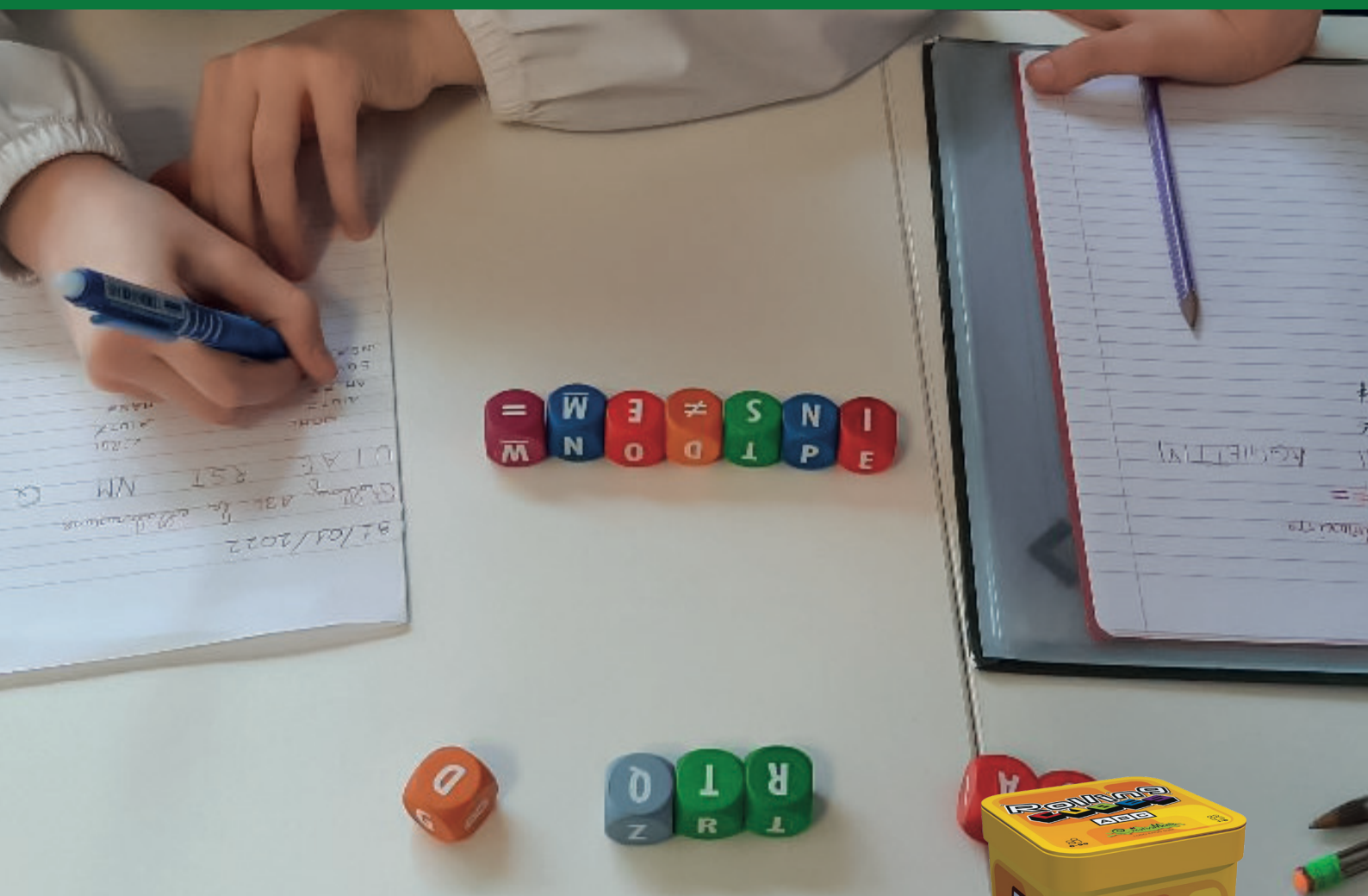


A CURA DI:
FRANCESCA CALABRESE E BARBARA FORTUNATO

COME UTILIZZARE IL GIOCO NELLA DIDATTICA A SCUOLA

ITALIANO



ROLLING CUBES ABC



© 2023 ToKalon, Roma



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

Indice

Introduzione.....	I
Parte I - Italiano attraverso il gioco.....	1
Capitolo 1 L'enigmista a scuola: giochi di parole.....	3
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
Capitolo 2 Italiano per tutti	19
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
Parte II – Rolling CUBES ABC: il Per-corso formativo.....	35
Capitolo 3 IL GIOCO: Rolling CUBES ABC.....	37
3.1 Presentazione del gioco	37
3.2 Il contenuto	37
3.3 Regole e punteggio.....	38
Capitolo 4 Come si gioca in classe.....	41
4.1 Verso un curriculum verticale	41
4.1.1 <i>Un maestro per ogni età! (a cura di Barbara Fortunato)</i>	42
4.2 Iniziamo a giocare con le parole! (dall'esperienza in classe di Barbara Fortunato).....	43
4.3 Modalità e tempi di gioco	45
4.4 Un percorso possibile diviso in lezioni	45
4.4.1 <i>Fiumi di parole senza tema</i>	47
Percorso di apprendimento	47
Regole per un corretto svolgimento dell'attività	47
Spunti di riflessione	48
Riferimenti a contenuti didattici.....	48
4.4.2 <i>Parola vincente (punteggio più alto)</i>	49
Percorso di apprendimento	49

Regole per un corretto svolgimento dell'attività	49
Calcolo del punteggio	49
Riferimenti a contenuti didattici	50
<i>4.4.3 "Nomi, cose e città" evolution!</i>	51
Percorso di apprendimento	51
Regole per un corretto svolgimento dell'attività	52
Calcolo del punteggio	52
Riferimenti a contenuti didattici	53
<i>4.4.4 Le parti del discorso</i>	53
Percorso di apprendimento	53
Regole per un corretto svolgimento dell'attività	54
Riferimenti a contenuti didattici	55
<i>4.4.5 I verbi</i>	55
Percorso di apprendimento	55
Regole per un corretto svolgimento dell'attività	55
Spunti di riflessione	56
Riferimenti a contenuti didattici	58
<i>4.4.6 Dubito!</i>	58
Percorso di apprendimento	58
Regole per un corretto svolgimento dell'attività	58
Riferimenti a contenuti didattici	59
<i>4.4.7 Ortografia e suoni difficili</i>	59
Percorso di apprendimento	59
Regole per un corretto svolgimento dell'attività	59
Riferimenti a contenuti didattici	61
<i>4.4.8 Verifica sui suoni difficili</i>	61
Percorso di apprendimento	61
Regole per un corretto svolgimento dell'attività	62
Riferimenti a contenuti didattici	62
<i>4.4.9 Le parole omografe e/o omofone</i>	63
Percorso di apprendimento	63
Regole per un corretto svolgimento dell'attività	63
Riferimenti a contenuti didattici	65

4.4.10 <i>Le parole tronche, piane, sdrucciole</i>	65
Percorso di apprendimento	65
Regole per un corretto svolgimento dell'attività	66
Riferimenti a contenuti didattici.....	67
4.4.11 <i>Dittonghi, trittonghi e iati</i>	68
Percorso di apprendimento	68
Regole per un corretto svolgimento dell'attività	68
Riferimenti a contenuti didattici.....	70
4.4.12 <i>Fiumi di parole monotematiche</i>	70
Percorso di apprendimento	70
Riferimenti a contenuti didattici.....	71
4.4.13 <i>L'Iliade e l'Odissea: nomi, aggettivi e verbi</i>	72
Percorso di apprendimento	72
Regole per un corretto svolgimento dell'attività	72
Riferimenti a contenuti didattici.....	73
4.4.14 <i>L'Iliade e l'Odissea: la frase più lunga ovvero la frasona!</i>	73
Percorso di apprendimento	73
Regole per un corretto svolgimento dell'attività	73
Riferimenti a contenuti didattici.....	74
4.4.15 <i>Un racconto ispirato all'Iliade</i>	74
Percorso di apprendimento	74
Regole per un corretto svolgimento dell'attività	74
Riferimenti a contenuti didattici.....	75
4.4.16 <i>Il testo descrittivo</i>	75
Percorso di apprendimento	75
Regole per un corretto svolgimento dell'attività	76
Riferimenti a contenuti didattici.....	77
4.4.17 <i>Giochi linguistici ovvero "Giochi di Edipo"</i>	77
Percorso di apprendimento	77
Regole per un corretto svolgimento dell'attività	78
Calcolo del punteggio.....	79
Riferimenti a contenuti didattici.....	79
4.4.18 <i>La rima baciata: avvio alla poesia</i>	79
Percorso di apprendimento	79

Regole per un corretto svolgimento dell'attività	80
Riferimenti a contenuti didattici.....	81
<i>4.4.19 La mia estate in un click!</i>	81
Premessa	81
Percorso di apprendimento	81
Regole per un corretto svolgimento dell'attività (in merito alle parole prodotte con i dadi)	82
Riferimenti a contenuti didattici.....	84
<i>4.4.20 Le mie feste di Natale</i>	85
Percorso di apprendimento	85
Regole per un corretto svolgimento dell'attività (in merito alle coppie di parole prodotte con i dadi)	85
Riferimenti a contenuti didattici.....	89
<i>4.4.21 ... una mattina a scuola!</i>	89
Percorso di apprendimento	89
Regole per un corretto svolgimento dell'attività (in merito alle coppie di parole prodotte con i dadi)	90
Riferimenti a contenuti didattici.....	92
<i>4.4.22 Indovinello ad incognite</i>	92
Percorso di apprendimento	92
Regole per un corretto svolgimento dell'attività (in merito alle parole prodotte con i dadi)	93
Riferimenti a contenuti didattici.....	95
<i>4.4.23 Indovina chi?</i>	95
Percorso di apprendimento	95
Regole per un corretto svolgimento dell'attività (in merito alle parole prodotte con i dadi)	96
Riferimenti a contenuti didattici.....	98
Bibliografia	99

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**¹, 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.

¹ 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.

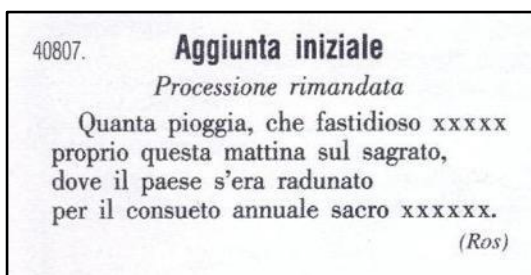
Passando alle riviste, la prima della quale si ha la copia è l'*Aguzzaingegno*, del 1866, durata tre anni; miglior sorte ha avuto *La Gara degli Indovini*, pubblicata a Torino dal 1875 al 1900 ed uscita mensilmente. Ancora tante riviste escono, ma hanno quasi tutte una vita di pochi anni, e nel titolo 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.

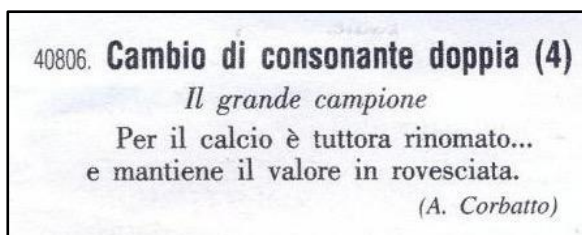
1.3 Quali sono i giochi enigmistici

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; **sc**adenti - 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 - **sc**adenti)
- 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 (**p**orto – corto; **ch**iesa - **sp**esa)

- 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 giocare a xyxxz,
fallo, ma solo per diletto!

Una cosa sola è zxxxy:
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 xxyy e vado nella yyyzzz,
curo pecore, galline ed agnelli.

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

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



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.

Fase A

valida per **TUTTI** i livelli scolastici

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 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

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 – ROLLING CUBES ABC: 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 imparerà, giocando insieme!

Capitolo 3 IL GIOCO: Rolling CUBES ABC

3.1 Presentazione del gioco

Il gioco è costituito da 13 dadi colorati, riportanti lettere e simboli jolly, che consentono di creare parole.

Le parole sono alla base di qualsiasi attività linguistica, per questo motivo il gioco risulta essere versatile per diverse attività in classe volte a studiare o approfondire le regole morfosintattiche della lingua italiana. Il gioco può essere usato a partire dai bambini del primo anno della scuola primaria, che per la prima volta si avvicinano alla letto-scrittura fino ai ragazzi della scuola secondaria di secondo grado, che possono consolidare lo studio della lingua italiana in modo originale e divertente. Tutti gli studenti diventano partecipi e attori consapevoli del proprio processo di apprendimento.

3.2 Il contenuto

13 dadi in legno di cui:

- 4 dadi ROSSI (vocali)
- 3 dadi VERDI (consonanti)
- 2 dadi BLU (consonanti)
- 2 dadi ARANCIONI (consonanti)
- 1 dado AZZURRO (consonanti difficili)
- 1 dado FUCSIA (consonanti straniere)



Faccia con simbolo

“=”

Cinque dadi (rosso, verde, arancione, fucsia, azzurro) presentano su una delle facce il simbolo “=”, che può essere usato in sostituzione di una lettera mancante, ma già presente almeno una volta all'interno della parola.



Faccia con simbolo

“≠”

Cinque dadi (rosso, verde, blu, arancione, azzurro) presentano su una delle facce il simbolo “≠”, che può essere usato in sostituzione di una lettera mancante e diversa dalle altre lettere che costituiscono la parola.



DISTRIBUZIONE DELLE LETTERE E DEI SIMBOLI SULLE FACCE






4 dadi rossi	1. ≠ I I A E O 2. = E E A I O 3. O O A E I U 4. A A E I O U
3 dadi verdi	1. ≠ S S C R T 2. = R R C S T 3. C C T T R S
2 dadi blu	1. ≠ L L M N P 2. M M N N L P
2 dadi arancioni	1. ≠ B D F G V 2. = B D F G V
1 dado fucsia	= J K W X Y
1 dado azzurro	= ≠ Z Z H Q



Nel pacchetto per le classi suggeriamo di acquistare un minimo di 12 kit di Rolling CUBES ABC, in modo da poter coinvolgere attivamente ogni singolo studente: il numero 12 permette di lavorare almeno a coppie, ma naturalmente è possibile scegliere di acquistare anche un numero di kit pari al numero degli studenti per consentire un lavoro individuale almeno all’inizio.

3.3 Regole e punteggio

Il gioco si presenta come un classico “paroliere”: date alcune lettere casuali si chiede di generare delle parole di senso compiuto che siano corrette dal punto di vista grammaticale. La differenza, e ricchezza, in questo gioco è data dai due simboli “jolly” che lasciano libertà allo studente, mettendolo in

una condizione di problem solving, di ripetere o generare lettere diverse rispetto a quelle del lancio secondo le proprie necessità.

<p>2 punti per ogni dado-lettera usato</p>	 <p>8 punti</p>
<p>2 punti per ogni dado-lettera usato + 1 punto per ogni dado-simbolo usato (dado con il simbolo “=” o “≠”)</p>	 <p>11 punti</p>
<p>2 punti per ogni dado-lettera usato + 1 punto premio, se si usa due volte lo stesso dado-lettera (Es. A-A), anche con l’ausilio del dado-simbolo</p>	 <p>11 punti</p>
<p>2 punti per ogni dado-lettera usato + 1 punto per ogni dado-simbolo usato (dado con il simbolo “=” o “≠”) + 1 punto premio, se si usa due volte lo stesso dado-lettera (Es. A-A), anche con l’ausilio del dado-simbolo (Es. C-C)</p>	 <p>15 punti</p>
<p>2 punti per ogni dado-lettera usato + 2 punti premio, se si usa tre volte lo stesso dado-lettera (Es. S-S-S), anche con l’ausilio del dado-simbolo</p>	 <p>12 punti</p>

<p>2 punti per ogni dado-lettera usato</p> <p style="text-align: center;">+</p> <p>1 punto per ogni dado-simbolo usato (dado con il simbolo “=” o “≠”)</p> <p style="text-align: center;">+</p> <p>1 punto premio, se si usa due volte lo stesso dado-lettera, anche con l’ausilio del dado-simbolo (Es. L-L)</p> <p style="text-align: center;">+</p> <p>2 punti premio, se si usa tre volte lo stesso dado-lettera, anche con l’ausilio del dado-simbolo (Es. C-C-C)</p>	 <p style="text-align: center;">20 punti</p>
<p>2 punti per ogni dado-lettera usato</p> <p style="text-align: center;">+</p> <p>1 punto premio, quando si usano le lettere del dado azzurro (Es. H). Il punto premio non vale quando si usano le sue facce simbolo (“=” o “≠”)</p> <p style="text-align: center;">+</p> <p>1 punto premio, quando si usano le lettere del dado fucsia (Es. K). Il punto premio non vale quando si usa la sua faccia simbolo (“=”)</p>	 <p style="text-align: center;">16 punti</p>

Capitolo 4 Come si gioca in classe

4.1 Verso un curricolo verticale

La linea verticale esprime l'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 concetto di un “Italiano 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 “Fiumi di parole monotematiche”, che si pone lo scopo di far lavorare gli studenti sull'associazione di parole ad un determinato argomento! Secondo le indicazioni fornite nella scheda sinottica, la stessa attività risulta destinata a tutti i gradi scolastici, dalle elementari alle superiori. La modalità di gioco e di lavoro non cambia, la differenza risiede nel tipo di tema scelto e nella modalità in cui farlo sviluppare per lo studio in classe.

Seppur il gioco, in quanto tale, possa sembrare semplice e destinato solo ai bambini dei gradi scolastici inferiori, ci si accorgerà presto, giocando, che in realtà rappresenta una risorsa importante per affrontare lo studio della lingua italiana e non solo!

Tredici dadi, tredici facce tra le lettere e simboli, possono rappresentare un limite, ma è proprio da questo limite che emerge la ricchezza e la bellezza di questo gioco poiché gli studenti ragionano e riflettono su aspetti fonetici, ortografici, morfologici, sintattici e semantici, giocando! Poniamo il caso di aver lanciato i seguenti dadi, di giocare nella modalità “Fiumi di parole monotematiche” e avere a disposizione l'argomento: “LA DIDATTICA DELL'ITALIANO”.



L'alunno proverà a realizzare la parola “TESTO” (TE≠=?), ma si renderà presto conto di non avere abbastanza simboli “≠” (diverso) per poterla creare. In questo caso si troverà in una situazione problematica che gli consentirà di lavorare sul numero (singolare e plurale) creando magari la parola TESTI (TE≠=I), o di lavorare sui sinonimi, ad esempio TE≠A (TEMA) o TE≠I (TEMI).

Nelle nostre classi sono presenti, sempre in numero maggiore, alunni con disabilità o DSA. Il gioco è pensato e studiato in un'ottica inclusiva: i colori aiutano a distinguere le consonanti dalle vocali e le lettere sono scritte in stampatello maiuscolo. Avere tra le mani uno strumento di questo tipo consente anche agli alunni con più difficoltà di lavorare come tutti i compagni. Talvolta, il controllo del **tratto grafo-motorio** e la **coordinazione oculo-manuale** richiedono allo studente uno sforzo cognitivo e un conseguente affaticamento che non riesce a consentire un lavoro sereno e rispondente all'obiettivo. Attraverso il gioco Rolling CUBES ABC, allo studente sarà sufficiente spostare e incrociare i dadi per poter lavorare e produrre parole, andando a riflettere solo sulla corretta ortografia, e non su un'adeguata scrittura grafica "tra le righe".

4.1.1 Un maestro per ogni età! (a cura di Barbara Fortunato)

Gianni Rodari era convinto che «gli errori non stanno nelle parole, ma nelle cose; bisogna correggere i dettati, ma bisogna soprattutto correggere il mondo»; da qui nascono le storie e le filastrocche de *Il libro degli errori*, pieno di personaggi simpatici, poco amici, in qualche caso, dell'ortografia e della grammatica. Ma non ci si deve spaventare: per correggere gli errori il «maestro» Gianni usava una validissima grammatica della fantasia capace di consentire a tutti, attraverso il sorriso, il pieno possesso delle parole, «non perché tutti siano artisti, ma perché nessuno sia schiavo».

Condividiamo pienamente l'idea che tutti debbano sentirsi liberi di muoversi in modo spensierato, piacevole e fantasioso tra le parole poiché la creatività stimola l'inventiva, la sperimentazione, la crescita, la forza di assumersi dei rischi rompendo regole, facendo errori e divertendosi.

Prima di immergersi pienamente tra i *giochi di parole*, si potrebbero leggere in classe dei brevi racconti tratti dal libro di Gianni Rodari "Il libro degli errori". Ne abbiamo scelti alcuni! Quelli le cui parole si materializzano quotidianamente in classe e abbiamo avuto la fortuna di sperimentare e vivere attraverso le attività proposte in questo percorso di formazione perché giocando con le parole, s'impara!

Tra noi padri

Per molti anni mi sono occupato di errori di ortografia: prima da scolaro, poi da maestro, poi da fabbricante di giocattoli, se mi è permesso di chiamare con questo bel nome le mie precedenti raccolte di filastrocche e di favolette. Talune di quelle filastrocche, per l'appunto dedicate agli accenti sbagliati, ai «quori» malati, alle «zeta» abbandonate, sono state accolte - troppo onore! - perfino nelle grammatiche. Questo vuol dire, dopotutto, che l'idea di giocare con gli errori non era del tutto eretica. Vale la pena che un bambino impari piangendo quello che può imparare ridendo? Se si mettessero insieme le lacrime versate nei cinque continenti per colpa dell'ortografia, si otterrebbe una cascata da sfruttare per la produzione dell'energia elettrica. Ma io trovo che sarebbe un'energia troppo costosa. Gli errori sono necessari, utili come il pane e spesso anche belli: per esempio, la Torre di Pisa. Questo libro è pieno di errori, e non solo di ortografia. Alcuni sono visibili a occhio nudo, altri sono nascosti come indovinelli. Alcuni sono in versi, altri in prosa. Non tutti sono errori infantili, e questo risponde assolutamente al vero: il mondo sarebbe bellissimo, se ci fossero solo i bambini a sbagliare. Tra noi

padri possiamo dircelo. Ma non è male che anche i ragazzi lo sappiano. E per una volta permettete che un libro per ragazzi sia dedicato ai padri di famiglia, e anche alle madri, s'intende, e anche ai maestri di scuola: a quelli, insomma, che hanno la terribile responsabilità di correggere - senza sbagliare - i più piccoli e innocui errori del nostro pianeta.

Aiuto! (c o cq?)

Da qualche giorno, ahinoi!, cosa succede? Dall'acqua è scomparsa la «q». Evaporata, si vede. Ma intanto, con quest'acqua, dimmi tu che ci fai: non ci si può navigare, non ci si può fare il bucato, non fa girare le ruote dei mulini, le pale dei battellini. La cosa più lagrimabile è che l'acqua senza «q» non è potabile. La volete saper tutta? Si tratta di un'acqua asciutta. Che ne dite? Che faremo? Di fame moriremo? Avvisate il Comune, il Prefetto, il Presidente... Oppure correggete l'errore: non ci vuol niente.

Un incidente (z o s?)

Al professor Grammaticus disse una signorina: — Ieri la nostra macchina restò senza bensina. Noi si dovette spingerla fino in cima alla salita e se ne andò in sudore il gusto della gita. Rispose il professore: — La cosa non mi stupisce. La bensina senza zeta è così che vi tradisce. Quand'anche aveste avuto il serbatoio pieno, poca strada facevate, con quella zeta in meno... La gente non riflette, tira avanti in allegria: ma gli errori non perdonano e vi lasciano a mezza via.

Un carattere pacifico (questioni di doppie)

Giocondo Corcontento, falegname di talento, è un vero tesoro, ha un carattere d'oro: pacione pacioccone, gentile e cordiale con ogni sorta di persone. Il suo segreto? Eccolo in una parola: egli s'arrabia sempre con una «b» sola... Così nessuno si offende, nessuno se la prende. In grazia di un errore di ortografia vive con tutti in pace e in allegria.

La riforma della grammatica

Il professor Grammaticus, un giorno, decise di riformare la grammatica. — Basta, — egli diceva, — con tutte queste complicazioni. Per esempio, gli aggettivi, che bisogno c'è di distinguerli in tante categorie? Facciamo due categorie sole: gli aggettivi simpatici e gli aggettivi antipatici. Aggettivi simpatici: buono, allegro, generoso, sincero, coraggioso. Aggettivi antipatici: avaro, prepotente, bugiardo, sleale, e via discorrendo. Non vi sembra più giusto? La domestica che era stata ad ascoltarlo rispose: — Giustissimo. — Prendiamo i verbi, — continuò il professor Grammaticus. — Secondo me essi non si dividono affatto in tre coniugazioni, ma soltanto in due. Ci sono i verbi da coniugare e quelli da lasciar stare, come per esempio: mentire, rubare, ammazzare, arricchiarsi alle spalle del prossimo. Ho ragione sì o no? — Parole d'oro, — disse la domestica. E se tutti fossero stati del parere di quella buona donna la riforma si sarebbe potuta fare in dieci minuti.

4.2 Iniziamo a giocare con le parole! (dall'esperienza in classe di Barbara Fortunato)

Quando entro in una classe per la prima volta con i 13 dadi del gioco Rolling CUBES ABC, mi chiedo sempre come la prenderanno gli alunni e le alunne. Cosa penseranno quando per farli lavorare sul lessico, sulla grammatica, sulla scrittura, sulla narrativa e sulla poesia proporrò loro un lancio casuale o mirato di questi 13 cubi! Questa sensazione, forse, proviene dal fatto che lavoro in una scuola secondaria di secondo grado dove è diffusa l'idea, seppur fugace - fortunatamente - per me, che più si cresce e più nella scuola il gioco sembra allontanarsi dalla didattica. Eppure, io ancora ci credo e ogni volta mi ritorna

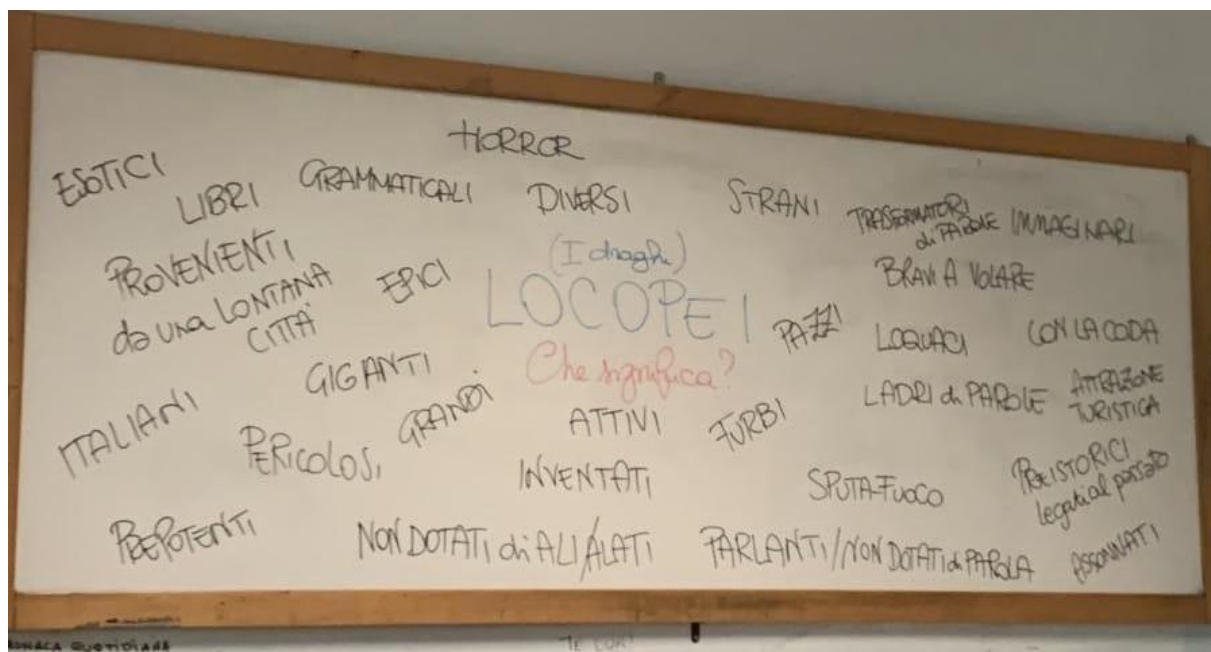
alla mente la parte introduttiva del libro di Ersilia Zamponi, *I draghi locopei. Imparare l'italiano con i giochi di parole*.

I Draghi locopei sono nati per metamorfosi anagrammatica dalla frase «Giochi di parole». Nel 1982, quando incominciai nella mia scuola il corso complementare di giochi di parole (che prosegue tuttora), gli diedi questo titolo per suscitare la curiosità dei ragazzi: il nome 'draghi', infatti, è ricco di molteplici simbologie ed evoca un mondo fantastico di miti, fiabe, leggende; l'aggettivo 'locopei', che è parola inventata, è privo di significati e quindi - potenzialmente - li contiene tutti.

Ho voluto dare lo stesso titolo a questo libro, perché esso spiega i giochi di parole che ho sperimentato nella scuola dal 1982 al 1985, e riproduce le risposte creative dei ragazzi; ma la medesima denominazione serve per indicare coloro che frequentano il corso.

Quindi, dicendo I Draghi locopei, intendiamo - nello stesso tempo - un corso complementare di giochi di parole, un gruppo di ragazzi di scuola media (in tre anni, successivamente, sono passati sei gruppi: in tutto una sessantina di studenti), e ora anche un libro, che mi auguro possa divertire e invogliare altre persone a giocare con la lingua.

Così, pensando a questa introduzione, scrivo alla lavagna: **DRAGHI LOCOPEI**. Chiedo alla classe. *Sapete chi o cosa sono? ne avete mai sentito parlare?*



La lavagna si riempie di scritte. Definizioni. Idee. Mondi incantati. “Parole scolastiche”. Forse per non scontentarmi! Comincio a scorgere negli occhi dei miei alunni e alunne, che si guardano stupiti e meravigliati, la voglia di andare alla ricerca di qualcosa che non conoscono, che non sanno cosa sia e che desiderano scoprire! Poi, pian piano li guido e li faccio entrare nel meraviglioso mondo dei giochi linguistici. Li invito a scomporre le due parole e usare le lettere, ricombinandole, per trovare altre parole, una o più di una...senza tralasciare alcuna lettera.

Così, di anagramma in anagramma, si materializza la soluzione.

Prof., DRAGHI LOCOPEI, abbiamo capito.

Sono GIOCHI DI PAROLE!

Finalmente iniziano le nostre lezioni. Diamo il benvenuto ad un anno nel quale il Rolling CUBES ABC ci accompagnerà come nostro fedele compagno di banco!

4.3 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.

Modalità di ricerca della parola con il punteggio più alto

Stimola a lavorare su aspetti fonologici e morfologici della lingua italiana con conseguente arricchimento del lessico. L'idea di dover effettuare delle scelte legate al punteggio pone l'alunno in una situazione di problem solving che gli consente di muoversi all'interno di un proprio repertorio lessicale per scegliere le parole più adatte al raggiungimento dell'obiettivo, andando a riflettere su termini che solitamente non userebbe o su quelli meno immediati.

Modalità *Fiumi di parole*

Stimola a lavorare su aspetti fonologici e morfologici della lingua italiana con conseguente arricchimento del lessico. Invita lo studente ad effettuare un viaggio all'interno del proprio repertorio lessicale ricercando quante più parole possibili, seppur brevi. Fa esperienza di famiglia di parole e parole che hanno in comune la stessa radice.

Tempi

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.

4.4 Un percorso possibile diviso 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.

Suggerimenti validi per tutte le attività

- sono considerate valide solo le parole presenti sul dizionario della lingua italiana. Si considerano valide, al fine del calcolo del punteggio, anche le parole (nomi o aggettivi) declinate per genere o numero o grado differente da quello presente sul dizionario. Vale lo stesso principio per i verbi, che sul dizionario compaiono alla 1 persona singolare del presente indicativo: si considerano valide tutte le voci verbali coniugate in modo corretto. (In questi ultimi due casi - nome, aggettivo e verbo declinati e coniugati in modo differente rispetto alla voce comunemente presente sul dizionario - si può inserire una variante. Si può chiedere al giocatore/squadra di spiegarlo ad alta voce e attribuire **punti bonus** se la spiegazione risulta corretta);
- l'attribuzione dei punteggi - qualora si scelga di effettuare l'attività scelta a punteggio, può essere modificata dall'insegnante in base alle esigenze della classe;
- possono essere considerati validi i nomi propri come *Milano* e *Valentina*. Ogni insegnante può comunque decidere se far valere anche Cognomi/Soprannomi di personaggi noti e/o Sigle di Case Automobilistiche etc...;
- Il gioco acquista maggior valore nel momento in cui ogni alunno ha a disposizione i 13 dadi da muovere e spostare con le proprie mani poiché la manualità permette di far vivere in modo diretto l'aspetto morfologico delle parole, frutto della combinazione di tante lettere.

LE LEZIONI DEL PER-CORSO “ROLLING CUBES ABC”

Lez.	Titolo	Elementari	Medie	Superiori
1	Fiumi di parole senza tema	X	X	X
2	Parola vincente (punteggio più alto)		X	X
3	“Nomi, cose e città” evolution!	X		
4	Le parti del discorso	X	X	X
5	I verbi	X	X	X
6	Dubito!	X	X	X
7	Ortografia e suoni difficili	X		
8	Verifica sui suoni difficili	X		

9	Le parole omografe e/o omofone		X	X
10	Le parole tronche, sdruciole, bisdruciole		X	X
11	Dittonghi, trittonghi e iati		X	X
12	Fiumi di parole monotematiche	X	X	X
13	L'Iliade e l'Odissea: nomi, aggettivi e verbi	X	X	X
14	L'Iliade e l'Odissea: la frase più lunga ovvero la FRASONA!	X	X	X
15	Un racconto ispirato all'Iliade	X	X	
16	Il testo descrittivo	X	X	X
17	Giochi linguistici ovvero "Giochi di Edipo"	X	X	X
18	La rima baciata: avvio alla poesia	X	X	X
19	Edipo Fotografico	X	X	X
20	La mia estate in un click	X	X	X
21	Le mie feste di Natale	X	X	X
22	...una mattina a scuola!	X	X	X
23	Indovinello ad incognite	X	X	X
24	Indovina chi?	X	X	X

4.4.1 Fiumi di parole senza tema

Percorso di apprendimento

Ad ogni gruppo viene indicato il lancio dei 13 dadi di Rolling CUBES ABC. Ogni gruppo, dopo aver osservato con attenzione tutte le facce dei 13 dadi, produce più parole possibile.

Regole per un corretto svolgimento dell'attività

Questa attività risulta molto efficace nella fase iniziale di sperimentazione del gioco per capire, innanzitutto, se gli alunni sanno manipolare i dadi e utilizzarli in modo corretto, in particolare i dadi simbolo, "=" e "≠". Per questa attività è consigliabile:

- effettuare un lancio semi-casuale o semi-mirato, ovvero l'insegnante può lanciare casualmente i dadi e poi sistemare le facce affinché nel lancio non risultino più di due dadi simbolo: uno "=" e uno "≠";
- in fase iniziale, far lavorare gli alunni in modo totalmente libero, senza limitazioni sul piano grammaticale. Poi, si consiglia, attraverso un percorso graduale, di rendere la richiesta sempre più circoscritta. Ad esempio, si chiederà di non trascrivere parole con la stessa radice e il solo cambiamento di genere/numero/modo/tempo come bambino/bambina; bambini/bambine; amo/amavo/ama;
- nella fase iniziale di sperimentazione, lasciare tutto il tempo di cui si può disporre per far abituare gli alunni a manipolare i dadi; poi lentamente è consigliabile ridurre il tempo per vedere quante parole gli alunni riescono ad individuare. Ci si accorgerà che quanto più gli alunni prendono confidenza con i dadi tanto più saranno rapidi e veloci fino a renderci conto che 5 minuti di tempo sono tantissimi!
- ricordare che si possono produrre parole solo in lingua italiana o parole straniere, ma ormai di uso corrente nella nostra lingua e presenti sul dizionario;
- stabilire fin dall'inizio se vogliamo far produrre anche nomi propri, sigle, acronimi;
- uso del dizionario della lingua italiana;
- disporre di quaderno e penna.

Spunti di riflessione

ROLLING CUBES ABC			NOMI					
1 DIO	29 HIA	57 PENE	1 DIO	6 GIADA	11 CASCHI	16 SESSO	21 TASCA	26 PIEDE
2 GESSI	30 PESCE	58 PALI	2 GESSI	7 CASA	12 [SCI]	17 DAINO	22 APE	27 ANNO
3 PANE	31 PIEDO	59 CAOS	3 PANE	8 PESO	13 SPA	18 NOIA	23 SACCO	28 PANNI
4 PANCA	32 ANNO	60 ORIGIA	4 PANCA	9 PESCA	14 CAPRO	19 NEPI	24 CESTA	29 SPINA
5 GAS	33 PANNI	61 PAGLIA	5 GAS	10 NIDO	15 CANE	20 DENTI	25 PESCE	30 SPOSA
6 GIADA	34 SPINA	62 SASSI	31 DIGA	26 PASTA	41 GIGANTI	46 PENE	51 CINEMA	
7 CASO	35 SPOSA	63 CINEMA	32 SEPI	37 SCOPA	42 PADRE	47 PALLA	52 SPAGO	
8 PESO	36 DIGA	64 STAGO	33 SPINACI	38 SCALE	43 NASI	48 CAOS	53 SAGGI	
9 PESCA	37 SEPI	65 SAGGI	34 SEPIA	39 SANTI	44 GANCIO	49 PAGLIA	54 GENIO	
10 PESCATI	38 SPINACI	66 GENIO	35 PIANTE	40 SPANNE	45 INDICE	50 SAGGI	55 ANGELI	
11 NIDO	39 SEPIA	67 ANGELI						
12 CASCHI	40 GIRA	68 GRECI						
13 SCI	41 PIANTE	69 TENNIS						
14 SPA	42 PASTA	70 ESCI						
15 CAPRA	43 SCOPA	71 ACHI						
16 CANE	44 SCALE	72 SCHEMA						
17 SESTA	45 SETE	73 NEVE						
18 SESSO	46 SANTI	74 MANIA						
19 DAINO	47 SPANNE	75 PERSI						
20 NOIA	48 GIGANTI	76 PIVA						
21 NEPI	49 SEBA	77 SEDIA						
22 DENTI	50 PADRE	78 DIPINTA						
23 TASCA	51 NASI	79 CESSO						
24 NEBA	52 ANDI	80 GHIANDE						
25 APE	53 GANCIO	81 PENNA						
26 SECCO	54 INDICE	82 SECONDI						
27 SACCO	55 SPARI							
28 CESTA	56 GHIANDE							

AGGETTIVI			VERBI		PRONOMI	
1 NERA	1 PESCATI	7 PERSI	1 SESTA			
2 NIAA	2 SECCO	8 PIANTE	2 MIA			
3 GIGANTI (gigante)	3 GIRA	9 CESSO				
4 GRANDI (grande)	4 SPARI					
5 GRIGIA	5 SPINACI					
6 SCHEMA	6 ESCI					
7 SECCO (secco)						

Riferimenti a contenuti didattici

Questa attività consente di lavorare e riflettere su:

- aspetti fonologici e morfologici della lingua italiana con conseguente arricchimento del lessico;
- ricerca all'interno del proprio repertorio lessicale di tutte le parole note e meno note conosciute, seppur brevi;
- famiglia di parole e aree semantiche;
- parole che hanno in comune la stessa radice (omografe, omofone, omonime);
- dizionario della lingua italiana.

4.4.2 Parola vincente (punteggio più alto)

Percorso di apprendimento

Si effettua il lancio dei 13 dadi. Stabilita la durata del turno, ogni gruppo, usando le stesse 13 lettere, compone più parole possibili per poi scegliere e trascrivere in modalità riconoscibile rispetto alle altre quella che, tra le tante prodotte, ritiene la vincente.

Vince il turno il gruppo che ha realizzato il punteggio più alto.

Nota bene

Si ricorda che non è detto che la parola con più dadi sia anche quella con punteggio più alto e per questa ragione l'attività risulta stimolante anche per il ragionamento strategico.

Regole per un corretto svolgimento dell'attività

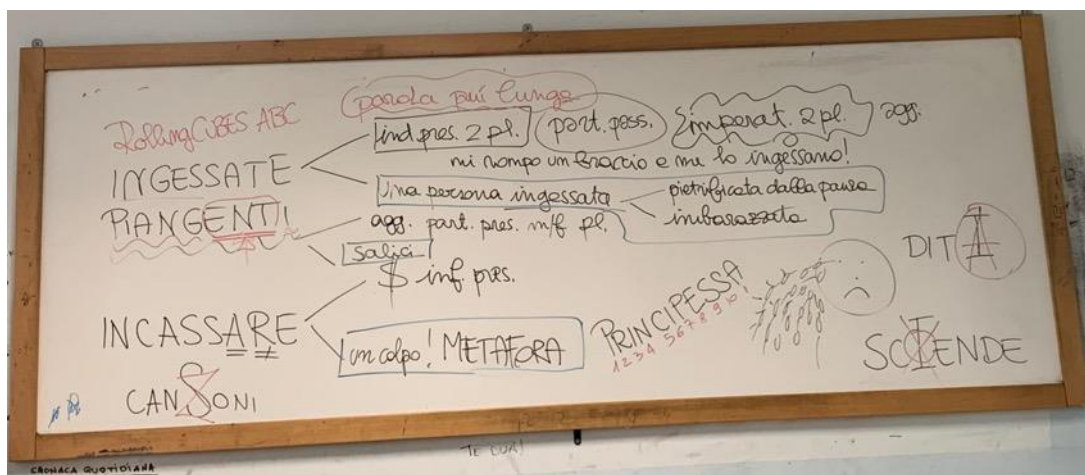
- L'insegnante controlla le parole scritte dai gruppi e ne verifica la correttezza;
- La parola deve essere corretta dal punto di vista morfologico e semantico;
- Non rientrano tra le parole valide per il calcolo del punteggio: articoli, preposizioni, congiunzioni, avverbi;
- Non vengono inserite nel calcolo del punteggio le parole trascritte in modo non corretto o prive di significato o con una disposizione errata del dado-simbolo (“=” o “≠”).

Calcolo del punteggio

- 2 punti per ogni lettera usata;
- 1 punto per ogni dado simbolo usato (“=” o “≠”);
- 2 punti bonus per ogni lettera usata due volte senza dado simbolo “=”;
- 1 punto bonus per ogni lettera usata due volte con dado simbolo “=”;
- 3 punti bonus per ogni lettera usata tre volte senza dado simbolo “=”;
- 1 punto bonus per ogni lettera usata tre volte con dado simbolo “=”.

Spunti di riflessione!





Partendo dal lavoro dei gruppi possono scaturire, di volta in volta, diversi spunti di riflessione.

Riflessione sulla parola vincente. Ad esempio, dalle **parole con 9 dadi** si può effettuare una riflessione sulla strategia che un gruppo avrebbe potuto usare per il calcolo del punteggio, non potendo ovviamente sapere quali parole gli altri gruppi avrebbero potuto produrre, ma basandosi su un ragionamento personale:

- le parole **INCASS≠E** (*incassare*) e **PIANGE≠I** (*piangenti*) raggiungono un totale di 19 punti, ma non consentivano altre possibili soluzioni con i dadi a disposizione;
- la parola **INGESSA≠=** (*ingessate*) che raggiunge 19 punti, come le due parole precedenti, avrebbe potuto presentare un'altra soluzione: **INGESSA≠I** (*ingessati*) e raggiungere 21 punti.

Fermo restando che, in questa occasione, ha vinto il gruppo che ha prodotto la parola

P≠INCI=ESSA (*principessa*) per un totale di 24 punti.

Riflessione sul lessico. In seguito, dopo aver effettuato l'analisi grammaticale delle varie voci, si possono far riflettere gli alunni su quanto segue:

- senso connotativo e denotativo del lessico;
- parole omografe, omofone, omonime;
- figure retoriche (metafore).

Sarebbe interessante far produrre delle frasi con tutti i significati attribuiti alle parole prese in esame per capire se tutti gli alunni hanno compreso anche il significato sotteso.

Riferimenti a contenuti didattici

Questa attività consente di lavorare e riflettere su:

- lavoro di strategia;
- aspetti fonologici e morfologici della lingua italiana con conseguente arricchimento del lessico;
- ricerca all'interno del proprio repertorio lessicale di tutte le parole note e meno note conosciute di una certa lunghezza;
- famiglia di parole e aree semantiche;
- parole che hanno in comune la stessa radice (omografe, omofone, omonime);
- dizionario della lingua italiana.

4.4.3 "Nomi, cose e città" evolution!

Percorso di apprendimento

Questa modalità di lavoro rappresenta un'evoluzione del classico gioco "Nomi, cose e città", andando quindi a produrre solo ed esclusivamente nomi.

La scelta delle categorie è a discrezione dell'insegnante, si può chiedere di produrre nomi di persona, di cose, di animali o di luoghi, comuni o propri. Nell'attività proposta in una classe secondo sono state scelte le seguenti sei categorie:

- NOMI DI PERSONA COMUNI;
- NOMI DI PERSONA PROPRI;
- NOMI DI ANIMALE COMUNI;
- NOMI DI ANIMALE PROPRI;
- NOMI DI LUOGO COMUNI;
- NOMI DI LUOGO PROPRI.

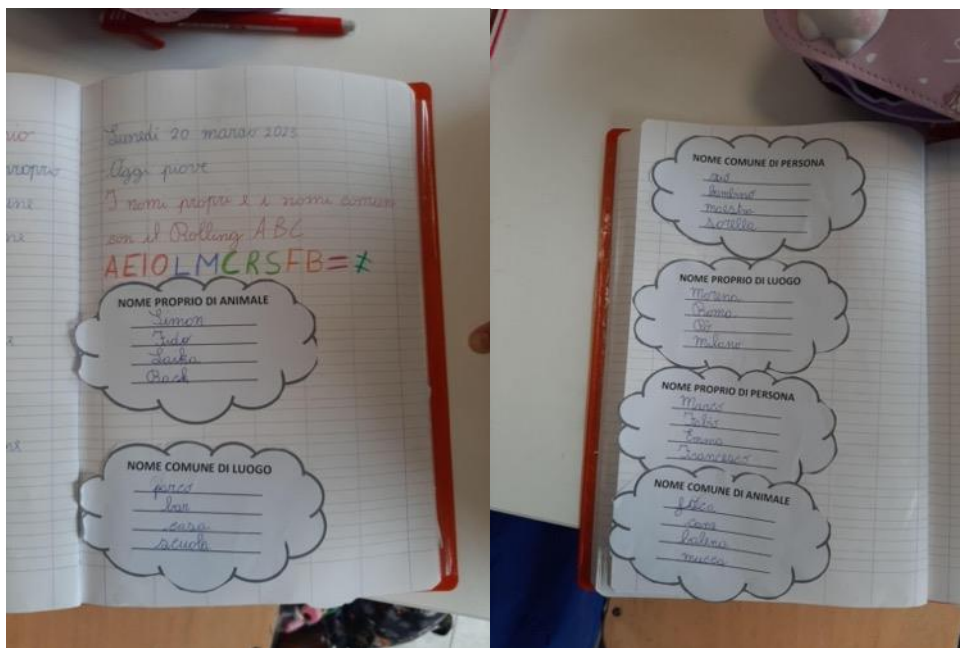
Il gioco può essere svolto in modalità singola, a coppie o a squadre, a seconda dell'obiettivo prefissato e dell'età degli alunni.

Per ogni turno di gioco tutti i giocatori/squadre, lavorano con le stesse tredici facce dei dadi: l'insegnante effettua un lancio casuale dei tredici dadi e comunica ai giocatori come posizionare le lettere e le facce dei dadi. In ciascun turno ogni giocatore/squadra dovrà scrivere un nome per ognuna delle sei categorie indicate, facendo attenzione alla corretta ortografia, alla possibile realizzazione di tale parola con le lettere e i simboli indicati e al corretto inserimento nella categoria nome adeguata.



Regole per un corretto svolgimento dell'attività

L'insegnante può predisporre delle griglie già stampate per inserire i nomi prodotti, nell'immagine sono state fornite delle nuvolette contenenti quattro righe (quindi per quattro turni di gioco).



A differenza della comune modalità di gioco, in questo caso non viene data indicazione della lettera iniziale, ma viene posto il vincolo di utilizzare solo ed esclusivamente le lettere e i simboli indicati dall'insegnante.

Come per la modalità classica si può attribuire un limite di tempo (il turno di gioco si interrompe quando una squadra ha scritto tutti e sei i nomi, uno per ogni categoria) e un punteggio.

ATTENZIONE!

I nomi possono essere prodotti al maschile o al femminile, al singolare o al plurale. Anche in questo caso sarà l'alunno a dover mettere in atto la strategia migliore in base alle lettere e ai simboli jolly in proprio possesso.

Calcolo del punteggio

Vi riportiamo un esempio di possibile attribuzione del punteggio, anche questo modificabile a discrezione dell'insegnante.

- 5 punti per una parola unica (non prodotta da nessun'altra squadra) realizzata solo con le lettere
- 4 punti per una parola unica (non prodotta da nessun'altra squadra) realizzata con le lettere e con almeno un simbolo jolly (uguale o diverso)
- 2 punti per una parola non unica (prodotta da almeno due squadre) realizzata solo con le lettere

- 1 punto per una parola non unica (prodotta da almeno due squadre) realizzata con le lettere e con almeno un simbolo jolly (uguale o diverso)

Ovviamente se la parola non è scritta correttamente dal punto di vista ortografico, se non è realizzabile con le facce dei dadi indicate o se non è inserite nella categoria corretta non può essere considerata valida per il calcolo del punteggio.

Riferimenti a contenuti didattici

Questa attività consente di lavorare e riflettere sulla categoria grammaticale del nome, in particolare su:

- genere;
- numero;
- categoria (persona, animale, cosa e luogo);
- nomi propri e comuni;
- ortografia.

4.4.4 Le parti del discorso

Percorso di apprendimento

Durante il percorso di studi della grammatica italiana, ogni volta che in classe viene affrontato un nuovo argomento, il Rolling CUBES ABC può essere utilizzato sia in fase iniziale, di scoperta delle conoscenze informali già possedute dagli alunni, sia in fase conclusiva, prima di passare ad un argomento successivo per verificare quanto appreso dagli alunni.

I temi che si possono proporre riguardano le parti del discorso (i verbi, i nomi, gli aggettivi e gli avverbi.)

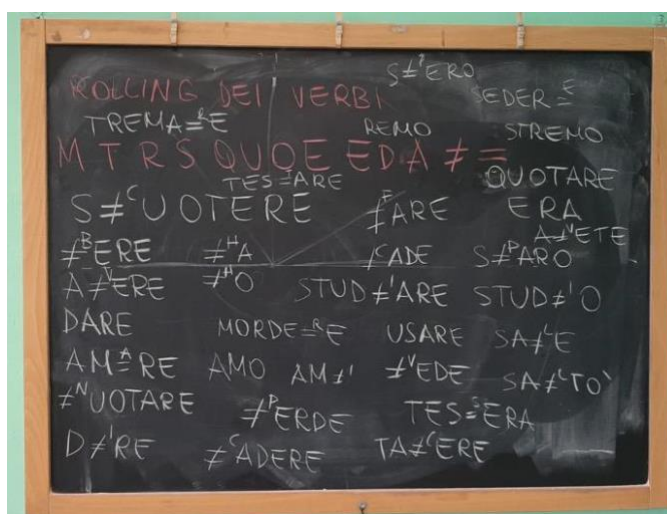


Nel caso degli aggettivi, a seguito del lavoro di individuazione delle parole con il Rolling CUBES ABC, si potrà proporre un lavoro di scrittura di un testo descrittivo. Gli studenti dovranno scegliere tra l'elenco degli aggettivi individuati alcune parole da inserire in un breve testo descrittivo, tra le dieci e le quindici righe, di un personaggio, realistico o fantastico, a loro scelta.

Regole per un corretto svolgimento dell'attività

Si consiglia di effettuare un lancio casuale dei dadi, assicurandosi solamente di non avere ottenuto più simboli jolly che lettere (solitamente un simbolo uguale e uno diverso sono più che sufficienti per un buon lavoro sul lessico). Dopo aver individuato le parole, in una modalità collettiva attraverso un brainstorming, aver verificato la corretta corrispondenza tra la parola e la categoria grammaticale richiesta, è stata effettuata l'analisi grammaticale delle parole trovate dai bambini.

La ricchezza del lavoro risiede tanto nell'arricchimento lessicale, quanto nell'andare a lavorare su qualcosa prodotto interamente dagli studenti, spesso molto divertente. Il lavoro con i dadi consente di generare parole che ad orecchio suonano bene e che spesso non sanno di essere parole. Durante il lavoro sui verbi possono emergere parole come "quotare" di cui poi il bambino fa ricchezza andando a ricercare il significato sul dizionario della lingua italiana.



La foto riporta la lavagna di classe con i verbi individuati, in modalità collettiva, dagli alunni di una classe quarta della scuola primaria.



La foto rappresenta una parola individuata con il lancio del Rolling CUBES ABC. Dalla creazione di questa parola è seguita una riflessione sulla radice e sulle desinenze dei verbi.

Riferimenti a contenuti didattici

- Categorie grammaticali (nomi, aggettivi, verbi e avverbi)
- Le radici e le desinenze, il genere e il numero, i tempi verbali
- Le famiglie di parole
- Scrittura creativa e narrativa

4.4.5 I verbi

Percorso di apprendimento

Si effettua il lancio dei 13 dadi. Stabilita la durata del turno, ogni gruppo, usando le stesse 13 lettere, produce più parole possibili appartenenti alla categoria grammaticale VERBI. I verbi individuati vengono trascritti su un foglio di quaderno e analizzati per le seguenti voci: modo, tempo, persona, numero.

Vince il turno il gruppo che ha realizzato non solo più verbi, ma è stato in grado di analizzarli in modo corretto.

Nota bene

Premettendo che ogni insegnante può decidere se proporre tale attività:

- in modalità sfida singola;
- in modalità sfida di gruppo;
- come verifica scritta in classe;
- come compito da assegnare a casa;

si fa presente che può essere pensata in due modalità:

- A. come occasione per ripassare tutti i modi e i tempi dei verbi studiati;
- B. come occasione per soffermarsi su alcuni modi e tempi verbali specifici.

L'attività consente di:

- arricchire il lessico. Il lavoro con i dadi consente di generare parole che ad orecchio suonano bene, la cui esistenza è accertabile solo in seguito a consultazione del dizionario.
- lavorare su parole/verbi interamente prodotti dagli studenti. Questo tipo di produzione autonoma rende l'attività molto coinvolgente, divertente e competitiva.

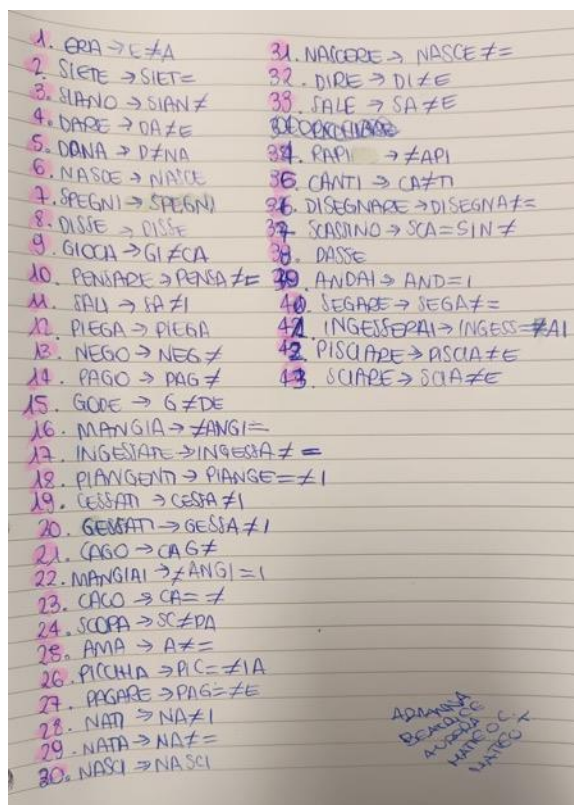
Regole per un corretto svolgimento dell'attività

- L'insegnante controlla le parole scritte dai gruppi e ne verifica la correttezza;
- La parola deve essere corretta dal punto di vista morfologico;
- Non vengono inserite nel calcolo del punteggio le parole trascritte in modo non corretto o prive di significato o con una disposizione errata del dado-simbolo (“=” o “≠”).

In questa attività è possibile effettuare:

- un lancio casuale dei dadi, assicurandosi solamente di non avere ottenuto più simboli jolly che lettere (solitamente un simbolo “=” e “≠” sono più che sufficienti per un buon lavoro sul lessico);
- un lancio mirato (nel caso in cui si volesse consentire la produzione di tutti i modi verbali).

Spunti di riflessione



Partendo dal lavoro effettuato dai gruppi possono scaturire, di volta in volta, diversi spunti di riflessione. Dopo aver fatto effettuare l'analisi grammaticale delle varie voci verbali, si possono far riflettere gli alunni sulle parole omografe, omofone, omonime o sul senso connotativo e denotativo del lessico.

Ad esempio, la parola “PAGO” ha consentito di lavorare non solo sulla voce verbale, ma anche sulla categoria “nome” poiché non tutti ne conoscevano l'esatto significato e possibile utilizzo. Questo lavoro ha richiesto la consultazione del dizionario e per verificarne la finale comprensione la produzione di frasi semplici o complesse nelle quali il termine prodotto è stato usato nelle varie funzioni di verbo e sostantivo. Questo lavoro è stato effettuato per molti altri verbi. Esempio: era, sali, piega, scopa, sale, canti, ...

Si consiglia inoltre di sfruttare la produzione di così tanti verbi per invitare gli alunni a produrre un piccolo racconto usando un numero definito di verbi prodotti.

**Compito di grammatica:
produzione di un numero specifico di modi e tempi verbali!**



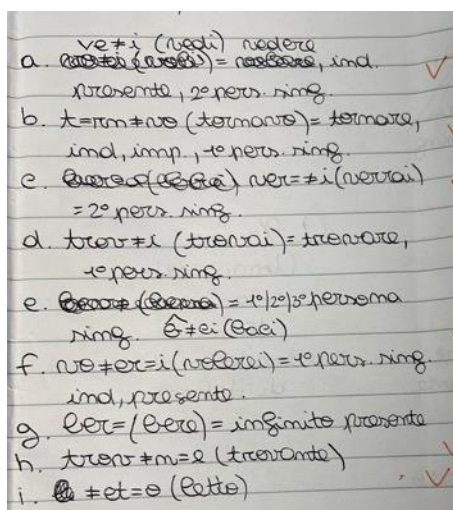
1. Usando il lancio dei 13 dadi di Rolling CUBES ABC, individua **almeno una parola omografa**. Trascrivi sul foglio tutte le possibili categorie a cui appartiene, **effettuando l'analisi grammaticale**. Poi, **produci una frase per ogni categoria** individuata.
2. Usando il lancio dei 13 dadi di Rolling CUBES ABC, trascrivi sul foglio **almeno tre parole tronche, almeno tre piane, almeno una sdrucciola**. Poi, dividile in sillabe.
3. Usando il lancio dei 13 dadi di Rolling CUBES ABC, scrivi sul foglio **più parole possibili contenenti dittonghi, trittonghi e iati** (distribuisce le parole in tre tabelle opportunamente divise nelle tre voci richieste). Poi, **dividi in sillabe** tutte le parole prodotte.

MORFOLOGIA E SINTASSI

4. Usando il lancio dei 13 dadi di Rolling CUBES ABC, scrivi sul foglio **almeno un verbo al modo:**
 - a. indicativo presente;
 - b. indicativo imperfetto;
 - c. indicativo futuro;
 - d. indicativo passato remoto;
 - e. congiuntivo presente;
 - f. condizionale presente;
 - g. infinito presente;
 - h. participio presente;
 - i. participio passato.
- Poi, **analizza persona e numero** di tutte le voci verbali prodotte.

In questo caso (vedi esercizio 4), invece di far produrre modi e tempi casuali, era stato richiesto di produrre alcune voci specifiche sulle quali si era lavorato in classe.

A voce, è stato chiesto agli alunni di non ripetere verbi con la stessa radice, ma di variarla ogni volta per rendere il lavoro più interessante ed efficace sul piano lessicale.



La foto riporta un esempio dello svolgimento dell'esercizio 4 richiesto agli alunni nel compito in classe di grammatica suddetto.

Si nota come, in questo caso, l'alunno è riuscito a produrre solo una voce verbale per ogni modo e tempo richiesto, mentre l'esercizio chiedeva di trovarne **ALMENO** una per ciascuna richiesta.

Questo ha portato a varie utili riflessioni:

- sfruttare in modo più adeguato il tempo a disposizione;
- lavorare sulla velocità nella produzione;
- non sempre totale decodificazione della richiesta effettuata.

Riferimenti a contenuti didattici

- Categoria grammaticale dei verbi;
- Le radici e le desinenze, il genere e il numero, i tempi verbali;
- Parole omografe, omofone, omonime;
- Analisi grammaticale e logica;
- Scrittura creativa con produzione di frasi semplici o complesse.

4.4.6 Dubito!

Percorso di apprendimento

Il primo giocatore/squadra lancia tutti i 13 dadi e sceglie una lettera (da qualsiasi dado) per iniziare la parola, e il gioco poi prosegue in senso orario. Il giocatore di turno lancia solo i dadi non usati e cerca di aggiungere una nuova lettera per continuare la parola. Dal secondo dado in poi è possibile usare i jolly, dichiarando quale lettera sia (le lettere usate non possono essere cambiate). Si prosegue con sempre meno dadi a ogni lancio, finché il giocatore di turno non riesce ad aggiungere alcuna nuova lettera senza completare una parola. Il giocatore che ha aggiunto l'ultima lettera valida vince il turno e guadagna 1 punto. La partita continua con un nuovo lancio di tutti i dadi. Le parole a partire dalle 3 lettere in poi possono essere considerate come completate.

Regole per un corretto svolgimento dell'attività

È possibile aggiungere una lettera pur essendo consapevoli che non esistono parole che inizino con quella sequenza di lettere. Il giocatore/squadra seguente smaschererà il bluff dicendo DUBITO!, ma se il giocatore/squadra troverà una parola con quelle lettere iniziali vincerà il turno.

Dubito!

- **Due o più**
- Primo giocatore lancia i 13 dadi, sceglie una lettera. Secondo giocatore lancia i 12 dadi non usati e aggiunge una lettera per continuare la parola. E così via...
- Il gioco prosegue finché **non si riesce ad aggiungere** alcuna nuova lettera per formare la parola
- Si può aggiungere una lettera anche se si è consapevoli che non esiste alcuna parola con quelle lettere. Il giocatore che individua il bluff dice **DUBITO!**

DUBITO !

ToKalon

Riferimenti a contenuti didattici

- Problem solving e strategia
- Arricchimento lessicale
- Famiglie di parole e prefissi

4.4.7 Ortografia e suoni difficili

Percorso di apprendimento

Il Rolling CUBES ABC può essere usato durante tutto il corso della scuola primaria, a partire dai bambini di prima elementare che si avvicinano per la prima volta al mondo della letto-scrittura e dell'ortografia.

In quest'ottica la modalità "fiumi di parole monotematica" può essere un'ottima occasione per andare a lavorare su aspetti specifici dell'ortografia, attraverso lanci mirati.

Regole per un corretto svolgimento dell'attività

Le doppie

Se si sta lavorando sul concetto delle "doppie" si potrà anche effettuare un lancio casuale assicurandosi però di avere a disposizione almeno un simbolo jolly "uguale". In questo caso la consegna potrebbe essere: "Scrivere più parole possibili utilizzando SEMPRE il simbolo jolly per raddoppiare una consonante vicina, individuando in questo modo parole con almeno una lettera doppia". Lo studente dovrà muoversi all'interno del proprio repertorio linguistico interrogandosi sulla presenza o meno di una lettera "doppia".

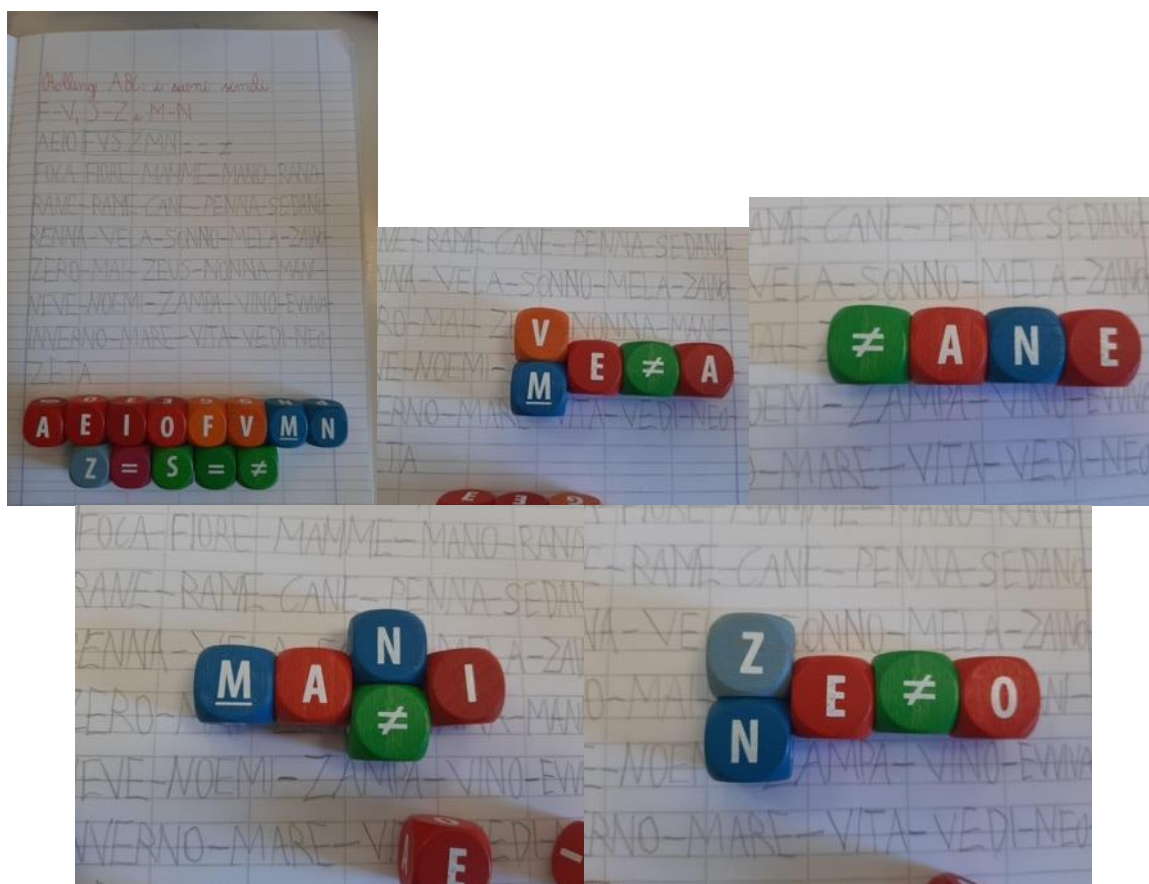
I suoni simili

Per ripassare le parole con suoni simili si consiglia di proporre un lancio di dadi ragionato per far usare agli studenti alcune consonanti specifiche. Gli alunni dovranno trovare quante più parole con i dadi a disposizione. Le parole dovranno avere almeno una delle consonanti presenti nel lancio. Il lavoro può essere svolto in modalità collettiva, a coppie o individuale, a seconda dell'obiettivo dell'attività. A termine dell'attività seguirà un momento di riflessione e consolidamento.

P/B e D/T



M/N, F/V e S/Z



Riferimenti a contenuti didattici

- Le doppie
- I suoni simili P/B, D/T, M/N, F/V e S/Z
- I suoni difficili (gn, sc, cqu...)

4.4.8 Verifica sui suoni difficili

Percorso di apprendimento

Il Rolling CUBES ABC può essere usato anche in fase di verifica delle competenze, alla fine di un percorso di apprendimento.


Di seguito vi riportiamo un lancio di dadi e la struttura di una verifica proposta in una quarta elementare per verificare la corretta ortografia di parole contenenti suoni “difficili”. Lo stesso lancio di dadi deve essere usato per produrre tre parole per ciascuna categoria indicata. La particolarità e la ricchezza di questa tipologia di verifica risiede proprio nel limite fornito dai soli 13 dadi: l'alunno dovrà cercare all'interno del proprio repertorio linguistico tutte le parole, contenenti un

determinato suono e una precisa struttura ortografica, realizzabili SOLO con le facce dei dadi. Questa modalità gli consentirà di riflettere e di discernere tra un numero maggiore di parole conosciute.

Regole per un corretto svolgimento dell'attività

Si consiglia di fornire, insieme al foglio con la griglia per l'inserimento dei nomi, un sacchetto di dadi a ciascun alunno che gli consentirà di verificare la correttezza della parola spostando e incrociando i dadi. Si può decidere di far lavorare tutti gli alunni con lo stesso lancio dei dadi o fornire schede con lanci di dadi differenti, ma mantenendo la stessa scelta di suoni "difficili".

ORTOGRAFIA CON IL ROLLING ABC



TROVA E SCRIVI ALMENO UNA PAROLA PER OGNI CATEGORIA

CHI - CHE	CE - CIE - GE - GIE
GHI - GHE	DOPPIE
GLI	GN

Esempio di verifica consegnata in una classe quarta della scuola primaria. Il lancio è mirato alla creazione delle parole che presentano suoni difficili (chi/che, ce/cie/ge/gie, ghi/ghe, doppie, gli e gn).

Riferimenti a contenuti didattici

- Ortografia: I suoni difficili, le doppie, digrammi e trigrammi.
- Riflessione sul lessico

4.4.9 Le parole omografe e/o omofone

Percorso di apprendimento

Si effettua il lancio dei 13 dadi. Stabilita la durata del turno, ogni gruppo o singolo alunno, usando le stesse 13 lettere, produce più parole possibili omografe e/o omofone.

Vince il turno il gruppo/alunno che:

- ha realizzato un numero maggiore di parole omografe e/o omofone;
- è stato in grado di inserirle in modo corretto in una frase semplice o complessa per ogni funzione/significato individuato.

Nota bene

Ogni insegnante può decidere se proporre tale attività:

- in modalità sfida singola;
- in modalità sfida di gruppo;
- come verifica scritta in classe;
- come compito da assegnare a casa.

Inoltre, ogni insegnante può decidere di far produrre sia parole:

- solo omografe;
- solo omofone;
- sia omofone che omografe.

L'attività consente di:

- arricchire il lessico. Il lavoro con i dadi consente di generare parole che ad orecchio suonano bene, la cui esistenza è accertabile solo in seguito a consultazione del dizionario.
- lavorare su parole interamente prodotte dagli studenti. Questo tipo di produzione autonoma rende l'attività molto coinvolgente, divertente e competitiva.

Regole per un corretto svolgimento dell'attività

- L'insegnante controlla le parole scritte dai gruppi e ne verifica la correttezza;
- La parola deve essere corretta dal punto di vista morfologico;
- Non vengono inserite nel calcolo del punteggio le parole trascritte in modo non corretto o prive di significato o con una disposizione errata del dado-simbolo (“=” o “≠”).

In questa attività è possibile effettuare:

- un lancio casuale dei dadi, assicurandosi solamente di non avere ottenuto più simboli jolly che lettere (solitamente un simbolo “=” e “≠” sono più che sufficienti per un buon lavoro sul lessico);
- un lancio mirato (nel caso in cui si volesse consentire la produzione di alcune parole specifiche e pensate dall'insegnante).

Esempio di lavoro su parole omografe

ESEMPIO DI VERIFICA SULLA GRAMMATICA

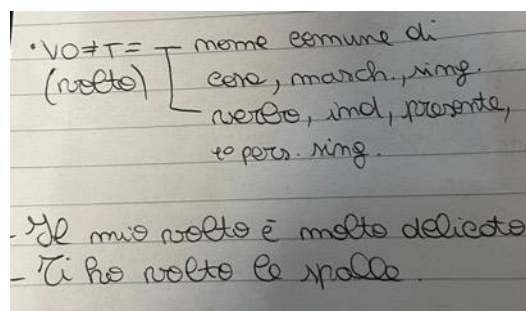
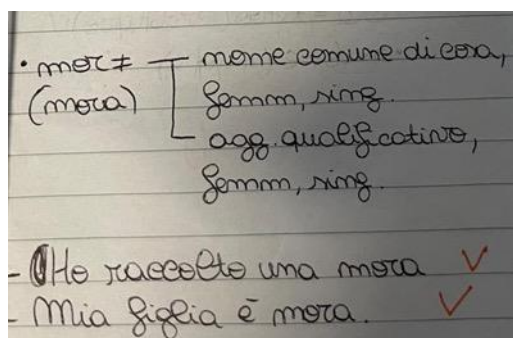


Usando il lancio dei 13 dadi di Rolling CUBES ABC indicato, produci almeno una parola omografa. Trascrivi sul foglio tutte le possibili categorie a cui appartiene, effettuando l'analisi grammaticale.
Poi, produci una frase per ogni categoria individuata.

A sinistra si mostra quanto richiesto in un compito fatto svolgere dagli alunni all'interno di una prova strutturata di grammatica.

In questo caso l'esercizio richiedeva la produzione di sole parole omografe, conseguente analisi grammaticale e inserimento della parola in una frase in base alla funzione individuata.

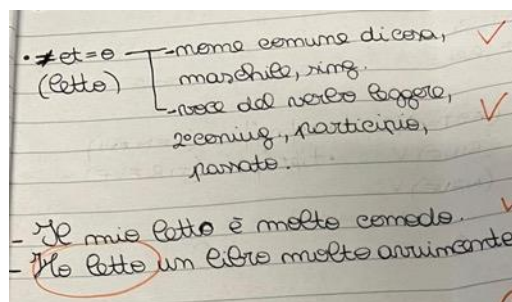
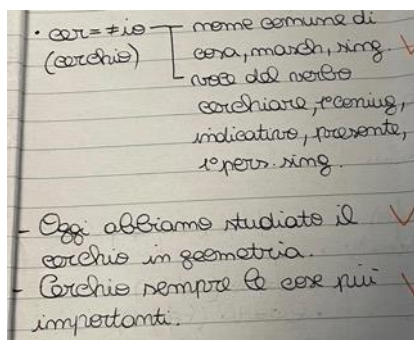
Nelle foto sottostanti è visibile la produzione effettuata da alcuni alunni/e, dalla quale possono scaturire diverse riflessioni.



Nella produzione visibile a sinistra l'alunna ha effettuato produzione e analisi grammaticale in modo corretto!

Nel lavoro visibile a destra, soffermandosi sulla parola "volto", si è presentata l'opportunità di riflettere su:

- differenza tra parole omografe e omofone;
- analisi grammaticale del verbo prodotto "ho volto";
- completezza e correttezza della frase.



Nella produzione visibile a sinistra, l'alunno ha effettuato produzione e analisi grammaticale in modo corretto!

Nel lavoro visibile a destra, soffermandosi sulla parola "letto", si è presentata l'opportunità di riflettere sull'analisi grammaticale del verbo prodotto "ho letto".

Riferimenti a contenuti didattici

- Parole omografe e omofone;
- Varie categorie grammaticali (nome, aggettivo, verbo, raramente avverbio);
- Le radici e le desinenze;
- Analisi grammaticale;
- Scrittura creativa con produzione di frasi semplici o complesse.

4.4.10 Le parole tronche, piane, sdruciole

Percorso di apprendimento

Si effettua il lancio dei 13 dadi. Stabilita la durata del turno, ogni gruppo o singolo alunno/a, usando le stesse 13 lettere, produce più parole possibili tronche, sdruciole, bisdruciole.

Vince il turno il gruppo/alunno che:

- ha realizzato un numero maggiore di parole tronche, sdruciole, bisdruciole.
- è stato in grado di dividere correttamente in sillabe ogni parola prodotta.

Nota bene

Ogni insegnante può decidere se proporre tale attività:

- in modalità sfida singola;
- in modalità sfida di gruppo;
- come verifica scritta in classe;
- come compito da assegnare a casa.

L'attività consente di:

- arricchire il lessico. Il lavoro con i dadi consente di generare parole che ad orecchio suonano bene, la cui esistenza è accertabile solo in seguito a consultazione del dizionario.
- lavorare su parole interamente prodotte dagli studenti. Questo tipo di produzione autonoma rende l'attività molto coinvolgente, divertente e competitiva.

Regole per un corretto svolgimento dell'attività

- L'insegnante controlla le parole scritte dai gruppi e ne verifica la correttezza;
- La parola deve essere corretta dal punto di vista morfologico;
- Non vengono inserite nel calcolo del punteggio le parole trascritte in modo non corretto o prive di significato o con una disposizione errata del dado-simbolo (“=” o “≠”).

In questa attività è possibile effettuare:

- un lancio casuale dei dadi, assicurandosi solamente di non avere ottenuto più simboli jolly che lettere (solitamente un simbolo “=” e “≠” sono più che sufficienti per un buon lavoro sul lessico);
- un lancio mirato (nel caso in cui si volesse consentire la produzione di alcune parole specifiche e pensate dall'insegnante).

Esempio di lavoro su parole *tronche*, *sdruciole*, *bisdruciole*

ESEMPIO DI VERIFICA
SULLA GRAMMATICA

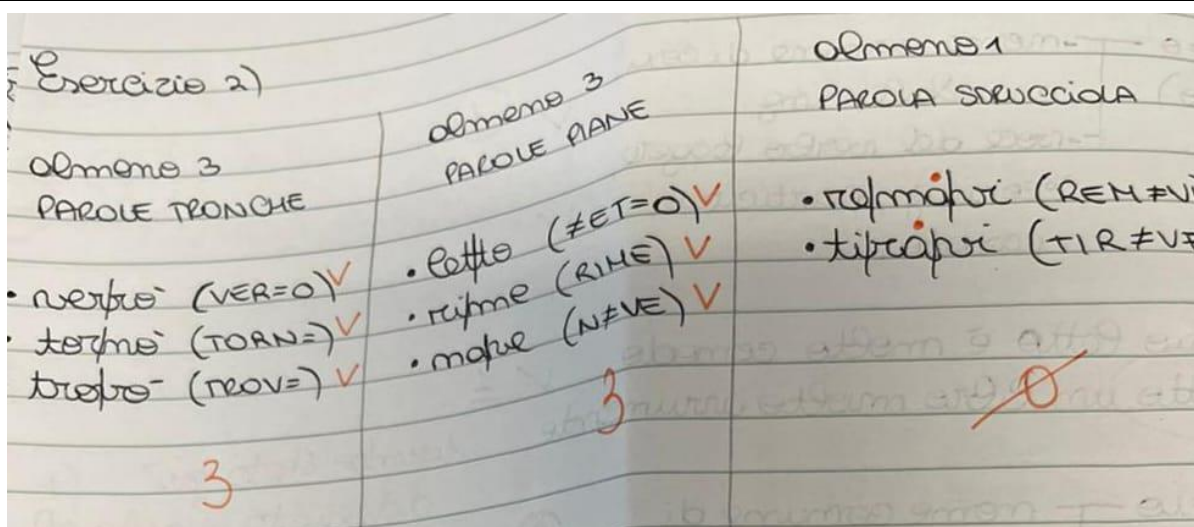


Usando il lancio dei 13 dadi di Rolling CUBES ABC indicato, produci almeno tre parole tronche, almeno tre piane, almeno una sdruciola. Poi, dividile in sillabe.

A sinistra si mostra quanto richiesto in un compito fatto svolgere dagli alunni all'interno di una prova strutturata di grammatica.

In questo caso l'esercizio richiedeva la produzione di almeno tre parole tronche, tre parole piane e una parola sdruciola. Poi, la divisione in sillabe per ciascuna parola prodotta.

Nella foto alla pagina seguente è visibile la produzione effettuata da un alunno, dalla quale possono scaturire diverse riflessioni.



Nell'immagine riportata si può notare come la produzione delle parole tronche e piane con relativa divisione in sillabe sia corretta e rispondente alla richiesta effettuata; invece, la produzione di parole sdruciole risulta errata poiché quelle prodotte sono solo parole piane. Questo lavoro ha consentito di riflettere su quanto segue:

- la produzione di parole tronche e piane risulta agevole e ben compresa;
- la produzione di parole sdruciole risulta di più difficile realizzazione sia per la minore facilità a reperire parole rispondenti a tale richiesta e sia per la poca dimestichezza a pronunciare le parole ad alta voce e con accentazione corretta.

L'attività ha consentito di intensificare il lavoro in classe e casa su aspetti meno facili da gestire per gli alunni.

Nota bene

Si fa ovviamente presente che le riflessioni a cui si è giunti sono riconducibili ad un determinato contesto classe e che all'interno di ogni classe potrebbero scaturire riflessioni di volta in volta differenti. Nel contesto classe di riferimento (27 alunni/e di una prima classe del Liceo Scientifico) si è notata una visibile difficoltà nel reperire parole meno consuete e con accentazione sulla terzultima sillaba. L'uso delle parole tronche e piane risulta molto più frequente di quelle sdruciole e questo ha permesso agli alunni/e di produrre in modo più agevole piane e tronche e sdruciole. Tale attività ha stimolato ad effettuare una pratica più attenta e serrata in modo divertente e con un sano agonismo. Ha consentito di far muovere la classe sul dizionario, stimolando anche la ricerca casuale, per reperire parole sdruciole.

Inoltre, l'attività ha permesso di soffermarsi anche sulle parole bisdruciole, ancora più rare!

Il risultato è stato molto arricchente dal punto di vista lessicale.

Riferimenti a contenuti didattici

- Parole tronche, piane e sdruciole;
- Accentuazione;
- Divisione in sillabe;
- Varie categorie grammaticali (nome, aggettivo, verbo, raramente avverbio);
- Le radici e le desinenze;
- Analisi grammaticale.

4.4.11 Dittonghi, trittonghi e iati

Percorso di apprendimento

Si effettua il lancio dei 13 dadi. Stabilita la durata del turno, ogni gruppo o singolo alunno/a, usando le stesse 13 lettere, produce più parole possibili contenenti dittonghi, trittonghi e iati.

Vince il turno il gruppo/alunno che:

- ha realizzato un numero maggiore di parole contenenti dittonghi, trittonghi e iati;
- è stato in grado di dividere correttamente in sillabe ogni parola prodotta.

Nota bene

Ogni insegnante può decidere se proporre tale attività:

- in modalità sfida singola;
- in modalità sfida di gruppo;
- come verifica scritta in classe;
- come compito da assegnare a casa.

Inoltre, ogni insegnante può decidere di far produrre sia parole contenenti:

- solo dittonghi;
- solo trittonghi;
- solo iati;
- combinazioni a scelta o stabilite in precedenza.

L'attività consente di:

- arricchire il lessico. Il lavoro con i dadi consente di generare parole che ad orecchio suonano bene, la cui esistenza è accertabile solo in seguito a consultazione del dizionario.
- lavorare su parole interamente prodotte dagli studenti. Questo tipo di produzione autonoma rende l'attività molto coinvolgente, divertente e competitiva.

Regole per un corretto svolgimento dell'attività

- L'insegnante controlla le parole scritte dai gruppi e ne verifica la correttezza;
- La parola deve essere corretta dal punto di vista morfologico;
- Non vengono inserite nel calcolo del punteggio le parole trascritte in modo non corretto o prive di significato o con una disposizione errata del dado-simbolo (“=” o “≠”).

In questa attività è possibile effettuare:

- un lancio casuale dei dadi, assicurandosi solamente di non avere ottenuto più simboli jolly che lettere (solitamente un simbolo “=” e “≠” sono più che sufficienti per un buon lavoro sul lessico);
- un lancio mirato (nel caso in cui si volesse consentire la produzione di alcune parole specifiche e pensate dall'insegnante);
- si consiglia di far inserire le parole prodotte in una tabella o comunque di far distribuire in modo chiaro le parole in base alla richiesta per garantire chiarezza e ordine in fase di correzione.

Esempio di lavoro su parole contenenti *dittonghi, trittonghi, iati*

ESEMPIO DI VERIFICA SULLA GRAMMATICA

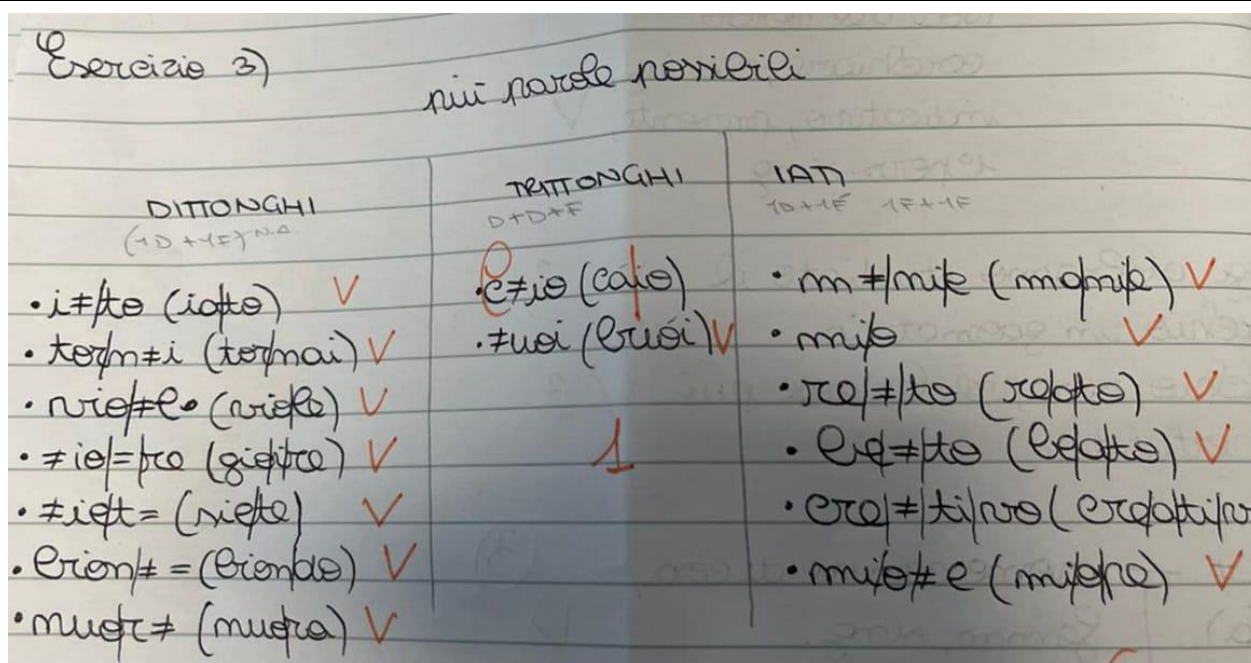


Usando il lancio dei 13 dadi di Rolling CUBES ABC indicato, produci più parole possibili contenenti dittonghi, trittonghi e iati (distribuisce le parole in tre tabelle opportunamente divise nelle tre voci richieste). Poi, dividi in sillabe tutte le parole prodotte.

A sinistra si mostra quanto richiesto in un compito fatto svolgere dagli alunni all'interno di una prova strutturata di grammatica.

In questo caso l'esercizio richiedeva la produzione di più parole possibili contenenti dittonghi, trittonghi e iati. Poi, la divisione in sillabe per ciascuna parola prodotta.

Nella foto sottostante è visibile la produzione effettuata da un alunno, dalla quale possono scaturire diverse riflessioni.



Nell'immagine riportata alla pagina precedente si può notare come, ad eccezione di una parola nei trittonghi (*Caio*), la produzione delle parole e la relativa divisione in sillabe risulta corretta e rispondente alla richiesta effettuata.

Questo lavoro ha consentito di riflettere su quanto segue:

- la produzione di parole contenenti dittonghi e iati risulta agevole e ben compresa;
- la produzione di parole contenenti trittonghi risulta di più difficile realizzazione soprattutto per la minore facilità a reperire parole con una simile richiesta.

L'attività ha consentito di intensificare il lavoro in classe e casa su aspetti meno facili da gestire per gli alunni.

Nota bene

Si fa ovviamente presente che le riflessioni a cui si è giunti sono riconducibili ad un determinato contesto classe e che all'interno di ogni classe potrebbero scaturire riflessioni di volta in volta differenti. Si fa presente che prima di effettuare tale attività la classe (27 alunni/e di una prima classe del Liceo Scientifico) aveva diverse difficoltà a dividere correttamente parole contenenti dittonghi, trittonghi e iati. La foto proposta mette in luce la materializzazione del lavoro costante effettuato in classe e casa, facendo notare i relativi frutti. La foto è esemplificativa di una verifica fatta effettuare dopo un intenso lavoro attraverso il gioco Rolling CUBES ABC su parole di questo tipo. Il soddisfacente risultato diffuso in tutta la classe supporta l'idea che far produrre parole - non servendosi solo di quelle già proposte dal libro di riferimento - e farle produrre con un gioco, risulti molto efficace e proficuo.

Nel contesto classe di riferimento si è notata una finale difficoltà nel reperire parole meno usate come quelle contenenti trittonghi, mentre l'uso più frequente di parole con dittonghi e iati ha permesso agli alunni/e di produrne in modo più agevole. Tale attività ha consentito di far muovere la classe sul dizionario, stimolando anche la ricerca casuale, per reperire parole contenenti dittonghi, iati, trittonghi.

Il risultato è stato molto arricchente dal punto di vista lessicale.

Riferimenti a contenuti didattici

- Parole con dittonghi, trittonghi, iati;
- Divisione in sillabe;
- Varie categorie grammaticali (nome, aggettivo, verbo, raramente avverbio);
- Analisi grammaticale.

4.4.12 Fiumi di parole monotematiche

Percorso di apprendimento

Si effettua il lancio dei 13 dadi. Stabilita la durata del turno, ogni gruppo o singolo alunno/a, usando le stesse 13 lettere, produce più parole possibili, pertinenti ad un tema assegnato.

Vince il turno il gruppo/alunno che:

- ha realizzato un numero maggiore di parole;
- è stato in grado di essere più pertinente possibile.

Negli esempi vengono mostrati come tematiche “La Giornata della gentilezza” e “Le parole della DAD”, (attività proposta come compito di italiano durante uno dei Lockdown).



Rolling ABC - Le parole della DAD

FRANCESCA CALABRESE • 10:44 (Ultima modifica: 10:50)

Utilizzate i dadi del Rolling per trovare e scrivere il maggior numero possibile di parole legate alla DAD (scuola, internet, dispositivi digitali, lavoro da casa...).

Scrivete poi nei commenti qui sotto la parola con il maggior numero di lettere utilizzate.

Buon lavoro,

la maestra Francesca



20210316_104040.jpg
Immagine

Al termine del turno di gioco l'insegnante controlla le parole scritte dai giocatori/squadre e ne verifica la correttezza e pertinenza:

- non vengono inserite nel calcolo del punteggio le parole non pertinenti al tema scelto per la sfida;
- non vengono inserite nel calcolo del punteggio le parole trascritte in modo non corretto o prive di significato o con una disposizione errata del dado-simbolo (“=” o “≠”).

Vince il turno il giocatore/squadra che ha realizzato più punti.

Riferimenti a contenuti didattici

Fiumi di parole monotematiche stimola a lavorare su aspetti fonologici e morfologici della lingua italiana con conseguente arricchimento del lessico. Lo studente si trova a dover viaggiare all'interno del proprio repertorio lessicale alla ricerca di quante più parole possibili legate ad un dato argomento. Questa

modalità di gioco si presta bene non solo per la didattica dell'italiano, in quanto si possono andare a individuali particolari categorie grammaticali (nomi, aggettivi, verbi) o parole di uno stesso campo semantico, quanto all'insegnamento di tutte le discipline della scuola primaria, dalla storia alla geografia e perché no, anche alla matematica (dando come tema le unità di misura, i poligoni, i numeri...). Si tratta di una modalità di gioco che può essere usata sia mentre si affronta lo studio di un determinato argomento, sia come fase conclusiva, o di verifica, per fare un riepilogo di ciò che si è studiato.

4.4.13 L'iliade e l'Odissea: nomi, aggettivi e verbi

Percorso di apprendimento

Questa modalità di gioco consente di scegliere i temi che più si preferiscono e di poter integrare i dadi all'interno della didattica quotidiana di diverse discipline. Nell'esempio proposto è stato scelto come argomento l'Iliade e l'Odissea. Gli alunni di classe quarta hanno letto le due opere, semplificate, in classe a seguito dello studio della civiltà Minoica, Micenea e Greca per la disciplina di storia.

FIUMI DI PAROLE
ILIAD E ODISSEA

C R T L P F B A E I O = ≠

NOMI				
ACHILLE	ERA	VELA	LANCIA	PALO
ACHEI	ELENA	PIRATI	BESTIA	AIUTO
PARIDE	TALLONE	RIVA	DIO	NOTTE
ATENA	ARCO	FORZA	DEA	SBARCO
PILO	FRECCIA	FESTA	COLPO CASA	EROI
PAURA	PORTA	RE	TERRA	REMI
CRETA	FLOTTA	ITACA	FATO	
TROIA	BARCA	PATROCLO		

38 nomi con 13 dadi

VERBI		AGGETTIVI QUALIFICATIVI	
SALPARE	LOTTARE	FEROCI	LEALI
LANCIA	MORIRE	FORTI	NOBILE
AIUTARE	RAPIRE	TROIANI	FEDELI
PORTARE	VOLARE	GRECI	
ARMO	FARE	ARMATI	
ENTRATI	TORNARE	FURBI	
BRUCIARE	TROVARE	BELLI / BEI	
	ASCOLTARE	CRETESI	

15 verbi con 13 dadi

11 aggettivi con 13 dadi

Regole per un corretto svolgimento dell'attività

L'attività può essere svolta in modalità individuale, a coppie/gruppi o collettivamente; importante è assicurarsi che ciascun alunno/gruppo abbia a disposizione un sacchetto di dadi per poter verificare la corretta realizzazione della parola con il lancio dei dadi fornito. Il lavoro diventa ancora più ricco se si chiede agli alunni di classificare le parole trovate dal punto di vista

morfologico e grammaticale (nomi, verbi e aggettivi). Sono state escluse le altre categorie grammaticali perché difficilmente possono essere ritenute pertinenti ad un tema scelto.

Riferimenti a contenuti didattici

- Pertinenza di una parola ad un tema scelto
- Riflessione su un tema studiato
- Classificazione delle parole nelle categorie grammaticali (analisi grammaticale)

4.4.14 L'Iliade e l'Odissea: la frase più lunga ovvero la frasona!

Percorso di apprendimento

Questa modalità di gioco è un'evoluzione della precedente. In questa modalità, oltre a lavorare sui nomi, aggettivi e verbi si rifletterà anche sulle altre categorie grammaticali per creare delle frasi. Con lo stesso lancio dei dadi si dovrà produrre la frase più lunga a tema Iliade e Odissea.

Regole per un corretto svolgimento dell'attività

L'attività può essere svolta in modalità individuale, a coppie/gruppi o collettivamente; importante è assicurarsi che ciascun alunno/gruppo abbia a disposizione un sacchetto di dadi per poter verificare la corretta realizzazione delle parole con il lancio dei dadi fornito.

ATTENZIONE!

Ogni parola deve essere realizzata in modo indipendente ma le lettere che la compongono devono essere presenti sui tredici dadi del lancio fornito.

Es. La squadra realizza l'articolo LA, per le successive parole avrà di nuovo a disposizione tutti e tredici i dadi e non solo gli undici non utilizzati. Ogni parola della frase deve poter essere creata avendo a disposizione tutti e tredici i dadi.



Nell'esempio è riportata la seguente frase:
ACHILLE SALPA CON I FEDELI ACHEI PER BRUCIARE TROIA.

Riferimenti a contenuti didattici

- Pertinenza di una frase ad un tema scelto
- Riflessione su un tema studiato
- Classificazione delle parole nelle categorie grammaticali (analisi grammaticale)
- Costruzione di frasi sintatticamente corrette

4.4.15 Un racconto ispirato all'Iliade

Percorso di apprendimento

Questa modalità di gioco è un'evoluzione della precedente. In questa modalità, oltre a lavorare su parole e frasi, si chiederà di produrre un testo creativo ispirato agli avvenimenti studiati nei due poemi omerici: l'Iliade e l'Odissea.

Il testo può essere completamente inventato partendo da alcune individuate nella modalità precedente o può invece dover rispettare i fatti realmente narrati da Omero.

Regole per un corretto svolgimento dell'attività

La consegna può essere mirata, come nel caso riportato nell'esempio sottostante, indicando un numero preciso di nomi, verbi e aggettivi da utilizzare nel testo, prodotti con il Rolling CUBES ABC,

può richiedere un determinato tipo di testo da produrre (narrativo o descrittivo) o può essere completamente libera (purché vengano utilizzate delle parole prodotte con il lancio dei dadi).

**SCRITTURA CREATIVA
CI ISPIRIAMO ALL'ILIADE**

Scegliere 10 nomi, 5 verbi e 2 aggettivi, tra le parole realizzate con il lancio di Rolling CUBES ABC, per produrre un testo su un personaggio inventato che fugge dalla guerra di Troia

C R T L P F B A E I O = ≠

Mi chiamo **PILO**, la guerra di **TROIATA** è finita. Ho visto **ORI-E** molti compagni, tra cui **AC=IL=E** e **PATRO≠L=**. Dobbiamo **FOR=A=E** a **CA≠=**, ma una **BARC=** di **PIRAT=** si avvicina velocemente a noi, sembra **OLARE**. Sono **FORTI e AR=TI**, vogliono **LOI=ARE**, ma noi riusciamo a **TRO=A=E** una **RI=A** su cui fare **BARCO** per la **≠OT=E**. Domani partiremo per **CRETA** e lì faremo **FE=TA**.

Riferimenti a contenuti didattici

- Pertinenza di un testo ad un tema scelto o tipologia testuale
- Riflessione su un tema studiato
- Costruzione di un testo rispettando le regole linguistiche

4.4.16 Il testo descrittivo

Percorso di apprendimento

La caratteristica peculiare del testo descrittivo è quello di narrare, di mostrare con le parole come è fatta una cosa (o una persona o un animale o un luogo) indicando le caratteristiche, gli aspetti e le qualità che possono dare un'immagine efficace e il più completa possibile di quell'elemento. In questa lezione ci dedicheremo al testo descrittivo di tipo espressivo. Lo scopo di chi scrive è quello di trasmettere emozioni attraverso un uso particolare del linguaggio che ricorre frequentemente a espressioni figurate e a paragoni.

L'argomento scelto è quello delle "Vacanze estive", si tratta quindi di un'attività che può essere proposta come "compiti per le vacanze" e come ripasso per i primi giorni di scuola di settembre. Trattandosi di una tipologia testuale particolare, che richiama soprattutto al visivo, si consiglia di far portare agli alunni una foto di un paesaggio, di una persona o di un momento particolare significativo delle vacanze estive appena trascorse.

L'attività riprende la precedente sul racconto e il testo narrativo, apportando come unica modifica il cambio della tipologia e dello scopo narrativo.

Regole per un corretto svolgimento dell'attività

L'insegnante inizia proponendo la modalità di gioco "Fiumi di parole monotematiche", indicando un lancio di dadi comune a tutti e chiedendo di creare il maggior numero di nomi e, soprattutto, aggettivi legati al tema "Le mie vacanze estive".

Fiumi di parole monotematiche
"Le mie vacanze estive"

Creare il maggior numero di nomi e aggettivi a tema
"Le mie vacanze estive"
utilizzando solo le 13 facce del lancio effettuato



Dopo aver prodotto e trascritto le parole, ogni studente procede con la stesura di un breve testo descrittivo (massimo 50 parole) che racconti un momento particolarmente significativo delle proprie vacanze estive, utilizzando il maggior numero di parole trovate con il Rolling CUBES ABC, e facendo riferimento anche dalla foto scelta e portata in classe.

Dalle parole alla produzione
Il testo descrittivo

Usando la **MAGGIOR PARTE** DI PAROLE TROVATE
(nomi e aggettivi)
crea un testo descrittivo
(max 50 parole)
attraverso il quale raccontare
un momento significativo della tua estate.

On the road...



Il mese di **Giugno** è in arrivo. Io, **Simone** e **Giorgio** andiamo negli **U.S.A.**!
Alle nostre spalle vediamo dei **monti** nuvolosi e senza suoni.
Il **mar.** che vediamo da lontano, sembra **mosso** e **rosso** per il tramonto.
Il cielo è attraversato da un **raggio rosa** tra le **nubi**.
Inizia per noi una vacanza da **sogno**.



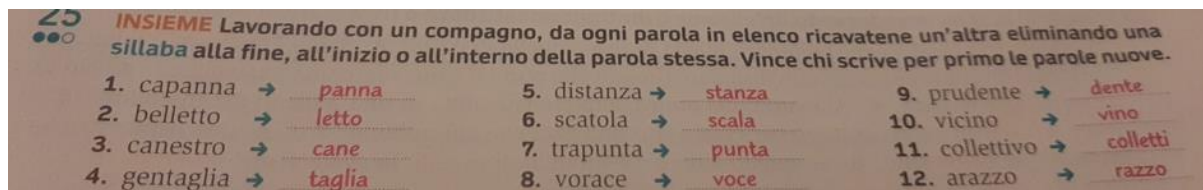
Riferimenti a contenuti didattici

- Lessico
- Categorie grammaticali
- Ortografia
- Il testo descrittivo
- Pertinenza di un testo descrittivo ad un tema scelto
- Costruzione di un testo descrittivo rispettando le regole linguistiche.

4.4.17 Giochi linguistici ovvero “Giochi di Edipo”

Percorso di apprendimento

I giochi linguistici sono spesso presenti sul libro di testo della grammatica italiana poiché stimolano non solo al lavoro sul lessico, ma anche ad aspetti legati alla morfologia e fonologia. Anche in questo caso il gioco Rolling CUBES ABC accompagna perfettamente il libro e la didattica quotidiana. Ne mostriamo un esempio di seguito, riportando un’immagine estratta da un libro di grammatica in uso in molte scuole (*Il bello dell’italiano* di Serianni, Della Valle, Patota) nella quale compare un’attività sulla fonologia.



Tale attività è diventata un interessante spunto per effettuare dei giochi linguistici attraverso il lancio dei dadi del Rolling CUBES ABC. Uno degli obiettivi dei *Giochi di Edipo* è quello di avvicinare gli studenti ai giochi linguistici e ad un uso consapevole del lessico.

Ad ogni turno di gioco l’insegnante decide se far sfidare i giocatori/squadre su una o più categorie contemporaneamente.

A. cambio di sillaba iniziale



B. cambio di lettera iniziale



C. aggiunta o scarto di lettera



D. zeppa di lettera



E. raddoppio



F. anagramma



G. sciarada



Riflessioni!

I dadi consentono, attraverso il loro spostamento, di far notare in modo pratico e tangibile la trasformazione di una prima parola prodotta in una seconda nuova parola. Inoltre, ogni studente potrà osservare in modo chiaro come queste parole non solo sono legate tra loro da giochi linguistici, ma possono avviare a delle riflessioni su aspetti poetici.

Dagli esempi prodotti in classe dagli alunni, si è fatto notare che le coppie di parole A, B, C presentano una rima baciata e quelle D, E una rima per assonanza.

Inoltre, in alcuni casi, per alcune coppie di parole esistono più possibili soluzioni. Ad esempio, la parola “≠ENO”, prima parola della coppia di parole A, si può prestare a più possibili soluzioni: Zeno, Reno, Ceno etc... Questo consente di stimolare gli alunni a valutare sempre più possibili soluzioni e non ad una sola!

Lo stesso discorso è fattibile per la coppia di parole B e C, se ipotizziamo che la coppia di parole possa essere TUBA/RUBA quanto TUBA/CUBA e PINA/SPINA quanto PIRA/SPIRA, rispettando ovviamente il gioco linguistico per cui sono state prodotte.

Questa attività è risultata molto efficace e produttiva per un lavoro di arricchimento del lessico.

NOTA BENE

Per approfondire la conoscenza dei giochi linguistici, si può far riferimento al § 1.3

Regole per un corretto svolgimento dell'attività

Le parole devono essere corrette dal punto di vista morfologico e semantico. Il giocatore/squadra riporta sul foglio tutte le parole realizzate.

Non rientrano tra le parole valide per il calcolo del punteggio: articoli, preposizioni, congiunzioni, ad eccezione di quelli presenti per generare da una parola due o più termini. Es. LASCIA - LA SCIA (sciarada); LAMETTA - LA VETTA (cambio); PIALLA - LA PILA (anagramma).



Calcolo del punteggio

Si assegna 1 punto per ogni coppia corretta di parole.

Non vengono inserite nel calcolo del punteggio le coppie di parole trascritte in modo non corretto o prive di significato o con una disposizione errata del dado-simbolo (“=” o “≠”) o non pertinenti alla categoria di riferimento.

Vince il turno il giocatore/squadra che ha realizzato più punti.

Riferimenti a contenuti didattici

I giochi di Edipo, o giochi linguistici consentono di riflettere su:

- ortografia;
- fonologia;
- morfologia;
- lessico e arricchimento lessicale;
- elementi di poesia

4.4.18 La rima baciata: avvio alla poesia

Percorso di apprendimento

Due parole rimano tra loro quando possiedono la stessa terminazione a partire dalla vocale tonica, che sia essa in accento acuto o grave. Per questo motivo i dadi si presentano come un valido aiuto per gli studenti, soprattutto in una fase iniziale di approccio all’argomento o per i ragazzi che riscontrano maggiore difficoltà nell’individuazione di tali coppie di parole.

Muovendo i dadi per comporre le parole si può notare come la parte finale delle parole in rima sia la stessa. Possiamo chiedere allora ai nostri studenti di separare i dadi che ci interessano per la rima, a partire quindi dalla vocale tonica, e di provare ad aggiungere alcuni dadi iniziali in modo tale da formare delle parole, di senso compiuto e corrette ortograficamente che siano tutte in rima tra loro. Rientrando ancora di più nella categoria di “Fiumi di parole Monotematiche” possiamo chiedere loro di lavorare e individuare solo parole che rimandano ad un particolare argomento, ad esempio la giornata della terra, o di produrre parole svincolate al tema ma che dovranno successivamente essere inserite all’interno di una frase legata all’argomento scelto.

Le rime con il Rolling!

P N F T T R G A I E O = ≠

FI
A ≠

IORE

RE
=

NA
≠

TO

R
N
O
T
T
E

≠

T
≠

TER
=

A

C - B - D - L

C - M

LEONE - MANGIONE - GALEONE - CARTONE
GATTO - MATTO - RATTO
CENA - PENA
TRENO - ZENO
MARE - GIOCARE
RITI - MITI
ARENA - CENA - PIENA

Le rime con il Rolling!

SE INQUINI VAI
≠ IA (VIA)
QUESTA TERRA E' ANCHE
≠ IA (MIA)

MANGIAMO GLI ANIMALI PER ≠ ENA
E NON PROVIAMO PENA!

PER LE PIOGGE QUESTA AREN =
E' DIVENTATA PIENA!

PROTEGGIAMO LA
TER = A
DALL'EFFETTO
≠ ER = A!

FAI COME ≠ ENO
USA IL TRENO!

GUARDA QUESTO
≠ EON =
PER IL CALDO E' DIVENTATO UN
≠ ANGIO = E!



Regole per un corretto svolgimento dell'attività

La modalità di lavoro (individuale, a coppie o in piccoli gruppi) e i tempi (se creare le parole in rima in una lezione e gli slogan in una seconda) sono a discrezione dell'insegnante. L'importante, come per ognuna delle attività proposte, è che ciascun gruppo di lavoro abbia a disposizione un sacchetto di dadi per trovare le parole in rima.

Lavorare con i dadi, spostando, aggiungendo e togliendo le lettere iniziali, aiuta gli studenti, soprattutto quelli che hanno maggiori difficoltà, a comprendere a pieno le rime, partendo dalla manipolazione e dal visivo.

Riferimenti a contenuti didattici

- Parole in rima baciata
- Pertinenza ad un argomento scelto
- Avvio alla poesia.

4.4.19 La mia estate in un click!

Premessa

L'Edipo Fotografico è una delle sfide del con-corso nazionale di "Italiano per Tutti". Di seguito viene riportata una breve descrizione di come poter realizzare un *Edipo Fotografico* poiché molte delle attività successive sono ispirate a questo tipo di struttura. Se si vuole approfondire, nel §2.3.1 è possibile vedere nel dettaglio il regolamento della sfida della Prima Edizione del Con-corso.

L'**Edipo fotografico** prevede:

- la realizzazione di uno scatto fotografico pertinente ad un argomento assegnato;
- la creazione di parole o coppie di parole legate da giochi linguistici pertinenti all'argomento, usando i 13 dadi del gioco Rolling CUBES ABC attraverso un lancio assegnato e comune;
- la produzione di una frase o periodo da associare alla foto e all'argomento con l'inserimento di una parola o coppia di parole da scegliere tra quelle precedentemente prodotte;
- la scelta di un titolo originale e pertinente alla foto, all'argomento e alla frase prodotta.

Percorso di apprendimento

Si effettua il lancio dei 13 dadi. Stabilita la durata dell'attività, ogni gruppo o singolo alunno/a, usando le stesse 13 lettere, produce un *Edipo fotografico* rispettando le seguenti indicazioni:

- Scattare una foto che racconti un momento della tua estate;
- Produrre quanti più nomi, aggettivi, verbi possibili con il lancio dei 13 dadi, tralasciando articoli, preposizioni, congiunzioni, avverbi. Le parole non devono essere necessariamente a tema, ma funzionali alla poesia che si andrà a produrre;
- Creare un piccolo testo poetico in rima baciata o alternata che descriva lo scatto immortalato e che sia pertinente al tema assegnato, utilizzando le parole prodotte con i dadi.

Si può pensare l'attività divisa in due fasi:

- produzione delle parole a tema in un tempo determinato;
- realizzazione dell'*Edipo fotografico*.

Vince l'attività il gruppo/alunno che:

- ha prodotto un maggior numero di parole nel tempo assegnato;
- ha rispettato pienamente tutte le indicazioni date in consegna.

Nota bene

Ogni insegnante può decidere se proporre tale attività:

- in modalità sfida singola;
- in modalità sfida di gruppo;
- come verifica scritta in classe;
- come compito da assegnare a casa.

Si fa presente che questa attività può essere modificata in base alle necessità della classe e a ciò su cui si vuole far lavorare gli studenti. Ogni attività si presta ad essere modellata e modulata in base a ciò che vogliamo far sperimentare in quel momento in classe.

Regole per un corretto svolgimento dell'attività (in merito alle parole prodotte con i dadi)

- L'insegnante controlla le parole utilizzate dai gruppi/studenti e ne verifica la correttezza;
- Le parole devono essere corrette dal punto di vista morfologico;
- Non vengono ritenute valide le coppie di parole trascritte in modo non corretto o prive di significato o con una disposizione errata del dado-simbolo (“=” o “≠”), anche se fosse errata solo una delle due parole della coppia di parole.

In questa attività è possibile effettuare:

- un lancio casuale dei dadi, assicurandosi solamente di non avere ottenuto più simboli jolly che lettere (solitamente un simbolo “=” e “≠” sono più che sufficienti per un buon lavoro sul lessico);
- un lancio mirato (nel caso in cui si volesse consentire la produzione di alcune parole specifiche e pensate dall'insegnante).

Esempio di lavoro su *Edipo fotografico* tematico: *La mia estate in un click!*

Si mostra quanto richiesto per la produzione di un *Edipo fotografico*.



Usando il lancio dei 13 dadi di Rolling CUBES ABC indicato, produci quanti più nomi, aggettivi, verbi possibili con il lancio dei 13 dadi, tralasciando articoli, preposizioni, congiunzioni, avverbi. Le parole non devono essere necessariamente a tema, ma funzionali alla poesia che si andrà a produrre.

Poi, produci quanto segue:

- Scatta una foto che racconti un momento significativo della tua estate;
- Realizza un piccolo testo poetico in rima baciata che descriva lo scatto immortalato e che sia pertinente al tema assegnato, utilizzando le parole prodotte con i dadi;
- Trova un titolo originale e pertinente.

Nelle foto sottostanti sono visibili alcune produzioni dell'*Edipo fotografico* richiesto.





Si fa presente che le riflessioni a cui si è giunti sono riconducibili ad un determinato contesto classe e che all'interno di ogni classe potrebbero scaturire riflessioni di volta in volta differenti. Nel contesto classe di riferimento (24 alunni/e di una prima classe del Liceo Scientifico) alcuni studenti hanno prodotto un testo poetico di soli due versi in rima baciata, altri invece sono riusciti a realizzare un piccolo componimento con vari versi a coppie di rime baciata.

Alcuni elaborati hanno stimolato a riflessioni su:

- individuazione delle parole prodotte;
- lavoro sulle categorie prodotte (nomi, aggettivi e verbi);
- individuazione di giochi linguistici usati (vedi nella seconda immagine *miraggio/raggio; rosso/mosso*);
- tipo di rima effettuata.

Inoltre, si è potuto notare che molti studenti hanno creato dei giochi linguistici (cambio di sillaba iniziale), talvolta in modo inconsapevole - ma questa è la forza della poesia unita al gioco -, al momento della produzione della rima baciata (vedi le immagini portate ad esempio).

Il risultato è stato molto arricchente dal punto di vista lessicale e poetico poiché questo gioco ha permesso di sperimentare attraverso la diretta e fattiva produzione.

Riferimenti a contenuti didattici

- testo poetico in rima baciata;
- lavoro sul lessico e arricchimento del lessico;
- lavoro su categorie grammaticali (nomi, aggettivi e verbi)
- giochi linguistici;
- pertinenza ad un argomento dato in consegna.

4.4.20 *Le mie feste di Natale*

Percorso di apprendimento

Si effettua il lancio dei 13 dadi. Stabilita la durata dell'attività, ogni gruppo o singolo alunno/a, usando le stesse 13 lettere, produce un *Edipo fotografico* rispettando le seguenti indicazioni:

- Scattare una foto che rappresenti un momento significativo delle feste di Natale.
- Utilizzare i 13 dadi del lancio di ROLLING CUBES ABC per creare coppie di parole delle quali una delle due sia pertinente all'argomento;
- Creare una frase semplice o un periodo di due versi in rima baciata all'interno del quale inserire una SOLA coppia di parole;
- Trovare un titolo originale e pertinente

Vince l'attività il gruppo/alunno che ha rispettato pienamente tutte le indicazioni date in consegna.

Nota bene

Ogni insegnante può decidere se proporre tale attività:

- in modalità sfida singola;
- in modalità sfida di gruppo;
- come verifica scritta in classe;
- come compito da assegnare a casa.

In questo caso l'attività è stata pensata come piccola esercitazione da effettuare singolarmente durante le vacanze di Natale.

Si fa presente che questa attività può essere modificata in base alle necessità della classe e a ciò su cui si vuole far lavorare gli studenti. Ogni attività si presta ad essere modellata e modulata in base a ciò che vogliamo far sperimentare in quel momento in classe.

Regole per un corretto svolgimento dell'attività (in merito alle coppie di parole prodotte con i dadi)

- L'insegnante controlla le parole utilizzate dai gruppi/studenti e ne verifica la correttezza;
- Le parole devono essere corrette dal punto di vista morfologico;
- Non vengono ritenute valide le coppie di parole trascritte in modo non corretto o prive di significato o con una disposizione errata del dado-simbolo (“=” o “≠”), anche se fosse errata solo una delle due parole della coppia di parole.

In questa attività è possibile effettuare:

- un lancio casuale dei dadi, assicurandosi solamente di non avere ottenuto più simboli jolly che lettere (solitamente un simbolo “=” e “≠” sono più che sufficienti per un buon lavoro sul lessico);
- un lancio mirato (nel caso in cui si volesse consentire la produzione di alcune parole specifiche e pensate dall'insegnante).
-

Esempio di lavoro su *Edipo fotografico* tematico: *Le mie feste di Natale!*

Si mostra quanto richiesto per la produzione di un *Edipo fotografico tematico*.



Usando il lancio dei 13 dadi di Rolling CUBES ABC indicato, produci delle coppie di parole legate da un gioco linguistico delle quali una delle due sia pertinente all'argomento assegnato.

Poi, produci quanto segue:

- Scattare una foto che rappresenti un momento significativo delle feste di Natale.
- Utilizzare i 13 dadi del lancio di ROLLING CUBES ABC per creare coppie di parole delle quali una delle due sia pertinente all'argomento;
- Creare una frase semplice o un periodo di due versi in rima baciata all'interno del quale inserire una SOLA coppia di parole;
- Trovare un titolo originale e pertinente.

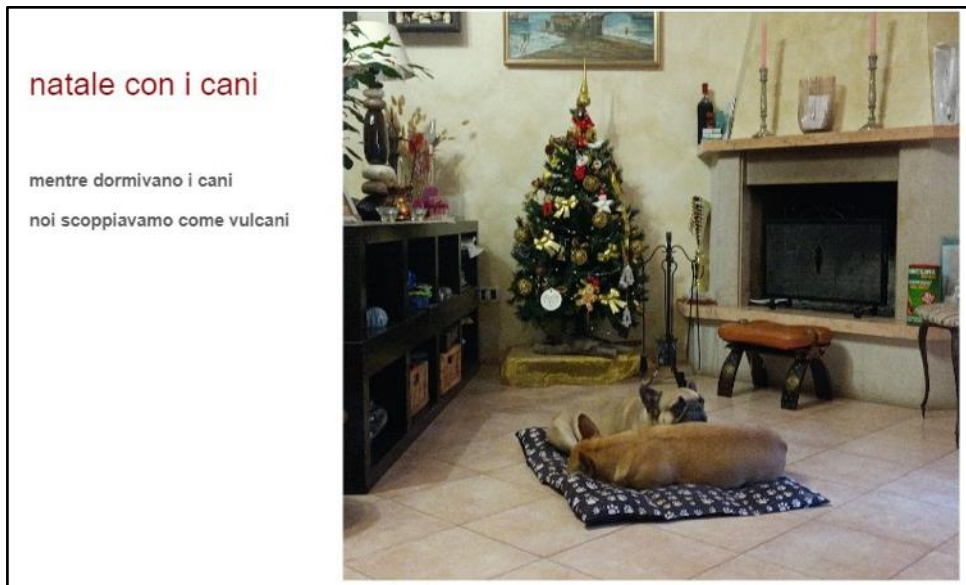
Nelle foto alle pagine seguenti sono visibili alcune produzioni dell'*Edipo fotografico* richiesto.

Si fa presente che le riflessioni a cui si è giunti sono riconducibili ad un determinato contesto classe e che all'interno di ogni classe potrebbero scaturire riflessioni di volta in volta differenti. Nel contesto classe di riferimento (27 alunni/e di una prima classe del Liceo Scientifico) alcuni studenti hanno prodotto l'*Edipo fotografico* commettendo una serie di imprecisioni sulle quali si è riflettuto in modalità collettiva. Gli elaborati prodotti durante le vacanze di Natale e corretti dall'insegnante prima del rientro a scuola sono stati proiettati sulla LIM, osservati e analizzati insieme.

VACANZE, FAMIGLIA E TANTO AMORE!!

Il Natale si avvicina,
se lo cerchi è già in cucina!





In questi due elaborati, come in altri, gli alunni hanno immediatamente notato che:

- non era stata inserita la **coppia di parole** con il gioco linguistico, che doveva essere realizzata con il Rolling CUBES ABC;
- **il titolo**, a tratti non sempre originale, è risultato in quasi tutti gli elaborati pertinente all'argomento;
- Si è fatto notare che, come nel caso del primo elaborato presente nella foto, la richiesta era quella di scegliere **UN SOLO scatto fotografico** e non due scatti affiancati l'uno all'altro.

Sono state fatte riflessioni anche su questioni di **punteggiatura**:

- la distribuzione non corretta;
- la mancanza di segni di punteggiatura.

Sono emerse riflessioni su questioni di **grafia**:

- mancanza di lettere in stampato maiuscolo all'inizio della frase;
- mancanza di lettere in stampato maiuscolo (vedi la parola "Natale").



UNA NOTTE STELLATA

Grazie mia piccola **stella** che,
come sempre, rendi questa notte più **bella!**

Anima natalizia



Tra i mercatini c'è un'anima **fioca**
che agli occhi nostri con i bambini **gioca**

Altri elaborati sono risultati completi e rispondenti a tutte le richieste, come i due presentati in foto.

Il risultato è stato molto arricchente dal punto di vista lessicale, grammaticale e un buon punto di partenza per un avvio alla poesia. La diretta e fattiva produzione degli elaborati da parte di ogni singolo studente ha divertito e fatto sperimentare molto!

Riferimenti a contenuti didattici

- testo poetico in rima baciata;
- lavoro sul lessico e arricchimento del lessico;
- giochi linguistici;
- pertinenza ad un argomento dato in consegna.

4.4.21 ...una mattina a scuola!

Percorso di apprendimento

Si effettua il lancio dei 13 dadi. Stabilita la durata dell'attività, ogni gruppo o singolo alunno/a, usando le stesse 13 lettere, produce un *Edipo fotografico* rispettando le seguenti indicazioni:

- Scattare una foto che racconti la tua/vostra mattinata a scuola;
- Produrre coppie di parole con i dadi legate da un gioco linguistico;
- Realizzare un distico in rima baciata e in endecasillabi pertinente alla foto scattata e all'argomento "...una mattina a scuola!", inserendo un gioco di parole a scelta tra quelli prodotti.

Si può pensare l'attività divisa in due fasi:

- produzione delle coppie di parole in un tempo determinato;
- realizzazione dell'Edipo fotografico

Vince l'attività il gruppo/alunno che:

- ha prodotto un maggior numero di coppie di parole nel tempo assegnato;
- ha rispettato pienamente tutte le indicazioni date in consegna.

Nota bene

Ogni insegnante può decidere se proporre tale attività:

- in modalità sfida singola;
- in modalità sfida di gruppo;
- come verifica scritta in classe;
- come compito da assegnare a casa.

Si fa presente che questa attività può essere modificata in base alle necessità della classe e a ciò su cui si vuole far lavorare gli studenti. Ad esempio, invece di chiedere di produrre un distico in endecasillabi, si può chiedere di far produrre due versi in rima baciata; al posto di coppie di parole legate da un gioco linguistico, si possono far produrre solo parole a tema. Ogni attività si presta ad essere modellata e modulata in base a ciò che vogliamo far sperimentare in quel momento in classe.

Regole per un corretto svolgimento dell'attività (in merito alle coppie di parole prodotte con i dadi)

- L'insegnante controlla le coppie di parole utilizzate dai gruppi e ne verifica la correttezza;
- Le parole devono essere corrette dal punto di vista morfologico;
- Le coppie di parole devono essere legate da un gioco linguistico;
- Non vengono ritenute valide le coppie di parole trascritte in modo non corretto o prive di significato o con una disposizione errata del dado-simbolo (“=” o “≠”), anche se fosse errata solo una delle due parole della coppia di parole.

In questa attività è possibile effettuare:

- un lancio casuale dei dadi, assicurandosi solamente di non avere ottenuto più simboli jolly che lettere (solitamente un simbolo “=” e “≠” sono più che sufficienti per un buon lavoro sul lessico);
- un lancio mirato (nel caso in cui si volesse consentire la produzione di alcune parole specifiche e pensate dall'insegnante).

La scelta tra una delle due opzioni dipende dai seguenti fattori:

- se vogliamo far produrre coppie di parole a tema;
- se vogliamo far produrre coppie di parole delle quali solo una delle due parole sia a tema;
- se vogliamo far produrre coppie di parole senza collegamento con l'argomento proposto, ma poi inserite correttamente nell'Edipo fotografico.

Nell'ultimo caso si è potuto notare che l'attività risulta molto più stimolante e sfidante, poiché i ragazzi si sono dovuti destreggiare cercando di gestire in modo adeguato la coppia di parole, seppur non pertinente. Il risultato, mostrato di seguito nelle foto, è stato davvero interessante.

Esempio di lavoro su *Edipo fotografico* tematico: ...una mattina a scuola!

Si mostra quanto richiesto per la produzione di un *Edipo fotografico* tematico.

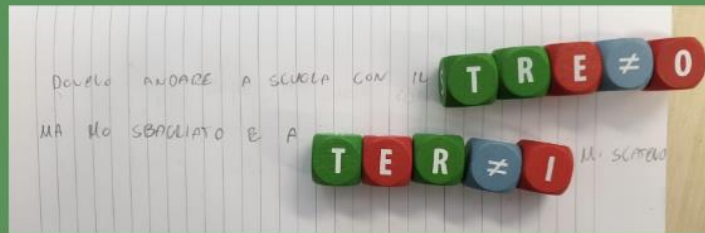


Usando il lancio dei 13 dadi di Rolling CUBES ABC indicato, produci quante più coppie di parole possibile, legate da un gioco linguistico. Poi, produci quanto segue:

- Scatta una foto che racconti la tua mattinata a scuola;
- Realizza un distico in rima baciata e in endecasillabi pertinente alla foto scattata e all'argomento “...una mattina a scuola”, inserendo un gioco di parole a tua scelta tra quelli prodotti.

Nelle foto alle pagine seguenti sono visibili alcune produzioni dell'*Edipo fotografico* richiesto e le attività svolte sui distici prodotti:

- divisione in sillabe;
- individuazione dell'accento nelle due parole in rima;
- individuazione del gioco linguistico utilizzato;
- individuazione delle figure metriche usate;
- tipo di rima effettuata.



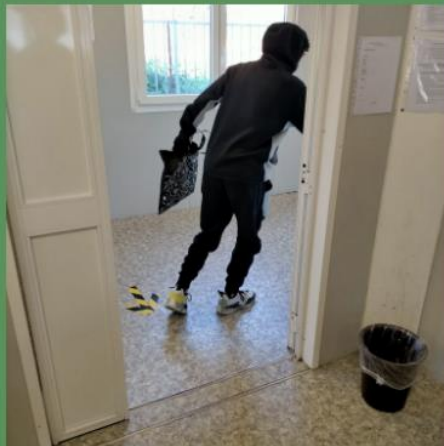
endecasillabo piano
 gioco di parole: cambio TRENO, TERNI ? (non è un gioco linguistico)
 rima baciata



DO-VE-VO(Δ)AN-DA-RE(Δ)A- SCUO-LA- CON- IL- TRÈ-NO 11
MA- HO- SBA-GLIA-TO(Δ)E(Δ)A- TER-NI- MI- SCA-TÈ-NO 11



(Si notano alcuni problemi sulla divisione in sillabe e individuazione delle figure metriche tanto che l'endecasillabo non risulta corretto)



NEL-LA-CLAS-SE-C'È(Δ)U-NA-FET-TA-DI-TOR-TA
LA-PREN-DO(Δ)E-SCAP-PO(Δ)IN-FRET-TA-DAL-LA-POR-TA



endecasillabo **piano**
 fetta-fretta: **zeppa**
 torta-porta: rima baciata



Endecasillabo **PIANO**
 Stop-post : **anagramma**
 Gessetti-cassetti : **rima baciata**



STOP-AL-BUL-LI-SMO-CON-TRO-QUEI-GES-SET-TI 11
FAC-CIO(Δ)UN-POST-E-POI-CON-TROL-LO(Δ)-CAS-SET-TI 11



Si fa presente che le riflessioni a cui si è giunti sono riconducibili ad un determinato contesto classe e che all'interno di ogni classe potrebbero scaturire riflessioni di volta in volta differenti. Nel contesto classe di riferimento (24 alunni/e di una seconda classe del Liceo Scientifico) si è notata, per alcuni, non solo una difficoltà nella realizzazione dell'endecasillabo nel rispetto delle diverse norme metriche, ma anche nella corretta produzione di coppie di parole legate da gioco linguistico. Tale difficoltà ha stimolato l'intera classe ad effettuare una continua e costante attività pratica in un'ottica di aiuto reciproco e collaborazione. Dalla maggior parte degli elaborati è emerso che gli studenti lavorano in modo più efficace e produttivo in una situazione di "gioco".

Il risultato è stato molto arricchente dal punto di vista lessicale e poetico; inoltre, alcuni aspetti della grammatica sono stati appresi con più facilità poiché sperimentati attraverso la diretta e fattiva produzione.

Riferimenti a contenuti didattici

- divisione in sillabe;
- parole tronche, piane, sdruciole;
- giochi linguistici;
- figure metriche;
- distico;
- endecasillabo;
- rima baciata;
- pertinenza ad un argomento dato in consegna.

4.4.22 Indovinello ad incognite

Percorso di apprendimento

Questa attività può prendere spunto da un romanzo o un racconto letto in classe e può costituire una buona base di partenza per effettuare un lavoro di analisi e comprensione del testo.

Si inizia l'attività assegnando ad ogni squadra o alunno/a una porzione di testo ed effettuando il lancio dei 13 dadi.

Poi, stabilita la durata dell'attività e ispirandosi a quella parte di testo assegnata, ogni squadra o alunno/a fa quanto segue:

- crea coppie di parole legate da un gioco linguistico (non necessariamente a tema) o una parola a tema con il lancio dei 13 dadi;
- crea un indovinello ovvero una frase che rimandi alla porzione di testo assegnata. La frase può essere creata con o senza rima baciata e deve contenere una coppia di parole o la parola a tema prodotta con i dadi;

- trasformare la frase in un “indovinello ad incognite”, rendendo le lettere della coppia di parole o della parola a tema scelta con delle incognite “X”, tante incognite quante sono le lettere corrispondenti. Se viene usata una coppia di parole, si può far esplicitare il gioco linguistico usato.

Dopo aver realizzato gli elaborati, ogni gruppo/studente propone l’indovinello alla classe. Vince l’attività la squadra o alunno/a che riesce a risolvere più indovinelli possibile, individuando quale la coppia di parole o parola a tema si cela dietro le incognite.

Nota bene

Ogni insegnante può decidere se proporre tale attività:

- in modalità sfida singola;
- in modalità sfida di gruppo;
- come verifica scritta in classe;
- come compito da assegnare a casa.

Sarebbe anche opportuno effettuare una supervisione del lavoro effettuato e della frase prodotta per verificare soprattutto che le parole prodotte siano realizzabili con i dadi onde evitare di far sciogliere un indovinello non risolvibile!

Si fa ovviamente presente che questa attività, come la seguente, può essere modificata in base alle necessità della classe e a ciò su cui si vuole far lavorare gli studenti. Ogni attività si presta ad essere modellata e modulata in base a ciò che vogliamo far sperimentare in quel momento in classe.

Regole per un corretto svolgimento dell’attività (in merito alle parole prodotte con i dadi)

- L’insegnante controlla le parole utilizzate dai gruppi/studenti e ne verifica la correttezza;
- Le parole devono essere corrette dal punto di vista morfologico;
- Non vengono ritenute valide le coppie di parole trascritte in modo non corretto o prive di significato o con una disposizione errata del dado-simbolo (“=” o “≠”), anche se fosse errata solo una delle due parole della coppia di parole.

In questa attività è possibile effettuare:

- un lancio casuale dei dadi, assicurandosi solamente di non avere ottenuto più simboli jolly che lettere (solitamente un simbolo “=” e “≠” sono più che sufficienti per un buon lavoro sul lessico);
- un lancio mirato (nel caso in cui si volesse consentire la produzione di alcune parole specifiche e pensate dall’insegnante).

Esempio di lavoro su *Indovinello ad incognite*

Si mostra quanto richiesto per la produzione di un *Indovinello ad incognite*.



Usando il lancio dei 13 dadi di Rolling CUBES ABC indicato, crea coppie di parole legate da un gioco linguistico (non necessariamente a tema); poi, fai quanto segue:

- crea un indovinello ovvero una frase che rimandi alla porzione di testo assegnata. La frase può essere creata con o senza rima baciata e deve contenere una coppia di parole da te scelta;
- trasforma la frase in un "indovinello ad incognite", rendendo le lettere della coppia di parole con delle incognite "X", tante incognite quante sono le lettere corrispondenti. Se viene usata una coppia di parole, si può far esplicitare il gioco linguistico usato.

Geppetto inizia a fabbricarsi il burattino
Appena entrato in casa, Geppetto prese subito gli arnesi e si pose a intagliare e a fabbricare il suo burattino.
- Che nome gli metterò? - disse fra sé e sé.
- Lo voglio chiamar Pinocchio. Questo nome gli porterà fortuna. Ho conosciuto una famiglia intera di Pinocchi: Pinocchio il padre, Pinocchia la madre e Pinocchi i ragazzi, e tutti se la passavano bene. Il più ricco di loro chiedeva l'elemosina. Quando ebbe trovato il nome al suo burattino, allora cominciò a lavorare a buono, e gli fece subito i capelli, poi la fronte, poi gli occhi. Fatti gli occhi, figuratevi la sua meraviglia quando si accorse che gli occhi si muovevano e che lo guardavano fisso fisso. Geppetto, vedendosi guardare da quei due occhi di legno, se ne ebbe quasi per male, e disse con accento risentito
- Occhiacci di legno, perché mi guardate? Nessuno rispose.
Allora, dopo gli occhi, gli fece il naso, ma il naso, appena fatto, cominciò a crescere: e cresci, cresci, cresci diventò in pochi minuti un nasone che non finiva mai. Il povero Geppetto si affaticava a ritagliarlo, ma più lo ritagliava e lo scorciva, e più quel naso impertinente diventava lungo. Dopo il naso, gli fece la bocca. La bocca non era ancora finita di fare, che cominciò subito a ridere e a canzonarlo.
- Smetti di ridere! - disse Geppetto impermalito, ma fu come dire al muro.
- Smetti di ridere, ti ripeto! - urlò con voce minacciosa.
Allora la bocca smesse di ridere, ma cacciò fuori tutta la lingua. Geppetto, per non guastare i fatti suoi, finse di non avvedersene, e continuò a lavorare. Dopo la bocca, gli fece il mento, poi il collo, le spalle, lo stomaco, le braccia e le mani. Appena finite le mani, Geppetto sentì portarsi via la parrucca dal capo. Si voltò in su, e che cosa vide? Vide la sua parrucca gialla in mano del burattino.
- Pinocchio... rendimi subito la mia parrucca!
E Pinocchio, invece di rendergli la parrucca, se la messe in capo per sé, rimanendovi sotto mezzo affogato. A quel garbo insolente e derisorio, Geppetto si fece triste e melanconico, come non era stato mai in vita sua, e voltandosi verso Pinocchio, gli disse:
- Birba d'un figliuolo! Non sei ancora finito di fare, e già cominci a mancar di rispetto a tuo padre! Male, ragazzo mio, male!
E si rasciugò una lacrima. Restavano sempre da fare le gambe e i piedi. Quando Geppetto ebbe finito di fargli i piedi, sentì arrivarsi un calcio sulla punta del naso.

Frase con e senza rima baciata
e un gioco linguistico

"LA BIRBA"

GEPPETTO [PRESE] IL MARTELLINO
E COSTRUI UN BURATTINO MOLTO BELLO
NON SAPEVA COSA LO ASPETTAVA IL POVERELLO
DIVENTÒ UNA [SERPE] IL BAMBINELLO

Osservando il lavoro prodotto, sono state fatte le seguenti riflessioni:

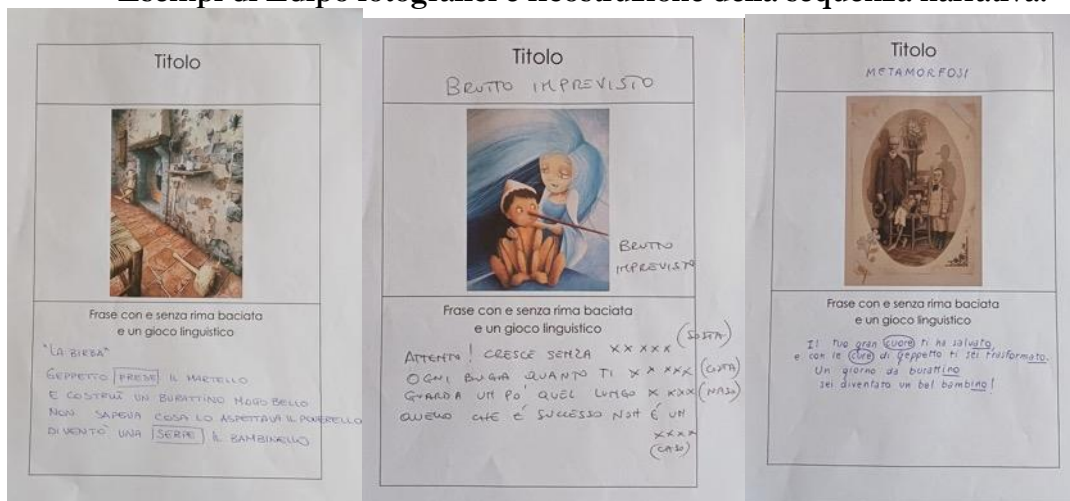
- la coppia di parole, legata da un anagramma, è stata inserita in modo corretto, ma non presenta le incognite;
- è stato l'unico testo ad avere come gioco linguistico un anagramma, aspetto molto apprezzato e che ha dato lo stimolo giusto per esercitarsi su questo tipo di prodotto. Inoltre, ci si è chiesti se questo tipo di scelta non potesse costituire anche una strategia di gioco per non far vincere le squadre avversarie, che hanno usato più frequentemente il cambio di sillaba o lettera iniziale posto in fine di verso, creando una rima baciata e consentendo una più facile risoluzione dell'indovinello. La squadra in questione, quindi, usando un anagramma non ha facilmente consentito lo scioglimento delle incognite;
- è stato inserito un titolo "La birba", non richiesto, ma divenuto spunto per creare un *Edipo fotografico*.

Spunti per altre attività da svolgere in classe!

Dopo aver effettuato un *Indovinello ad incognite* è possibile far lavorare la classe sui seguenti aspetti:

- Ricostruire le sequenze del testo attraverso gli “Edipo fotografici”;
- Riconoscere il tipo di sequenza all’interno degli “Edipo fotografici” (narrativa, descrittiva, dialogica...);
- Trasformare le sequenze (es. da dialogica a riflessiva, da descrittiva a narrativa...)

Esempi di Edipo fotografici e ricostruzione della sequenza narrativa!



Riferimenti a contenuti didattici

- giochi linguistici;
- lavoro sul lessico e arricchimento del lessico;
- pertinenza ad un argomento dato in consegna;
- ampliamento del lessico;
- sequenze;
- sistema dei personaggi;
- scrittura creativa.

4.4.23 Indovina chi?

Percorso di apprendimento

Questa attività può prendere spunto, come la precedente, da un romanzo o da un racconto letto in classe e può costituire una buona base di partenza per effettuare l'analisi e la comprensione del testo.

Per poter realizzare un “Indovina chi?”, dopo aver effettuato il lancio dei 13 dadi e stabilita la durata dell'attività, ogni gruppo o singolo alunno/a fa quanto segue:

- crea coppie di parole legate da un gioco linguistico (non necessariamente a tema) o una parola a tema da inserire nella frase dell'*Indovina chi?*;

- crea un indovinello ovvero una breve frase che rimandi ad un personaggio descritto nel testo letto in classe senza esplicitarne il nome. La frase può essere lunga o breve, con o senza rima, ma deve contenere una coppia di parole prodotta con i dadi;
- usare le incognite “X”, tante quante sono le lettere della coppia di parole. Far esplicitare il gioco linguistico usato.

Dopo aver realizzato gli indovinelli/frasi, ogni gruppo/studente propone l'indovinello alla classe.

Vince l'attività il gruppo/alunno che riesce a risolvere più indovinelli possibile:

- individuando la coppia di parole con incognite;
- individuando il personaggio che si evince dalla frase prodotta.

Se si decide di far lavorare la classe sullo stesso personaggio, si omette il secondo punto precedentemente indicato.

Nota bene

Ogni insegnante può decidere se proporre tale attività:

- in modalità sfida singola;
- in modalità sfida di gruppo;
- come verifica scritta in classe;
- come compito da assegnare a casa.

Sarebbe anche opportuno effettuare una supervisione del lavoro effettuato e della frase prodotta per verificare soprattutto che le parole prodotte siano realizzabili con i dadi onde evitare di far sciogliere un indovinello non risolvibile! Inoltre, si può decidere se:

- far scegliere agli studenti su quali personaggi lavorare;
- assegnare personaggi diversi per poter stimolare la varietà;
- assegnare solo alcuni personaggi scelti per consentire un confronto sulle scelte effettuate.

Si fa ovviamente presente che questa attività, come la seguente, può essere modificata in base alle necessità della classe e a ciò su cui si vuole far lavorare gli studenti. Ogni attività si presta ad essere modellata e modulata in base a ciò che vogliamo far sperimentare in quel momento in classe.

Regole per un corretto svolgimento dell'attività (in merito alle parole prodotte con i dadi)

- L'insegnante controlla le parole utilizzate dai gruppi/studenti e ne verifica la correttezza;
- Le parole devono essere corrette dal punto di vista morfologico;
- Non vengono ritenute valide le coppie di parole trascritte in modo non corretto o prive di significato o con una disposizione errata del dado-simbolo (“=” o “≠”), anche se fosse errata solo una delle due parole della coppia di parole.

In questa attività è possibile effettuare:

- un lancio casuale dei dadi, assicurandosi solamente di non avere ottenuto più simboli jolly che lettere (solitamente un simbolo “=” e “≠” sono più che sufficienti per un buon lavoro sul lessico);
- un lancio mirato (nel caso in cui si volesse consentire la produzione di alcune parole specifiche e pensate dall’insegnante).

Esempio di lavoro su *Indovina chi?*

Si mostra quanto richiesto per la produzione di un *Indovina chi?*



Usando il lancio dei 13 dadi di Rolling CUBES ABC indicato, crea coppie di parole legate da un gioco linguistico (non necessariamente a tema); poi, fai quanto segue:

- crea un indovinello ovvero una breve frase che rimandi ad un personaggio descritto nel testo letto in classe senza esplicitarne il nome. La frase può essere lunga o breve, con o senza rima, ma deve contenere una coppia di parole prodotta con i dadi;
- usare le incognite “X”, tante quante sono le lettere della coppia di parole;
- esplicitare il gioco linguistico usato;
- dare un titolo originale all’indovinello.

Negli esempi è visibile il lavoro effettuato da una classe di 25 studenti di una seconda Liceo Linguistico. L’attività, svolta in piccoli gruppi, ha consentito di far produrre, di volta in volta, un testo sullo stesso personaggio dei *Promessi Sposi*. Negli esempi riportati il personaggio in questione è Perpetua.

Lo scopo del gioco è stato quello di vedere chi avrebbe risolto nel tempo minore possibile tutti gli *Indovina chi?* prodotti.

La chiacchierona del paese

è la YXYY di Don Abbondio che non riesce a mantenere i segreti degli altri insieme alle sue amiche. YYXX molte lacrime poiché il padrone non l’ascolta.

[anagramma]

(serva-versa)

La verità non ha veli

Ha la tentazione di raccontare sempre il XXXX promettendo al suo padrone di esser fedele. Nonostante non abbia mai indossato il YXXX, era molto affezionata al suo signore.

[cambio]

(vero-velo)

La serva impicciona

lei assiste e consiglia il suo padrone che è dotato di un grande animo fifone con lo spolverino in difesa lei origlia XXXXXXX e lui trascura i suoi consigli rendendola YXXXXXX

[cambio di iniziale]

(curiosa-furiosa)

Ma lo sapevi che...

sono la pettegola del villaggio giuro che ci XXXXX a resistere ma i segreti sono fatti per essere svelati soprattutto quelli del mio padrone, XXYXX di coraggio.

[cambio interno di vocale] (olup-olord)

La ciarlona

Lavora per il reverendo, che è un pò un tremendo, si narra parli XXXXX di ogni vivo YXXXX

[cambio di iniziale] (molto-volto)

Curiosa e pettegola

XXXXYX di Don Abbondio, donna pettegola e curiosa, non riesce mai a mantenere i segreti.

È la sua consigliera di fiducia, infatti alla XXXX le confessa i problemi che lo affliggono.

[SCARTO] (serva-sera)

Osservando i diversi testi si è potuta notare l'originalità, la fantasia e la creatività dei ragazzi non solo nell'elaborazione del testo, ma anche nella produzione della coppia di parole legate da un gioco linguistico. Questo fa comprendere come il limite di sole 13 facce di dadi a disposizione sia solo apparente poiché i giochi linguistici trovati non sono mai risultati identici. Si è riscontrata, in pochi casi, la ripetizione di una parola, ma mai di entrambe (vedi **serva**/versa e **serva**/sera).

Sono state fatte le seguenti riflessioni:

- alcune coppie di parole sono state riportate in modo non totalmente corretto nel passaggio dalle lettere alle incognite come accade nel primo testo **serva/versa-YXYY/YYXX**. Questa è stata occasione per spiegare nuovamente come far corrispondere lettere a simboli.
- la coppia di parole è stata prodotta sempre in modo corretto, solo in rari casi sono state prodotte parole non realizzabili con i dadi a disposizione o è stato prodotto un gioco linguistico non corretto (non negli esempi riportati). Ciò denota attenzione e cura, ma anche quanto la possibilità di manipolazione dei dadi e il loro spostamento sul tavolo possa rendere la produzione più agevole ed efficace;
- le coppie di parole non sempre pertinenti o facilmente riconducibili al tema assegnato, “Un personaggio dei Promessi Sposi: Perpetua”, (vedi **provo/privo; molto/volto**), sono state inserite in modo adeguato e puntuale. Ciò denota quanto un simile gioco spinga gli studenti a sviluppare una capacità nella gestione del lessico;
- la necessità di dover descrivere un personaggio senza poterlo nominare ha stimolato ad una rilettura di alcuni passaggi del testo, dovendo prestare una maggiore cura ed attenzione ai particolari favorendo un lavoro su competenze linguistiche, conoscenza dell'argomento e capacità elaborative;
- alcuni passaggi dei testi prodotti risultano leggermente poco fluidi, a tratti sconnessi. Questo ha stimolato la classe a una riscrittura degli stessi attraverso un lavoro collettivo;
- alcune parole scelte non sono risultate totalmente pertinenti. Ad esempio, l'uso di “reverendo” per definire Don Abbondio (vedi il testo “La ciarlona”). Questo spunto è stato occasione per recuperare la definizione esatta, anche con l'ausilio del dizionario.

Riferimenti a contenuti didattici

- giochi linguistici;
- lavoro sul lessico e arricchimento del lessico;
- pertinenza ad un argomento dato in consegna;
- sistema dei personaggi;
- analisi logica e del periodo;
- scrittura creativa.

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)