

Nel 2007 nel nostro Circolo didattico è stato promosso un corso di formazione che ci ha aiutato in seguito a progettare il curriculum verticale per il nostro istituto; abbiamo fruito delle lezioni teoriche e del sostegno progettuale dei Prof.ri C. Fiorentini e M. Piscitelli, i quali hanno poi monitorato e validato le nostre pratiche didattiche; essi hanno apprezzato molto la buona volontà e la serietà di tutte noi, docenti del SUD.

Le attività didattiche descritte di seguito furono da me programmate, e poi condotte, per alunni di III e IV sc. primaria a Sala Consilina (SA) 1° Circolo per il Laboratorio linguistico “Leggere: dalla carta al computer, vari supporti di testo”; tra le diverse modalità di approccio e di animazione alla lettura pensai di inserire l’enigma linguistico. Avevo seguito qualche anno prima un corso a Bari, “I giochi e i conflitti”, promosso dal Prof. A. Brusa e dal prof. Arnaldo Cecchini.

Grazie per l’attenzione

Olimpia perongini

L’enigmistica di classe.

Obiettivi formativi:

- Saper giocare con le parole.
- Ipotizzare per risolvere dilemmi.

Contenuti disciplinari:

1. L’ipotesi contestuale, l’ipotesi mnemonica, l’intuizione = velocità di pensiero.

Motivazione della scelta

Le sottigliezze della lingua parlata sono una ricchezza espressiva che l’uso di lingue ausiliari e veicolari non dovrebbero cancellare: conoscere il proprio idioma bene, conoscerne altre e anche disporre di una lingua veicolare è una grande ricchezza comunicativa ed espressiva ma anche una risorsa democratica (da *Word games*, di Elio Maccario, edizioni La Meridiana, Molfetta Bari) .

Per questo motivo è opportuno giocare con le lingue e con le parole, rendercele familiari, piegarle ad uso articolato, come oggetti da manipolare, perché ricchi di malleabilità e sensi multipli.

L’Enigmistica consente l’utilizzo di diversi supporti di testo. Per bambini sotto i 10 anni, è come un campo da gioco che coniuga il rigore, l’estro e la creatività necessari per possedere una lingua: premessa essenziale per conoscere altre forme di comunicazione,

per saper comunicare. “Creatività e rigore non sono antonimi”. I vincoli non sono una limitazione alla creatività: strette gabbie di contenuto, di stile, di struttura possono alimentare la produzione letteraria, sviluppano la fantasia, costringendo chi gioca a penetrare fino in fondo nell’argomento.

Il proporre in classe la soluzione di rebus, la ricerca di palindromi, anagrammi, cambi concorre al perseguimento di risultati più duraturi nell’educazione linguistica e nella lettura. Si supera quindi la dimensione puramente lessicale del gioco di parole per farle assumere una dimensione testuale; il pensiero gioca con le parole in una simulazione attiva e problematica: le parole lette ci sottopongono un dilemma. Dicono gli esperti del settore che un gioco non è educativo se al termine, nel cosiddetto “**dopogioco**”, non si discute su ciò che si è fatto. Verrà naturale all’insegnante introdurre anche varie precisazioni di tipo **metalinguistico**.

Premesso questo, passo ad indicare le tipologie di testo che il gruppo classe conoscerà durante sei ore di *laboratorio*.

olimpia perongini

1° incontro

Contenuti:

- 1 La lettura come attività di decifrazione: le crittografie pure.
- 2 La scoperta delle incognite nel testo (coppie di parole a cambi).
- 3 Gli enigmi ad un solo elemento: i palindromi.
- 4 Il dopogioco.

Descrizione

Si comincia a chiedere ai b. se conoscono **indovinelli**, se hanno provato a fare le parole crociate, a risolvere i rebus pubblicati sui giornalini; certamente si trovano nei quaderni operativi allegati ai testi e li hanno risolti sotto la guida delle proprie insegnanti.

Nel *laboratorio* del giorno 14 / 04 si cerca di riflettere sulle regole sottese a questa forma di espressione scritta del pensiero.

Le crittografie pure: principale caratteristica è poter scrivere in modo giocoso una sola parola di senso compiuto NO NO NO per indicare un *TRENO*;

G H per intendere la nostra ... (6 lettere) soluzione: gi-acca = giacca.

E' giusto che, in enigmistica, il solutore abbia l'indicazione numerica dell'intero percorso risolutivo, oltre che di quanto è lunga la parola nascosta: *Treno* avrebbe (3 2 = 5).

Una rivista per ragazzi aveva anni fa una sua pagina di enigmistica; in alto compariva il logo:

costituito da tre P di tre grandezze diverse, disegnate l'una dentro l'altra, al centro della P più interna la sillaba *do* (in tre P, do = intrepido). La rivista era l'"Intrepido.

Durante l'attività si proporranno le tre crittografie in ordine di difficoltà; si daranno indizi appena si nota disorientamento dei bambini o tendenza ad arrendersi (la reazione più frequente è che chiedono subito alla maestra di dire la soluzione).

Le incognite nel testo: in un testo breve con la rima ci sono almeno due parole da indovinare. Iniziamo con questo:

olimpia perongini

Cambio di iniziale

1. *Che atleta vanaglorioso!*

Soffrire e combattere? / non ne vale la xxxx! / so di vincer lo stesso ... / Scommettiamo una xxxx? [coppia lessicale nascosta: *pena / cena*]

2. Mio cugino quest'estate

Si mangiò una gran xxxx di melone,
ma troppo in yxxxx e fece indigestione.

[coppia lessicale con zeppa: *fetta / fretta*]

2° incontro

L'affascinante forma poetica giapponese dell'**hayku** era una sorta di *gioco* da salotto che coinvolgeva più persone e consisteva nell'attaccare un verso a quello proposto da un'altra persona, elaborando man mano un testo comico e giocoso. A rendere più difficile e limitata la composizione fu la regola introdotta dopo (usare 17 sillabe in tre versi, nello schema 5, 7, 5); l'hayku perse il fine giocoso ma divenne una forma d'arte. Vi si descrive, infatti, con una "pennellata" di poche parole, la natura o un solo evento, usando sempre il tempo presente. Ecco tre esempi di Matsuo Basho:

Il vecchio stagno!

La rana salta.

Tonfo nell'acqua.

Obiettivi formativi:

- Saper usare le parole a scopo creativo.
- Saper descrivere attraverso la poesia.

Contenuti:

L'haiku: un dipinto in versi.

Attività:

Si disporranno i bambini in girotondo, chiuso e includendo anche le maestre. Anche noi in un primo momento comporranno un divertissement, partendo da una frase che descriverà un animale, un fiore o un evento naturale. Gli altri a turno possono aggiungere altri versi. Si faranno, poi, semplici cenni all'abitudine degli antichi giapponesi di creare poesie scherzose, che poi sono diventate brevi, perché obbediscono ad un preciso schema, ideato da Matsuo Basho. A questo punto scegliendo a soggetto lo stagno, potremmo arrivare a comporre un haikù.

olimpia perongini

Per es.

La luna

Antico stagno,

La luna vi si specchia:

mela dorata.

(la luna è tonda come la mela)

Il cigno

Lago dorato,

un cigno nuota:

Ninféa reale.

(esiste il cigno reale, infatti)

Si formeranno con le parole dei due testi, i **calligrammi**; ogni bambino proverà a farli, altrimenti saremo noi a dare alla lavagna un esempio che potranno imitare o rielaborare.

3° incontro

Contenuto:

- 1 Il palindromo
- 2 L'importanza della punteggiatura: le pause al momento giusto.
- 3 Il punto fermo e le virgole.

Obiettivi formativi:

1. Fruire attivamente del codice scritto.
2. Saper ri-conoscere la funzione espressiva della punteggiatura

Attività da proporre:

- 1 Lettura di un testo breve o di un racconto prodotto dai bambini stessi.
- 2 Analisi testuale per evidenziare punteggiatura adeguata.
- 3 Il rispetto della punteggiatura minima (punto fermo e virgole): la comprensione è adeguata grazie ad essa.

Descrizione

Per avviare confronti e discussioni sulla rilevanza e valenza del punto fermo e delle virgole, gli alunni si devono rendere conto che un loro “racconto” - ispirato a un personaggio o ad una vicenda qualsiasi - non è chiaro, se letto dagli altri,

1° perché - dall'autore - non sono state indicate le pause necessarie con il codice della punteggiatura

2° perché i lettori non variano il tono e il timbro quando lo leggono.

olimpia perongini

Dopo potrei proporre il testo dal titolo **OIRAM**, brano proposto dalla rivista La Vita Scolastica - febbraio 2003, sul quale con alunni di terza operai attraverso una rielaborazione personalizzata delle attività per proporre il palindromo.

Per animare la proposta, è utile da parte dei bambini:

Adottare strategie di lettura silenziosa e saper cogliere gli elementi basilari del racconto.

Rielaborare e, indicando i titoletti per ogni capoverso, riassumere.

Ri-Conoscere le regole del palindromo.

OIRAM

Quando gli chiedevano come si chiamava, rispondeva: “ Ho un nome bellissimo, Oiram.”

Non gli piaceva soltanto essere chiamato con quello strano nome. A pranzo gli piaceva mangiare prima la frutta, poi il secondo e il contorno, e terminare con la minestra.

Leggeva i libri cominciando dall'ultima pagina per finire con la prima. Inoltre amava molto passeggiare, ma camminando all'indietro, come i gamberi. Insomma faceva tutte le cose a rovescio.

Un giorno conobbe una ragazza che gli fu subito simpatica.

“ Come ti chiami? ”le chiese.

“ Ada ” rispose lei.

“ Non mi pare un bel nome. Io invece ho un nome bellissimo: Oiram. Veramente sarebbe Mario, ma io lo pronuncio alla rovescia, perché così è molto più bello e originale. Ti dispiace se chiamo anche te alla rovescia? ”

” No. ”

“ Allora ti chiamerò adA. Questo è veramente un bel nome! ”

(adattamento da M. Argilli, *Che Idea!* Giunti, Firenze 1998)

Domande:

- 1 Come si chiama il protagonista?
- 2 Con quale nome preferisce farsi chiamare? Perché?
- 3 Dai alcune informazioni sul protagonista (come mangia, come legge....)
- 4 Come si chiama la ragazza?

)Inoltre:

Ricordiamo che il palindromo, gioco linguistico molto diffuso nelle pubblicazioni di enigmistica per ragazzi., ha come regola fondamentale quella di poter leggere una parola al contrario senza mutarla, perché la successione delle lettere è identica purcambiando il verso di lettura (sin.-dx / dx-sin.).

olimpia perongini

- 1 Invitiamo gli alunni a cercare altri palindromi.

Attività: - ADA è un palindromo: si può leggere al contrario. Aiuta Oiram a cercare altri palindromi.

Per cominciare ecco per te

1. ANNA
2. OTTO
3. NON
4. OSSESSO

Per le successive ore di Enigmistica di classe: **Gli enigmi a due elementi**

I CAMBI

Rispetto ai Bifronti, i *Cambi* hanno una struttura più semplice; ma presentano molte varietà specifiche. Esistono, infatti:

i Cambi di iniziale (lana/tana);

i Cambi di consonante (lino/lido, alluce/allume);

i Cambi di vocale (torre/terre; pagine/pagane)

i Cambi di lettera (Asia/asta; canne/canoe)

i Cambi di finale (alt/ala, Bari/barà)

e i cambi di Genere (testo/testa).

Nelle riviste specializzate viene sempre indicata la tipologia del dilemma.

CAMBIO D'INIZIALE

Ieri pomeriggio un vigile

S'è dovuto fare una gran xxxxx (*corsa*)

ma alla fine è riuscito ad acciuffare

quel tipaccio che sul motorino

aveva lesto sottratto la xxxxx (*borsa*)

a una vecchia, là sul lungomare.

CAMBIO DI CONSONANTE

Tra bande rivali di liceali

Alla fine delle xxxxxxx

Di ieri c'è stato un pestaggio:

un mio alunno ha avuto la peggio

riportando molte xxyxxxx.

(lezioni/lesioni)

CAMBIO DI VOCALE

La domenica di una moglie

Mi pulisco un pochino lo xxxxxx (*studio*)

in cucina ho finito da un pezzo.

Al suo ritorno dallo xxyxxx (*stadio*)

Mi dirà: "Che brava la mia fatina!".

Ora può entrare in gioco la nostra classe che alla fine si scoprirà capace di cose molto belle! L'importante è sentirla coinvolta.

I bambini possono formare quattro gruppi e **sfidarsi** a costruire una successione di

Cambi:

mese, mele, mete, mere;

nave, neve, nove, note, nome, ...

Si potrebbe evidenziare gli esempi più piacevoli e annotarli su un cartellone.

Da stampare per gli alunni

CAMBIO D'INIZIALE

Ieri pomeriggio un vigile

S'è dovuto fare una gran xxxxx
ma alla fine è riuscito ad acciuffare
quel tipaccio che sul motorino
avea lesto sottratto la xxxxx
a una vecchia, là sul lungomare.

CAMBIO DI CONSONANTE

Tra bande rivali di liceali

Alla fine delle xxxxxxxx
di ieri c'è stato un pestaggio:
un mio alunno ha avuto la peggio
riportando molte xxyxxxx.
Siamo corsi in ospedale!

I RADDOPPIAMENTI

Saper usare le doppie non è un gioco semplice; i segni di matita rossa o blu un tempo fiocavano sui nostri componimenti a sotto-lineare le asinerie di scolari *non ancora maturi*. E se avessimo giocato in classe con i *raddoppiamenti* di consonante? forse, ci saremmo evitati qualche rimprovero.

I Raddoppiamenti di consonante, in enigmistica, sono tipi particolari di Zeppa. Si ha l'allungamento della seconda parola dovuto ad una consonante che, presente dapprima in forma *scempia*, appare raddoppiata.

C'è materia per alcune riflessioni. Giocare con questi dilemmi, evitando di spiegarne la particolarità agli alunni, potrebbe semplificare il nostro compito. Quanto fiato sprecato!

Gli scolari, infatti, lavorando su brevi testi d'enigmistica incontrano *due* parole che hanno un senso tutto proprio ma che sono diverse l'una dall'altra per un semplice (si fa per dire!) rafforzamento del suono consonantico.

In campo ortografico constatare come una parola *scempia* può essere accostabile ad un'altra con la doppia consonante è per tanti alunni un grande aiuto: *l'ortografia* è vista in un'ottica diversa. La parola non più presa isolatamente acquista una risonanza.

"Il pensiero si forma per coppie", dicono i pedagogisti. Mettere un elemento in opposizione con un altro lo rende più evidente. Fa nascere più riflessioni.

Qualcuno dotato di spirito potrebbe spiegare che i nostri "scopi" non sarebbero altro che ... "scoppi" rumoretti, insomma; "penna" significherebbe una grossa pena (per cui potrebbe chiedersi: "Scrivere certi libri ... ne valeva la Penna?").

Gli equivoci.

1 In grammatica ho avuto un grosso callo ...

Che dolore quando mio padre l'ha saputo!

2 Al caro compagno di banco:

"Mi potresti passare la tua pena?" [;-(-]

Siamo seri sulla Befana!

A mezzanotte scende dal xxyxxx

Non bussa, no, alla porta. Posa i doni,

per poi riprender lesta il suo xxyyxxx.

La famiglia dei Falsi

Falsi accrescitivi; falsi diminutivi; falsi iterativi ...

E' dominata dalle *Aggiunte* finali sillabiche; tranne gli iterativi che *le* hanno all'inizio.

Palindromo sillabico

Pausa a Montecitorio

Il dibattito è xxxxxxxx
alle tre verrà ripreso.

Scarto

Giocando con le costruzioni

Non vedi che il tetto xyxxxx ?
Mettici un po' di xxxxx.

Biscarto

Primo giorno all'asilo

Sembrava yxxxix il bimbo, stamattina,
ma poi xxxx contento quando vide
che c'era ad aspettarlo la mamma.

Bifronte senza estremi

Dopo il temporale

Il cielo ritorna xxxxxx,
le nubi xxxx sono ormai sparite
e all'orizzonte ecco l'arcobaleno.

Zeppa sillabica

Un laborioso giardiniere

Ha zappettato fin dalla mattina
per sistemar le siepi del recinto
e, lavorando senza prender fiato,
più xxxxxx del xxxyyxxx ha terminato.

Soluzioni:

1. sospeso
2. crolla – colla
3. triste – rise
4. sereno – nere
5. presto – previsto.