, dopo aver individuato tutte le **tessere-puzzle VERBO**, riunisce in un mucchio a parte solo le tessere-puzzle con i **VERBI COPULATIVI**. L'attività ha come scopo il saper **individuare i verbi copulativi e produrre delle frasi con i verbi copulativi**.

Utilizzando **TUTTE** le tessere restanti, ogni gruppo realizza tante frasi quanti sono i verbi copulativi individuati.

**Attenzione!** Poiché nelle 252 tessere-puzzle sono presenti solo 4 verbi utilizzabili in questa attività - *è, era, sembra, sembrava* -, si consiglia di far usare ad ogni gruppo le 7 tessere-puzzle bianche in dotazione per far produrre in autonomia altri verbi copulativi, giungendo ad un totale di 11 frasi.

In tal caso, ogni insegnante può stabilire se:

- far produrre più frasi con verbo essere o verbi copulativi (affettivi, estimativi, appellativi, elettivi poiché nelle tessere-puzzle in dotazione sono presenti solo due verbi affettivi)
- far coniugare i verbi in modi e tempi scelti da ogni gruppo;
- far coniugare i verbi in modi e tempi assegnati in precedenza, anche in base al programma di grammatica che si sta svolgendo in classe.

##### Nota bene

- L'insegnante può decidere di escludere in precedenza le tessere-puzzle non necessarie ai fini dell'attività, come alcune tessere PRONOME e/o CONGIUNZIONE;
- Si consiglia di lasciare sempre **TUTTE** le tessere-puzzle VERBO per vedere se i gruppi sanno individuare quelli utili per l'attività proposta;
- È sempre consigliabile far trascrivere i verbi individuati e le frasi prodotte sul quaderno per poter far lavorare ogni studente anche a casa;
- Si può decidere di far svolgere l'attività in un tempo prestabilito. Ad esempio, si può chiedere ad ogni gruppo di produrre le 11 frasi in 20 minuti di tempo per vedere quale gruppo riesce ad essere più rapido potendo collaborare e cooperare. Il tempo deve essere calibrato in base al livello scolastico e alla richiesta effettuata.

##### *Regole per un corretto svolgimento dell'attività*

- Ogni frase deve essere costituita SOLO dalla sequenza: soggetto, verbo copulativo e nome del predicato o complemento predicativo;
- le tessere-puzzle possono essere usate una sola volta e non possono essere ripetute a meno che non ci siano in dotazione più tessere-puzzle di quella già usata (vedi ad esempio gli articoli);

- le frasi prodotte con le tessere-puzzle possono essere realistiche o bizzarre, ma devono risultare corrette dal punto di vista sintattico.

#### *Riferimenti a contenuti didattici*

Questa attività consente di lavorare e riflettere su:

- uso del verbo essere;
- verbi copulativi;
- predicato nominale;
- complemento predicativo;
- analisi grammaticale e logica.

#### *4.2.11 Il verbo “essere” come predicato verbale*

##### *Percorso di apprendimento*

Ad ogni gruppo vengono assegnate **tutte le tessere-puzzle**.

Ogni gruppo, dopo aver individuato tutte le **tessere-puzzle VERBO**, riunisce in un mucchio a parte solo le tessere-puzzle con i **VERBI COPULATIVI**. L'attività ha come scopo il saper **individuare il verbo “essere” e produrre delle frasi con il verbo “essere” come predicato verbale**.

Utilizzando **TUTTE** le tessere restanti, ogni gruppo realizza tante frasi quanti sono i verbi “essere” individuati.

**Attenzione!** Poiché nelle 252 tessere-puzzle sono presenti solo 2 verbi utilizzabili in questa attività - *è, era* -, si consiglia di far usare ad ogni gruppo le 7 tessere-puzzle bianche in dotazione per far produrre in autonomia altri verbi “essere”, giungendo ad un totale di 9 frasi.

In tal caso, ogni insegnante può stabilire se:

- far coniugare i verbi in modi e tempi scelti da ogni gruppo;
- far coniugare i verbi in modi e tempi assegnati in precedenza, anche in base al programma di grammatica che si sta svolgendo in classe.

#### Nota bene

- L'insegnante può decidere di escludere in precedenza le tessere-puzzle non necessarie ai fini dell'attività, come alcune tessere PRONOME e/o CONGIUNZIONE;
- Si consiglia di lasciare sempre **TUTTE** le tessere-puzzle VERBO per vedere se i gruppi sanno individuare quelli utili per l'attività proposta;
- È sempre consigliabile far trascrivere i verbi individuati e le frasi prodotte sul quaderno per poter far lavorare ogni studente anche a casa;

- Si può decidere di far svolgere l'attività in un tempo prestabilito. Ad esempio, si può chiedere ad ogni gruppo di produrre le 9 frasi in 15 minuti di tempo per vedere quale gruppo riesce ad essere più rapido potendo collaborare e cooperare. Il tempo deve essere calibrato in base al livello scolastico e alla richiesta effettuata.

#### Regole per un corretto svolgimento dell'attività

- Ogni frase deve essere costituita SOLO dalla sequenza: soggetto, verbo essere e nome del predicato;
- Le tessere-puzzle possono essere usate una sola volta e non possono essere ripetute a meno che non ci siano in dotazione più tessere-puzzle di quella già usata (vedi ad esempio gli articoli);
- Le frasi prodotte con le tessere-puzzle possono essere realistiche o bizzarre, ma devono risultare corrette dal punto di vista sintattico.

#### Spunti di riflessione!

3 FRASI con VERBO ESSERE USATO come PREDICATO VERBALE

1. IL FOCETTO PELATO ERA NEL PARCO CON HEIDI E GIULIETTA
2. IL POLLO È DI UN GIORNALISTA
3. LA PARRUCCHIERA È IN TRENO

Superman era al parco  
 La sposa è dietro la stufa  
 Il pompiere era nella pozzanghera } vb. essere come pv.

Partendo dal lavoro effettuato dai gruppi possono scaturire, di volta in volta, diversi spunti di riflessione. Dalla produzione delle varie frasi, sarebbe interessante far riflettere gli alunni su:

- quali complementi sono presenti dopo il verbo “essere”;
- frasi come “Il pollo è **di un giornalista**”. Che funzione ha il complemento “di un giornalista”? Le risposte più immediate degli alunni sono state: complemento di specificazione. Si prende spunto per soffermarsi sui complementi affini a quello di specificazione dipendenti da verbi o aggettivi. Si potrebbe proporre di produrre frasi con le tessere-puzzle che sviluppino questi tipi di complementi.

### *Riferimenti a contenuti didattici*

Questa attività consente di lavorare e riflettere su:

- uso del verbo “essere” come predicato verbale;
- complementi;
- complementi affini al complemento di specificazione;
- analisi grammaticale e logica.

#### *4.2.12 Verifichiamo l'uso dei verbi*

##### *Percorso di apprendimento*

L'attività si pone lo scopo di valutare le conoscenze degli studenti sull'**uso dei verbi** nella lingua italiana. L'attività sui verbi si può svolgere in gruppi di 3 o 4 alunni, ma anche individualmente. In quest'ultimo caso, l'attività può essere utilizzata in due modalità:

- come test d'ingresso per valutare le conoscenze di studenti che si hanno per la prima volta e che stanno iniziando un nuovo percorso scolastico: passaggio dalle elementari alle medie o dalle medie alle superiori;
- come verifica scritta di attività svolte nelle varie lezioni nel corso dell'anno scolastico.

L'insegnante può decidere di:

- fornire dei fogli stampati con delle tessere-puzzle scelte in precedenza e uguali per tutti;
- fornire delle tessere-puzzle selezionate tra quelle fornite in dotazione e distribuirle ai singoli studenti.

##### Nota bene

Se l'attività viene usata come test d'ingresso o verifica, può anche essere inserita all'interno di un compito con altre richieste. Ad esempio, una verifica sui verbi può essere associata a domande sulla fonologia, la morfologia e la sintassi.

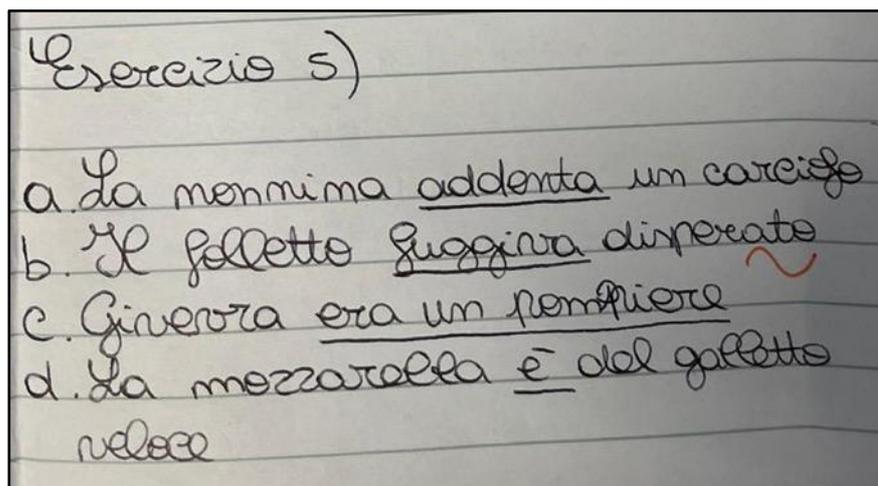
## ESEMPIO DI UNA VERIFICA SCRITTA SVOLTA IN UNA 1 LICEO SCIENTIFICO

5. Usando le 64 tessere-puzzle di Parolandia-frasi per gioco e non ripetendole, crea almeno una frase corretta dal punto di vista sintattico per ogni seguente richiesta:

- presenza di un verbo transitivo;
- presenza di un verbo intransitivo;
- presenza di un predicato nominale;
- presenza del verbo "essere" usato come predicato verbale

The puzzle pieces are organized as follows:

- Red pieces (Prepositions):** IN, CON, A, NEL, DAL, NELLA, DEL, ALLA
- Orange pieces (Articles):** UN, UN, IL, IL, UNA, UNA, LA, LA
- Green pieces (Nouns):** GALLINA, CETRIOLO, NONNINA, BRODINO, CARCIOFO, GALLETTO, POMPIERE, GINEVRA; BARBIE, CALZINO, CESPUGLIO, FONTANA, DENTIERA, TRENO, FOLLETO, MOZZARELLA
- Orange pieces (Adjectives):** VELOCE, PUZZOLENTE, GENTILE, MAGNIFICO, DISPERATO, SVAMPITA, CREATIVA, TERRIBILE
- Blue pieces (Verbs):** ASSAGGIA, ANNUSA, ADDENTA, SCIVOLA, CORRE, SEMBRA, È, DESIDERAVA, ULULAVA; SEMBRAVA, ERA, FUGGIVA, PIANGEVA, AVEVA, AMAVA
- Purple pieces (Conjunctions):** NON, IMPROVVISAMENTE, RUMOROSAMENTE, QUANDO, MENTRE, E, E, MA



Ogni studente, dopo aver osservato tutte le tessere-puzzle, produce almeno una frase con uno o più verbi per ogni richiesta effettuata nella domanda del compito scritto.

*Regole per un corretto svolgimento dell'attività/ compito in classe*

- Le tessere-puzzle possono essere usate una sola volta e non possono essere ripetute a meno che non ci siano in dotazione più tessere-puzzle di quella già usata (vedi ad esempio gli articoli);
- Le frasi prodotte con le tessere-puzzle possono essere realistiche o bizzarre, ma devono risultare corrette dal punto di vista sintattico.

#### Nota bene

In questo caso, poiché il compito invitava gli studenti a soffermarsi sull'uso del verbo, presenta tessere-puzzle con i verbi necessari per poter produrre la tipologia di frasi richieste, ma ogni insegnante può scegliere le tessere-puzzle che ritiene più utili e congeniali all'obiettivo da far raggiungere scegliendole, di volta in volta, tra quelle in dotazione.

Quanto detto per le tessere-puzzle verbo, vale per tutte le altre categorie.

*Riferimenti a contenuti didattici*

Questa attività consente di lavorare e riflettere su:

- uso del verbo essere;
- verbi copulativi;
- predicato nominale;
- complemento predicativo;
- analisi grammaticale e logica.

#### 4.2.13 Il “che” come pronome relativo

##### *Percorso di apprendimento*

Ad ogni gruppo vengono assegnate **tutte le tessere-puzzle**.

Ogni gruppo, utilizzando le **due tessere-puzzle “che”** (categoria “pronome”) e le **7 tessere-puzzle bianche in dotazione**, produce **9 frasi** nelle quali il “che” sia usato come **pronome relativo**. Lo scopo dell’attività è quello di verificare che ogni gruppo sappia utilizzare in modo corretto il “che” nella funzione richiesta.

##### Nota bene

- L’insegnante può decidere di escludere in precedenza le tessere-puzzle non necessarie ai fini dell’attività, come alcune tessere PRONOME e/o CONGIUNZIONE;
- È sempre consigliabile far trascrivere le frasi prodotte sul quaderno per poter far lavorare ogni studente anche a casa;
- Si può decidere di far svolgere l’attività in un tempo prestabilito. Ad esempio, si può chiedere ad ogni gruppo di produrre le 9 frasi in 15 minuti di tempo per vedere quale gruppo riesce ad essere più rapido potendo collaborare e cooperare. Il tempo deve essere calibrato in base al livello scolastico e alla richiesta effettuata.

##### *Regole per un corretto svolgimento dell’attività*

- Ogni frase deve presentare il “CHE” usato come pronome relativo;
- Le tessere-puzzle possono essere usate una sola volta e non possono essere ripetute a meno che non ci siano in dotazione più tessere-puzzle di quella già usata (vedi ad esempio gli articoli);
- Le frasi prodotte con le tessere-puzzle possono essere realistiche o bizzarre, ma devono risultare corrette dal punto di vista sintattico.

#### Spunti di riflessione!





Partendo dal lavoro effettuato dai vari gruppi possono scaturire, di volta in volta, diversi spunti di riflessione. Dalla produzione delle varie frasi, sarebbe interessante far riflettere gli alunni sulla posizione del “che” all’interno della frase.

- Talvolta il “che” non viene posizionato in modo totalmente corretto:  
*La contessa mangiava la mozzarella CHE DESIDERAVA UN VESTITO ROSA;*
- Talvolta il “che” viene inserito, ma la frase risulta sconnessa e sospesa:  
*La capra CHE CORRE CURIOSA;*  
*La strega CHE VOLA VELOCE.*

La frase *La capra CHE CORRE CURIOSA* potrebbe aprire ulteriori spunti di riflessione perché se il gruppo avesse dichiarato di voler cambiare categoria alla tessera-puzzle “curiosa” da aggettivo a verbo “curiosare”, il “che” avrebbe potuto svolgere in modo sintatticamente corretto la sua funzione di pronome relativo:

*La capra, CHE CORRE, curiosa.*

Ulteriormente, potremmo far notare che il verbo “curiosa” potrebbe aver bisogno di un complemento per completare il suo significato e invitare tutti i gruppi a trovare una possibilità tra le tessere rimaste in dotazione!

#### *Riferimenti a contenuti didattici*

Questa attività consente di lavorare e riflettere su:

- uso del “che” come pronome relativo;
- parti del discorso;
- proposizione relativa;
- analisi grammaticale, logica e del periodo.

#### 4.2.14 Il "che" come congiunzione

##### *Percorso di apprendimento*

Ad ogni gruppo vengono assegnate **tutte le tessere-puzzle**.

Ogni gruppo, utilizzando le **due tessere-puzzle "che"** e le **7 tessere-puzzle bianche in dotazione, produce 9 frasi** nelle quali il "che" sia usato come **PRONOME RELATIVO**. Lo scopo dell'attività è quello di verificare che ogni gruppo sappia utilizzare in modo corretto il "che" nella funzione richiesta.

In questa attività le tessere-puzzle "che" in dotazione non saranno usate come "pronome", ma come "congiunzione".

##### Nota bene

- L'insegnante può decidere di escludere in precedenza le tessere-puzzle non necessarie ai fini dell'attività, come alcune tessere PRONOME e/o CONGIUNZIONE;
- È sempre consigliabile far trascrivere le frasi prodotte sul quaderno per poter far lavorare ogni studente anche a casa;
- Si può decidere di far svolgere l'attività in un tempo prestabilito. Ad esempio, si può chiedere ad ogni gruppo di produrre le 9 frasi in 15 minuti di tempo per vedere quale gruppo riesce ad essere più rapido potendo collaborare e cooperare. Il tempo deve essere calibrato in base al livello scolastico e alla richiesta effettuata.

##### *Regole per un corretto svolgimento dell'attività*

- Ogni frase deve presentare il "CHE" usato come congiunzione;
- Le tessere-puzzle possono essere usate una sola volta e non possono essere ripetute a meno che non ci siano in dotazione più tessere-puzzle di quella già usata (vedi ad esempio gli articoli);
- Le frasi prodotte con le tessere-puzzle possono essere realistiche o bizzarre, ma devono risultare corrette dal punto di vista sintattico.

#### **Esempio di lavori in gruppo**





## *Riferimenti a contenuti didattici*

Questa attività consente di lavorare e riflettere su:

- uso del “che” come congiunzione;
- parti del discorso;
- proposizioni subordinate;
- analisi grammaticale, logica e del periodo.

### *4.2.15 Dialogo immaginario: il “che” nella conversazione*

#### *Percorso di apprendimento*

Ad ogni gruppo vengono assegnate tutte le tessere-puzzle e delle immagini scelte dal libro “Telefono senza fili” di I. Brenman e R. Moriconi.

Ogni gruppo produce delle frasi esclamative e interrogative, usando la tessera-puzzle “che” come pronome o aggettivo da associare alla prima immagine della coppia-immagine assegnata.

La frase da associare alla seconda immagine della coppia può essere:

- una frase con verbo espresso;
- una frase nominale.

Entrambe le frasi devono essere prodotte solo con le tessere-puzzle in dotazione.

I gruppi devono usare le due tessere-puzzle “che” pronome rispettando la loro categoria di appartenenza (pronome interrogativo o esclamativo).

Le 7 tessere-puzzle bianche in dotazione possono essere usate come:

- pronome o aggettivo esclamativo o interrogativo;
- altra parola non presente tra quelle in dotazione nel caso in cui non dovessero servire per produrre un “che” pronome o aggettivo.

Nell’attività riportata sotto come esempio le tessere bianche sono state usate per produrre:

- il “che”;
- la parola “Sire” non presente tra le tessere-puzzle in dotazione;
- segni di interpunzione.

#### **Nota bene**

Le coppie-immagine presenti nel libro “Telefono senza fili” presentano delle sequenze di personaggi che favoriscono la produzione di una sequenza dialogata. Ogni insegnante valuta se il dialogo generato deve:

- sviluppare una piccola storia che collega tra loro tutte le coppie-immagine assegnate;
- creare un dialogo isolato a coppie di immagini.

*Regole per un corretto svolgimento dell'attività*

- È sempre consigliabile far trascrivere le frasi prodotte sul quaderno per poter far lavorare ogni studente anche a casa;
- In una delle due frasi di ogni coppia-immagine deve essere presente il “CHE” come aggettivo o pronome;
- Le tessere-puzzle possono essere usate una sola volta e non possono essere ripetute a meno che non ci siano in dotazione più tessere-puzzle di quella già usata (vedi ad esempio gli articoli);
- Le frasi prodotte con le tessere-puzzle possono essere realistiche o bizzarre, ma devono risultare corrette dal punto di vista sintattico.

**ESEMPIO REALIZZATO IN CLASSE**



Gentile Sire, CHE desiderava per cena?



Una mozzarella di capra.





**CHE** mangiava la terribile contessa?



La gallina con prugna viola.



**CHE** salsa cercava per la curi**OSA** Margherita?



**PELOSA?**

Questo tipo di dialogo immaginario ha consentito di lavorare anche su:

- sarcasmo e ironia;
- rime.

## *Riferimenti a contenuti didattici*

Questa attività consente di lavorare e riflettere su:

- uso del “che” come pronome o aggettivo;
- frasi interrogative ed esclamative;
- parti del discorso;
- analisi grammaticale, logica e del periodo.

### *4.2.16 Il “che” come pronome e aggettivo interrogativo e esclamativo*

#### *Percorso di apprendimento*

Ad ogni gruppo vengono assegnate **tutte le tessere-puzzle**.

Ogni gruppo, utilizzando le **due tessere-puzzle “che”** (categoria “pronome”) e le **7 tessere-puzzle bianche in dotazione**, produce **9 frasi** nelle quali il “che” sia usato come **pronome e aggettivo interrogativo, pronome e aggettivo esclamativo**. Lo scopo dell’attività è quello di verificare che ogni gruppo sappia utilizzare in modo corretto il “che” nelle funzioni richieste.

In questa attività le tessere-puzzle “che” in dotazione possono essere usate come “pronome” interrogativo ed esclamativo.

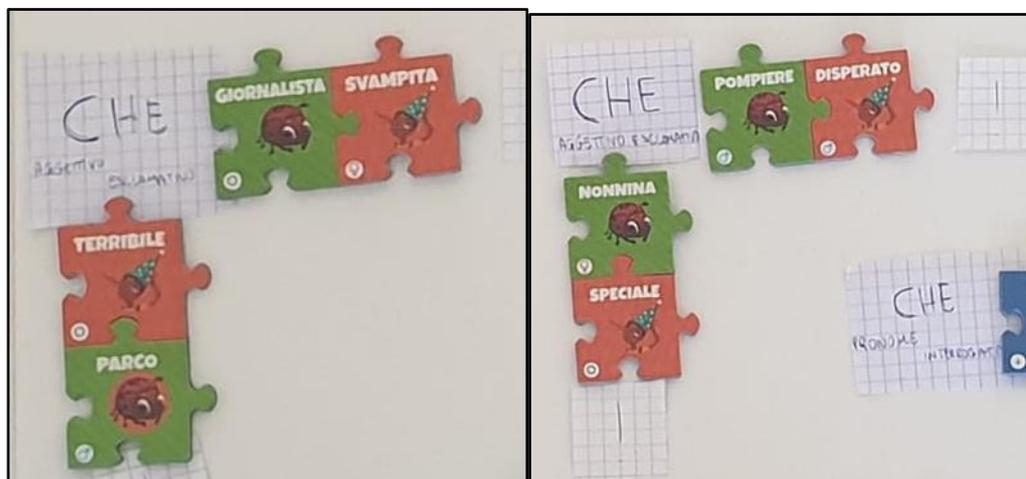
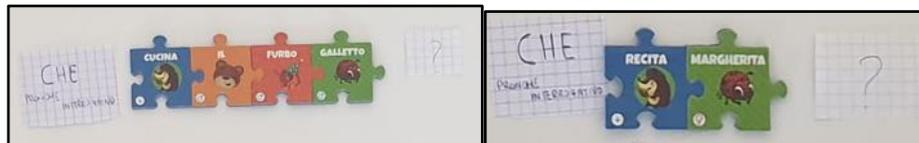
#### Nota bene

- L’insegnante può decidere di escludere in precedenza le tessere-puzzle non necessarie ai fini dell’attività, come alcune tessere PRONOME e/o CONGIUNZIONE;
- Si può decidere di far svolgere l’attività in un tempo prestabilito. Ad esempio, si può chiedere ad ogni gruppo di produrre le 9 frasi in 15 minuti di tempo per vedere quale gruppo riesce ad essere più rapido potendo collaborare e cooperare. Il tempo deve essere calibrato in base al livello scolastico e alla richiesta effettuata.

#### *Regole per un corretto svolgimento dell’attività*

- È sempre consigliabile far trascrivere le frasi prodotte sul quaderno per poter far lavorare ogni studente anche a casa;
- Ogni frase deve essere presentata l’uso del “che”. Si può chiedere ai gruppi di scrivere con un pennarello in quale delle quattro funzioni hanno usato il “che”;
- Le tessere-puzzle possono essere usate una sola volta e non possono essere ripetute a meno che non ci siano in dotazione più tessere-puzzle di quella già usata (vedi ad esempio gli articoli);
- Le frasi prodotte con le tessere-puzzle possono essere realistiche o bizzarre, ma devono risultare corrette dal punto di vista sintattico.

## Esempio del lavoro di un gruppo e spunti di riflessione!



Osservando queste ultime due immagini, si può notare che alcuni gruppi, in totale autonomia, hanno deciso di creare dei “mini-cruci-frase” per poter sfruttare una sola tessera-puzzle per produrre due frasi:

CHE giornalista svampita!

CHE terribile parco!

CHE pompiere disperato!

CHE nonnina speciale!

Questo spunto ha consentito nelle successive lezioni di sfruttare questa possibilità, anche quando si chiede di produrre solo delle frasi. Ogni insegnante valuterà quante volte concedere degli “incroci” e in quale modalità poterli realizzare. Risulta proficuo, come nella foto visibile, chiedere di rendere la tessera-puzzle “che” l’elemento in comune tra le due frasi da produrre.

#### *Riferimenti a contenuti didattici*

Questa attività consente di lavorare e riflettere su:

- uso del “che” come pronome o aggettivo interrogativo;
- uso del “che” come pronome o aggettivo esclamativo;
- parti del discorso;
- analisi grammaticale, logica e del periodo.

#### *4.2.17 Tutte le funzioni del “che”*

##### *Percorso di apprendimento*

Ad ogni gruppo vengono assegnate **tutte le tessere-puzzle**.

Ogni gruppo, utilizzando le **due tessere-puzzle “che”** e le **7 tessere-puzzle bianche in dotazione, produce 9 frasi** nelle quali siano sviluppate tutte le possibili funzioni del “che” (pronome relativo, congiunzione, pronome interrogativo, pronome esclamativo, aggettivo esclamativo, aggettivo interrogativo). Lo scopo è quello di verificare che ogni gruppo sappia utilizzare in modo corretto il “che” in tutte le sue funzioni.

##### Nota bene

Ogni insegnante può decidere di utilizzare questa attività in due modalità:

- come possibile lezione esplorativa per capire se e in quale modalità la classe conosce le varie funzioni del “che”;
- come attività di verifica finale dopo aver svolto le singole attività sull’uso del “che”.

### Regole per un corretto svolgimento dell'attività

- È sempre consigliabile far trascrivere le frasi prodotte sul quaderno per poter far lavorare ogni studente anche a casa;
- Ogni frase deve presentare un differente uso del “CHE”;
- Le tessere-puzzle possono essere usate una sola volta e non possono essere ripetute a meno che non ci siano in dotazione più tessere-puzzle di quella già usata (vedi ad esempio gli articoli);
- Le frasi prodotte con le tessere-puzzle possono essere realistiche o bizzarre, ma devono risultare corrette dal punto di vista sintattico.

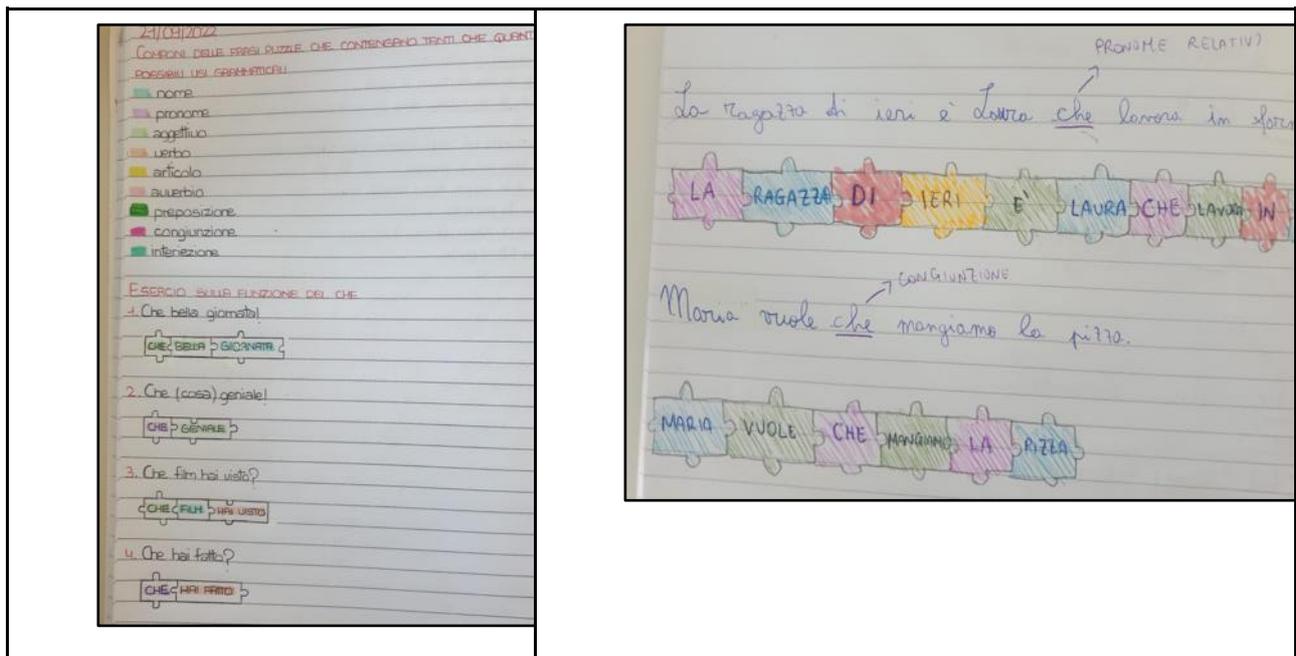
### Esempio pratico dell'attività

Partendo dal lavoro prodotto dai gruppi, si può effettuare un ripasso completo di tutte le funzioni del “che”.



### Variante senza tessere-puzzle!

Nelle foto sottostanti sono visibili degli esempi su come sviluppare il lavoro effettuato in precedenza sull'uso del “che” con le tessere-puzzle. L'attività si basa sulla produzione di “frasi-puzzle” che contengano tanti “che” quanti sono i possibili usi grammaticali. Si richiede agli alunni di creare una piccola legenda sull'uso dei colori in relazione alla funzione da sviluppare nella frase da produrre.



### Riferimenti a contenuti didattici

Questa attività consente di lavorare e riflettere su:

- uso del “che” come pronome relativo;
- uso del “che” come congiunzione;
- uso del “che” come pronome e aggettivo esclamativo;
- uso del “che” come pronome e aggettivo interrogativo;
- parti del discorso;
- analisi grammaticale, logica e del periodo.

#### 4.2.18 Le proposizioni coordinate e subordinate

##### Percorso di apprendimento

Ad ogni gruppo vengono assegnate **tutte le tessere-puzzle**.

Ogni gruppo, utilizzando tutte le **tessere-puzzle** e le **7 tessere-puzzle bianche in dotazione**, crea un **CRUCI-Frase con più frasi coordinate e subordinate possibili**, usando obbligatoriamente alcune tessere-puzzle in dotazione: verbo al condizionale e verbo all’infinito. All’interno di ogni Cruci-frase non è possibile ripetere lo stesso tipo di proposizione: lo scopo è quello di favorire una varietà nella produzione delle frasi. Ad esempio, se un gruppo ha già inserito una proposizione avversativa, non può riprodurla una seconda volta.

Lo scopo dell’attività è quello di produrre proposizioni coordinate o subordinate, senza mai ripeterle.

L'attività può essere utilizzata in due modalità:

- come test d'ingresso per valutare le conoscenze di studenti che si hanno per la prima volta e che stanno iniziando un nuovo percorso scolastico: passaggio dalle elementari alle medie o dalle medie alle superiori;
- come verifica di attività svolte nelle varie lezioni nel corso dell'anno scolastico.

**Attenzione!** Poiché nelle 252 tessere-puzzle sono presenti solo 4 tessere-puzzle *verbo* tra condizionale e infinito - *vorrebbe, essere, baciare, dormire*-, si consiglia di far usare ad ogni gruppo le 7 tessere-puzzle bianche in dotazione per far trascrivere altri verbi utili per produrre frasi coordinate e subordinate.

In tal caso, ogni insegnante può stabilire se:

- indicare quali frasi coordinate e subordinate far produrre;
- lasciare autonomia ad ogni gruppo nella scelta delle frasi coordinate e subordinate da produrre.

#### Nota bene

- È sempre consigliabile far trascrivere le frasi prodotte sul quaderno per poter far lavorare ogni studente anche a casa;
- Si può decidere di far svolgere l'attività in un tempo prestabilito. Ad esempio, si può chiedere ad ogni gruppo di produrre il CRUCI-FRASE in 20/30 minuti di tempo per vedere quale gruppo riesce ad essere più rapido potendo collaborare e cooperare. Il tempo deve essere calibrato in base al livello scolastico e alla richiesta effettuata.

#### *Regole per un corretto svolgimento dell'attività*

- Ogni frase deve presentare una coordinata o subordinata;
- Ogni gruppo deve indicare il tipo di proposizione prodotta. Ad esempio, accanto alla frase coordinata, deve indicare quale tipo di coordinata è stata prodotta (avversativa, conclusiva, esplicativa etc...etc). Lo stesso discorso vale per le subordinate.
- Le tessere-puzzle possono essere usate una sola volta e non possono essere ripetute a meno che non ci siano in dotazione più tessere-puzzle di quella già usata (vedi ad esempio gli articoli);
- Le frasi prodotte con le tessere-puzzle possono essere realistiche o bizzarre, ma devono risultare corrette dal punto di vista sintattico.

#### *Riferimenti a contenuti didattici*

Questa attività consente di lavorare e riflettere su:

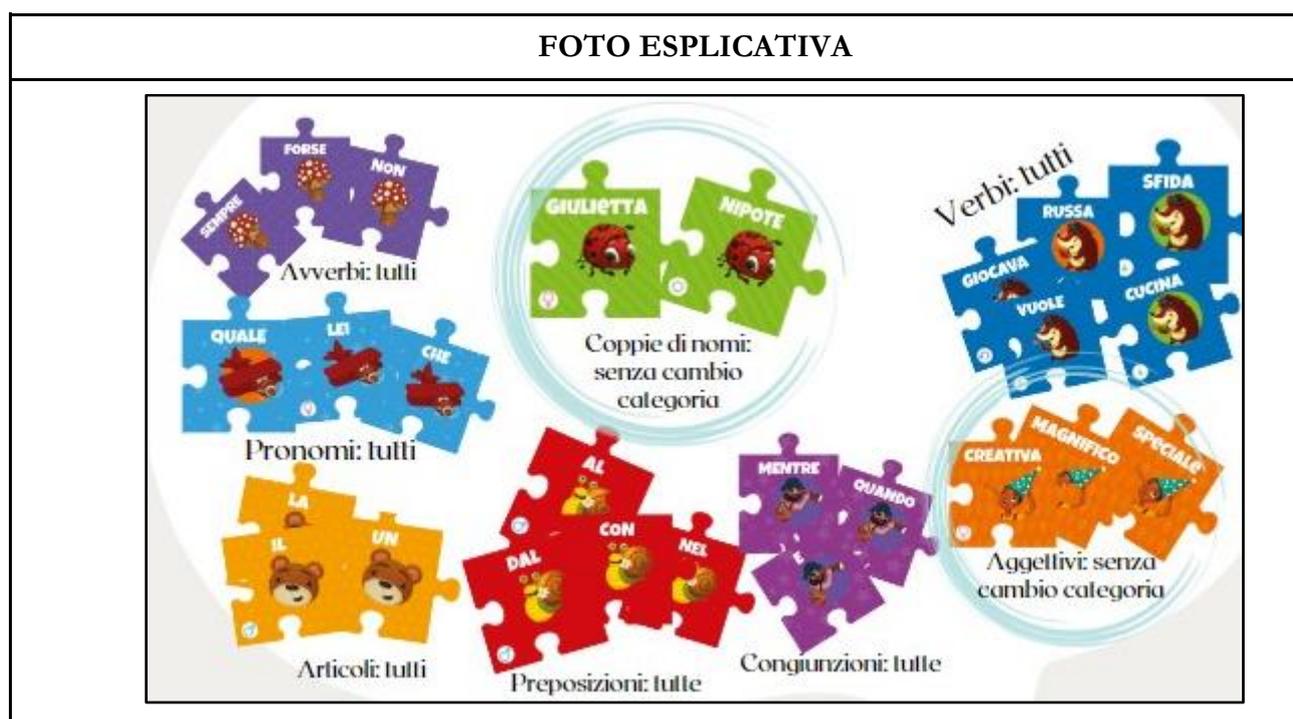
- uso dei modi e tempi verbali;
- proposizioni coordinate;
- proposizioni subordinate;
- analisi grammaticale, logica e del periodo.

#### 4.2.19 Le "giuste conseguenze". Coordinate o subordinate, partendo da coppie di parole!

##### Percorso di apprendimento

Ad ogni gruppo vengono assegnate **alcune tessere-puzzle** secondo quanto segue:

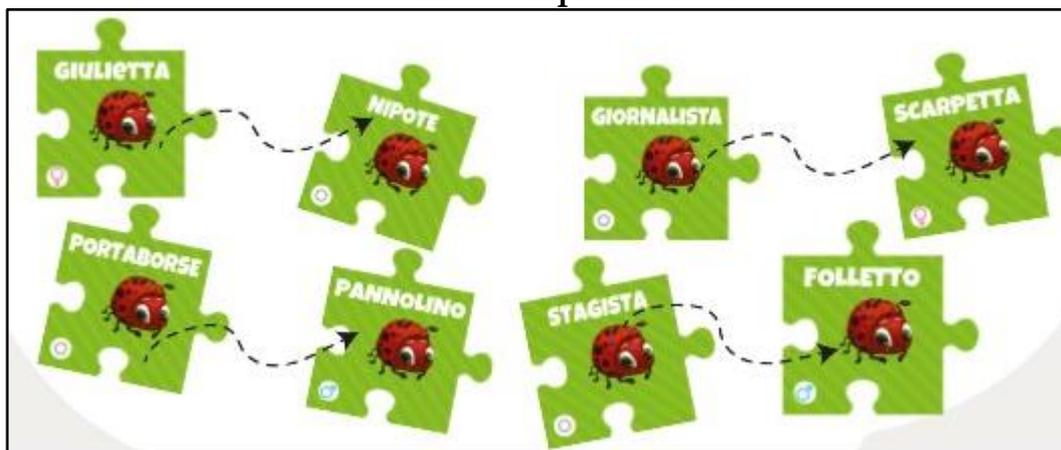
- Coppie di tessere-puzzle *nome*, senza il cambio di categoria. Il numero di coppie da assegnare viene stabilito dall'insegnante in base al numero di frasi che si vuole far produrre;
- TUTTE le tessere-puzzle *aggettivo* senza cambio categoria;
- TUTTE le tessere-puzzle *avverbio, pronome, articolo, preposizione, congiunzione, verbo*.



Ogni gruppo, dopo aver osservato con attenzione le coppie di parole assegnate (tessere-puzzle con *nomi* senza IL cambio di categoria), produce un numero di frasi corrispondente al numero di coppie date in consegna dall'insegnante.

Lo scopo è quello di **mettere in relazione le coppie di parole attraverso l'uso di una congiunzione coordinante o subordinante**, che possa collegare due frasi. Nelle due frasi da produrre, **la prima tessera-puzzle deve essere il nome-soggetto della prima frase, e la seconda tessera-puzzle deve essere il nome-soggetto della seconda frase.**

Si riportano di seguito alcune possibili coppie di NOMI  
come esempio indicativo



Lo scopo dell'attività è quello di produrre proposizioni coordinate o subordinate, senza mai ripeterle - ad esempio, non ci possono essere due causali -, cercando di mettere in relazione le due parole date in consegna attraverso un rapporto reale o bizzarro.

**Attenzione: verbi o congiunzioni!**

Si può decidere di far usare ad ogni gruppo **alcune o tutte e 7 le tessere-puzzle bianche** per consentire di creare altri *verbi o congiunzioni*, non presenti nelle tessere-puzzle in dotazione, ma utili per produrre frasi coordinate o subordinate. Ad esempio, per creare una finale, una consecutiva, un'ipotetica...

In tal caso, ogni insegnante può stabilire se:

- indicare quali frasi coordinate o subordinate far produrre;
- lasciare autonomia ad ogni gruppo nella scelta delle frasi coordinate o subordinate da produrre;
- scegliere liberamente le coppie di nomi su cui far lavorare i gruppi;
- decidere di far pescare, in modo casuale, le coppie di nomi ai gruppi, dopo aver opportunamente tolto le tessere-puzzle *nome* con il cambio di categoria.

*Regole per un corretto svolgimento dell'attività*

- Ogni frase DEVE presentare una proposizione coordinata o subordinata;
- Ogni frase DEVE presentare una congiunzione con funzione diversa;
- Le tessere-puzzle possono essere usate una sola volta e non possono essere ripetute a meno che non ci siano in dotazione più tessere-puzzle di quella già usata (vedi ad esempio gli articoli);
- Le frasi prodotte con le tessere-puzzle possono essere realistiche o bizzarre, ma devono risultare corrette dal punto di vista sintattico;
- È sempre consigliabile far trascrivere le frasi prodotte sul quaderno per poter far lavorare ogni studente anche a casa.

### Riferimenti a contenuti didattici

Questa attività consente di lavorare e riflettere su:

- uso dei modi e tempi verbali;
- proposizioni coordinate;
- proposizioni subordinate;
- analisi grammaticale, logica e del periodo.

#### 4.2.20 *Ti racconto una favola*

##### *Percorso di apprendimento*

Ogni gruppo riceve **tutte le tessere-puzzle**.

L'attività si svolge in tre fasi:

Prima fase: ogni gruppo **individua tra le tessere-puzzle NOME** quelle che potrebbero corrispondere a dei **personaggi di una favola**; poi, le parole individuate vengono trascritte sul quaderno.



Ci si confronta sulle scelte effettuate, stimolando la classe a ricordare quali sono le caratteristiche del genere favolistico e quali sono i personaggi tipici di questo genere narrativo; si valuta se tutte le tessere-puzzle scelte sono pertinenti.

Ad esempio, ci si potrebbe soffermare sulla tessera-puzzle DRAGO e STREGA: la sua presenza può essere funzionale in una favola? o invece è meglio inserirlo in una fiaba o un fantasy? Oppure sulla

tessera-puzzle ROMEO, che indica un nome proprio, ma non consente di essere definito. Anche un drago si potrebbe chiamare Romeo!

**Seconda fase:** ogni gruppo **sceglie** tra le tessere-puzzle NOME individuate **due personaggi** che possano fungere da **protagonista e antagonista di una favola**; poi, produce per ogni tessera-puzzle scelta una frase dalla quale emergano le caratteristiche dei personaggi e un'azione da loro compiuta. **I personaggi DEVONO essere i soggetti delle due frasi prodotte.**

#### **Nota bene**

L'insegnante può decidere di far produrre:

- anche più frasi nelle quali inserire come soggetti dei personaggi secondari, delle comparse e degli aiutanti. L'aggiunta o meno di altre frasi dipende dal livello scolastico degli alunni a cui si propone l'attività o dallo studio che è stato effettuato sulla narrativa.
- un mini CRUCI-FRASE a tema *LA FAVOLA*.

**Terza fase:** ogni gruppo produce una favola all'interno della quale inserisce, senza modificarle, le due frasi prodotte, oltre ad altre che produce in base alla propria fantasia e creatività senza l'ausilio delle tessere-puzzle.

#### **Nota bene**

Vista la varietà e l'originalità delle tessere-puzzle NOME e la presenza di 7 tessere-puzzle bianche, è possibile chiedere ai gruppi di produrre varie tipologie di elaborati pertinenti anche ad altri generi narrativi come il fantasy, la fiaba, l'horror...

#### *Regole per un corretto svolgimento dell'attività*

- Ogni frase DEVE presentare come soggetto uno dei personaggi della favola: protagonista, antagonista, comparsa, personaggio secondario, aiutante;
- Le tessere-puzzle possono essere usate una sola volta e non possono essere ripetute a meno che non ci siano in dotazione più tessere-puzzle di quella già usata (vedi ad esempio gli articoli);
- Le frasi prodotte con le tessere-puzzle possono essere realistiche o bizzarre, ma devono risultare corrette dal punto di vista sintattico;
- È sempre consigliabile far trascrivere le frasi prodotte sul quaderno per poter lavorare a casa.

#### *Riferimenti a contenuti didattici*

Questa attività consente di lavorare e riflettere con particolare attenzione su:

- lessico e sua pertinenza ad un genere narrativo assegnato;
- capacità descrittiva;
- produzione di una favola nel rispetto di alcuni indicatori (es. inserimento, senza alcuna modifica, di due frasi prodotte con le tessere-puzzle).
- analisi grammaticale e logica di frasi prodotte dai vari gruppi.

#### 4.2.21 *Puzzle creativo*

##### *Percorso di apprendimento*

Ogni gruppo riceve **circa 40 tessere-puzzle**, distribuite in modo equilibrato tra le 8 categorie grammaticali presenti nel gioco. Ad esempio, si potrebbero distribuire: 1 pronome, 1 avverbio, 4 congiunzioni, 5 aggettivi, 7 articoli, 10 verbi, 12 nomi, 5 preposizioni.

La scelta del numero di tessere-puzzle da distribuire dipende dal tipo di lavoro che si vuole effettuare in classe. Ad esempio, il numero delle tessere-puzzle da distribuire può aumentare progressivamente, se si vuole favorire la produzione di frasi semplici, coordinate e/o subordinate.

#### ESEMPIO DI UNA POSSIBILE DISTRIBUZIONE DI TESSERE-PUZZLE



Prima di iniziare l'attività, l'insegnante sceglie l'argomento in funzione del quale far realizzare le frasi e il racconto:

un argomento generico (es. "amicizia", "inquinamento", "giornata della gentilezza");

un genere narrativo (es. "fantasy", "horror", "giallo", "fiaba", "favola", "fantascienza", etc).

L'attività prevede due fasi:

CREAZIONE DELLE FRASI

PRODUZIONE DEL RACCONTO BREVE

### **FASE A: creazione delle frasi**

**Ogni squadra realizza quante più frasi possibili**, alcune delle quali saranno inserite integralmente nel racconto breve sull'argomento o il genere narrativo assegnato.

Dopo aver osservato con attenzione le tessere-puzzle assegnate, **ogni gruppo produce delle frasi con quella tessera-puzzle *nome* come soggetto**, decidendo quale ruolo darle nel racconto: **protagonista, antagonista, personaggio secondario, aiutante, comparsa**.

La scelta del ruolo di ogni personaggio può essere variata finché non termina il tempo dato a disposizione per produrre le frasi: una tessera-puzzle *nome* "protagonista" può diventare anche "comparsa" nella fase di produzione.

#### **Nota bene**

L'insegnante può decidere quanti ruoli far inserire all'interno delle frasi da produrre in base al livello scolastico degli alunni a cui si propone l'attività o allo studio che è stato effettuato sulla narrativa. Ad esempio, se si propone questa attività alle elementari, si può decidere di far produrre delle frasi che abbiano come soggetto solo il protagonista e/o antagonista del racconto, senza soffermarsi sugli altri ruoli.

*Regole per un corretto svolgimento dell'attività*

- Ogni frase DEVE presentare come soggetto uno dei personaggi della favola in base al ruolo svolto: protagonista, antagonista, comparsa, personaggio secondario, aiutante;
- Per ogni tessera-puzzle *nome* utilizzata come soggetto è possibile scegliere lo stesso verbo per tutte le volte che si desidera, ma la stessa tessera-puzzle *verbo* non può essere riutilizzata per un'altra tessera-puzzle *nome*;
- Per ogni RUOLO le tessere-puzzle possono essere usate una sola volta e non possono essere ripetute a meno che non ci siano in dotazione più tessere-puzzle di quella già usata. Si fa eccezione per le tessere-puzzle *nome* usate come soggetto delle frasi e per le tessere-puzzle *verbo* (secondo la regola esposta nel punto precedente);
- Ogni volta che si producono delle frasi con un soggetto differente, TUTTE le tessere-puzzle distribuite rientrano in gioco;
- Le frasi prodotte con le tessere-puzzle possono essere realistiche o bizzarre, ma devono risultare corrette dal punto di vista sintattico;
- Ogni gruppo DEVE mettere in evidenza i vari PERSONAGGI e i RUOLI che questi devono svolgere nel racconto.

È sempre consigliabile far trascrivere le frasi prodotte sul quaderno per poter far lavorare ogni studente anche a casa.

### ESEMPIO: TRASCRIZIONE DELLE FRASI (si veda figura a pagina seguente)

Il gruppo ha distribuito tutte le frasi indicando accanto alla tessera-puzzle *nome* usata come soggetto della frase il **ruolo** che avrebbe svolto nel racconto.

#### Viola (personaggio secondario)

- Viola rincorreva sempre la terribile strega.
- Viola sognava Babbo Natale mentre cantava.
- Viola piangeva quando il terribile macellaio la rincorreva sempre.
- Viola rincorreva la strega mentre pesca un carciofo.
- Viola piangeva sempre quando la fedele strega cantava con la pesca.
- Viola porta una birra a babbo Natale.
- Viola sognava di baciare Babbo Natale.
- Viola sognava sempre una strega dolce e fedele.
- Viola sognava una dolce scarpetta per Babbo Natale.
- Viola porta sempre il carciofo alla strega.

#### La strega (antagonista)

- La strega cucina sempre un carciofo per il macellaio.
- La strega vola in un cespuglio e porta un terribile carciofo in una pozzanghera.
- La svampita strega cantava mentre cucina un carciofo.
- La dolce strega vola sempre sul cespuglio terribile

#### Babbo natale (protagonista)

- Babbo Natale rincorreva il pollaio mentre il grosso macellaio cucina un carciofo.
- Babbo Natale rincorreva la terribile strega e il grasso macellaio

#### Il macellaio (aiutante antagonista)

- Il macellaio sembrava Babbo Natale mentre sognava.
- Il macellaio sembrava terribile mentre viola dolce e svampita.
- Il grasso macellaio sognava di baciare la svampita e terribile strega con il naso grasso.
- Il grasso macellaio cantava mentre rincorreva babbo natale.
- Il macellaio porta sempre una pesca dolce in un cespuglio per la svampata strega.
- Il grasso macellaio cucina un terribile carciofo.
- Il grasso macellaio sognava di baciare la dolce strega in un pollaio.
- Il grasso macellaio porta una birra e una pesca a Babbo Natale .

#### La pesca (comparsa)

- La pesca fedele cucina sempre insieme a Babbo Natale un terribile carciofo.
- La dolce pesca cantava mentre rincorreva la terribile strega.
- La pesca sognava sempre di baciare Viola.

#### *Variante con punteggio*

Si può decidere di far svolgere l'attività della Fase A attribuendo un punteggio per ogni frase prodotta. Si veda a tal proposito la voce: “**Calcolo del punteggio**”. Se alcune regole esposte nel punto precedente dedicato a “**Regole per corretto svolgimento dell'attività**” non verranno rispettate, la frase o le frasi prodotte non saranno valutate come valide nel calcolo del punteggio della fase A.

Ogni squadra trascrive su un foglio le frasi realizzate, distribuendole ordinatamente in base al nome-soggetto in esse presente, generando tanti gruppi di frasi quanti sono i ruoli su cui si è deciso di farli

lavorare. Accanto ad ogni gruppo di frasi si indica, trascrivendolo, **il ruolo** che la tessera-puzzle *nome* avrà all'interno del racconto: protagonista, antagonista, personaggio secondario, comparsa, aiutante.

## Calcolo del punteggio

### Fase A (creazione delle frasi)

- 1 punto per ogni frase corretta dal punto di vista logico e sintattico; se delle frasi, con lo stesso soggetto, presentano lo stesso verbo, possono essere attribuiti un massimo di 3 punti;
- 2 punti bonus per ogni frase principale + una frase coordinata o una frase subordinata (Es. uso del tassello congiunzione “mentre” o tassello pronome “che” o tassello articolo + pronome “il quale”);
- 4 punti bonus per ogni frase principale + due o più frasi coordinate/subordinate (Es. uso dei tasselli congiunzione “mentre” o tasselli pronome “che” o tasselli articolo + pronome “il quale”).

### ESEMPIO

#### Tessera-puzzle *verbo* usata più volte!

Da questa squadra sono state prodotte 10 frasi con la tessera-puzzle *nome* “Viola” come soggetto della frase. In questo caso il verbo “sognava” è stato usato 4 volte. Nel “**Calcolo del punteggio**” si attribuiscono 3 punti, ma tutte le frasi possono rientrare tra le possibili scelte nella stesura del racconto breve.

- Viola rincorreva sempre la terribile strega.
- Viola sognava Babbo Natale mentre cantava.
- Viola piangeva quando il terribile macellaio la rincorreva sempre.
- Viola rincorreva la strega mentre pesca un carciofo.
- Viola piangeva sempre quando la fedele strega cantava con la pesca.
- Viola porta una birra a babbo Natale.
- Viola sognava di baciare Babbo Natale.
- Viola sognava sempre una strega dolce e fedele.
- Viola sognava una dolce scarpetta per Babbo Natale.
- Viola porta sempre il carciofo alla strega.

### FASE B: Stesura del racconto breve

Ogni gruppo realizza un **RACCONTO BREVE** secondo le seguenti modalità:

- pertinenza all'argomento dato in consegna;
- inserimento di 5 frasi, una per ogni “ruolo” senza modificare alcuna tessera-puzzle. Se si sceglie di far lavorare i gruppi solo su due “ruoli” (protagonista e antagonista), ogni gruppo sceglie due frasi e così via dicendo ad inserimento degli altri ruoli. Le frasi devono essere inserite in modo coerente e pertinente al racconto.

### *Variante con punteggio*

Si può decidere di far svolgere anche la fase B attribuendo un punteggio.

### **Calcolo del punteggio**

#### **Fase B (produzione del racconto breve)**

- 5 punti, se il racconto è pertinente all'argomento assegnato;
- 2 punti per ogni "frase-ruolo" inserita nel racconto, se coerente e pertinente all'argomento e connessa sintatticamente con il periodo che la precede e la segue;
- 1 punto per ogni personaggio inserito nel racconto in modo coerente e pertinente al proprio ruolo. Ad esempio, se "Babbo Natale" è identificato come "protagonista", ma compare poche volte e svolge un ruolo marginale nel racconto, il punteggio non viene attribuito. Così vale per tutti gli altri ruoli.

### *Riflessione sull'attività*

L'insegnante può decidere di:

- far lavorare gli alunni solo sulla fase A;
- distribuire casualmente le tessere-puzzle, facendo in modo che le categorie siano comunque distribuite in modo equilibrato;
- attribuire l'argomento sulla base delle tessere-puzzle che casualmente sono stati distribuiti ai gruppi;
  - distribuire le tessere-puzzle per la produzione di un determinato argomento o genere narrativo. Ad esempio, se si vuole lavorare sulla FAVOLA, ai gruppi devono essere necessariamente fornite le tessere-puzzle "nome" con animali e vegetali;
- far svolgere le **DUE FASI** in più giorni differenti.

### *Riferimenti a contenuti didattici*

Questa attività consente di lavorare e riflettere su:

- pertinenza ad un argomento dato in consegna;
- ruolo dei personaggi;
- analisi grammaticale, logica e del periodo;
- produzione di un racconto breve.

## BIBLIOGRAFIA

- Bartezzaghi Stefano, *Lezioni di enigmistica* (Einaudi, 2001)
- Fornara Simone, Giudici Francesco, *Giocare con le parole* (Carocci, 2015)
- “La Sibilla” – Bimestrale di enigmistica classica solo per abbonamento
- Minelli Marco, *101 Anagrammi Zen* (Edizioni Psiconline, 2014)
- Peres Ennio, *Corso di enigmistica* (Carocci, 2018)
- Zamponi Ersilia, *I draghi loopei. Imparare l'italiano con i giochi di parole* (Einaudi, 2017)
- Rodari Gianni, *Grammatica della fantasia, Introduzione all'arte di inventare storie* (Einaudi, 2013)
- Ujcich Veronica, *Grammatica dei bambini: la lingua* (Carocci, 2021)
- Ujcich Veronica, *Grammatica dei bambini: le parole* (Carocci, 2020)
- Ujcich Veronica, *Grammatica e fantasia. Percorsi didattici per l'uso dei verbi nella scuola primaria* (Carocci, 2020)
- Petrosino Angelo, Cassini Marino, *A scuola di enigmistica* (Piemme, 2019)
- Pitzorno Bianca, *Il manuale del giovane scrittore creativo* (Mondadori, 2003)