

## L'apprendimento dell'italiano attraverso la ludolinguistica

# Imparare la lingua giocando

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

### NON SOLO DARE PESCI, MA INSEGNARE ANCHE A PESCARLI



La rubrica vuole essere anche di aiuto agli insegnanti d'italiano a vari livelli. Per esempio, dopo aver risolto la rubrica di oggi sui "rebus", l'insegnante può chiedere agli studenti di creare loro stessi dei rebus. Per il **livello elementare** si può chiedere agli studenti di creare dei rebus dando loro una lista di verbi, sostantivi o aggettivi.. Per il **livello avanzato**, saranno gli studenti a suggerire verbi, sostantivi, aggettivi, modi di dire e creare rebus.

#### Ma come si crea un rebus?\*

Ecco alcuni suggerimenti per creare un rebus:

- Lo studente può scegliere una parola che si può disegnare e dividere in sillabe. In questo caso, "tigre" = "ti gre". Si chiede allo studente quindi di aggiungere una lettera, una sillaba o una parola prima e dopo l'immagine. In questo caso, lo studente potrebbe aggiungere, AR davanti a tigre e CHE dopo tigre, ottenendo il rebus, AR tigre CHE = arti greche.

AR  CHE

- Le lettere dell'alfabeto sono utili per creare delle sillabe singole o doppie da inserire prima o dopo l'immagine e vanno considerate secondo il suono alfabetico: b = (b)bi, c = (c)ci, d = (d)di, g = (g)gi, h = acca; l = elle, m = emme; n = enne; p = (p)pi, r = erre, s = esse, (t)t = ti, v = vu. Per esempio: D G 1 = di gi uno = digiuno
- La grafia di alcuni numeri può anche essere utile nella creazione dei rebus: 1 = uno, 2 = due, 3 = tre, 7 = sette, 8 = otto, 9 = nove. Per esempio: D C 8 = diciotto; 3 D C = tredici; 8 BRE = ottobre; G 8 = Giotto

#### SOLUZIONI DELL'ATTIVITÀ N.1: ANAGRAMMA DI CITTÀ ITALIANE (PUBBLICATO IL 17 GENNAIO 2012)

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

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

\*N.d.r. Le istruzioni di come creare un rebus sono tratte dal volume, Anthony Mollica, Ludolinguistica e Glottodidattica. Prefazione di Tullio De Mauro. Postfazione di Stefano Bartezzaghi. Welland, ON: Soleil publishing, 2010. Pp. 448. \$44,95 + tasse e spese postali. E-mail: soleil@soleilpublishing.com



ANTHONY MOLLIKA

## Giochiamo con le parole!



### Il rebus

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

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

pome INCONTRO riggio  
Rebus 1: 8,2,9

carro buoi  
Rebus 2: 2,5,7,2,4

saper  
vivere  
Rebus 3: 5,12

parlare  
serio  
Rebus 4: 7,3,5

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

no DETTO i  
Rebus 6: 5,3,3

pensa parla  
Rebus 7: 5,5,5,3

voce  
parlare  
Rebus 8: 4,7

cittadino  
sospetto

cittadino  
sospetto

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

cittadino  
sospetto

cittadino  
sospetto

cittadino  
sospetto

cittadino  
sospetto

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

signore me  
Rebus 11: 2,7,7,1,2  
oppure: 2,7,5,2,2

sopra  
tutto  
Rebus 12: 5,10