

Giochi linguistici

BENIAMINO SIDOTI



I PROSSIMI INCONTRI

Ciclo di webinar «Imparare giocando»

Giochi matematici: l'educational app Maggie (28/03/2019)





Beniamino Sidoti

 Beniamino Sidoti è un esperto di giochi riconosciuto dal Ministero della Pubblica Istruzione.

È autore di libri e giochi, consulente per diversi enti pubblici e privati e formatore sui temi del gioco, della lettura ad alta voce e della letteratura per ragazzi. È stato tra i fondatori di LuccaGames e per Giunti ha pubblicato libri e giochi, fra cui Straparoliere (Giunti Junior, 2013). In rete sono disponibili molti suoi interventi: è tra gli animatori del sito Libri Calzelunghe e della pagina Strategie per contrastare l'odio.







Ly Lungur abrugming mmpr pelmprantmetri

Se pareba boves, alba pratàlia aràba et albo versòrio teneba, et negro sèmen seminaba Teneva davanti a sé i buoi, arava i bianchi prati, ed un bianco aratro teneva ed un nero seme seminava

Non è possibile immaginare una lingua senza giochi linguistici.

Tra i candidati alla prima testimonianza scritta della lingua italiana c'è questo indovinello ("indovinello veronese") della fine dell'VIII secolo.





Ly Lavabul ouer ulbig re outpendente i coullo servero ochete an growthe

Se pareba boves, alba pratàlia aràba et albo versòrio teneba, et negro sèmen seminaba

Teneva davanti a sé i buoi, arava i bianchi prati, ed un bianco aratro teneva ed un nero seme seminava

Ogni lingua ha molti giochi, e molti giochi esistono in tante lingue: indovinelli, enigmi, giochi di parole, doppi sensi, finte etimologie, generi giocosi, non sensi...

Sia nella tradizione orale che in quella scritta, il gioco linguistico è un modo per praticare la lingua, smontarla nelle sue componenti e poi rimontarla (come fanno tutti i giochi con i loro materiali costitutivi).





A cosa servono i giochi linguistici?

Da sempre il gioco con la lingua serve:

- a imparare una lingua (con gli stranieri, con i bambini);
- a imparare alcune sottigliezze (i giochi che alludono, da adludere);
- a imparare sottolinguaggi specifici;
- a veicolare alcune forme espressive, a incanalare la creatività;
- a dire "non dicendo", come si possono permettere i giullari o i buffoni.





A cosa servono nella scuola?

Dicevo prima che ogni gioco smonta e rimonta i pezzi del gioco.

I giochi servono quindi a fare a pezzi e rimontare la lingua; si prestano così a imparare, raffinare e verificare:

- l'ortografia (i pezzi sono le lettere);
- la sintassi (i pezzi sono ora le **parole**);
- la conoscenza di un lessico (approfondiamo e giochiamo con i termini di una conoscenza o di un gergo specifici);
- la scrittura (o meglio la **retorica**; i pezzi sono le frasi, o i generi, o le forme della poesia...);
- la potenzialità della lingua (cioè **creatività**; con i nostri pezzi ora andiamo a costruire intere città);
- la socializzazione e l'accoglienza (costruiamo e riconosciamo le storie individuali, incanaliamo scritture collettive...);
- la narrazione (giochiamo con le storie).



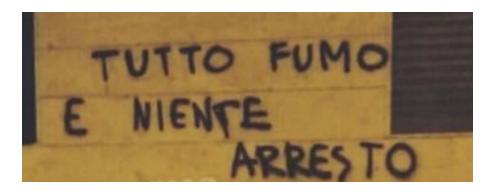
Ortografia

Giochi con le lettere

Cambi

Si possono fare con tutto, sostituendo una lettera.







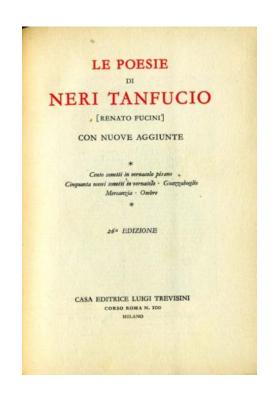


Ortografia:

Giochi con le lettere

Anagrammi

Cambiano di posto le lettere.









Ortografia

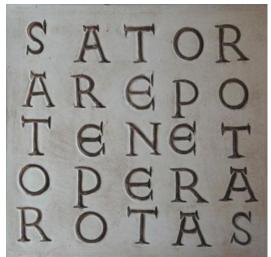
Giochi con le lettere

Palindromi

Quadrati magici

Si cercano sequenze di lettere con proprietà speciali.









Ortografia

Giochi con le lettere

Ricerca di parole dentro uno schema:

parole crociate / cruciverba /

Scarabeo / Scrabble

Paroliere / Lexicon

Ruzzle











Sintassi

Rebus mnemonico (5 6 2 13)

Giochi con le parole

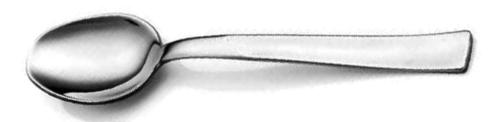
Rebus

Sciarade

Bisensi

Crittografie mnemoniche

Si cercano sequenze di parole con doppia lettura.











Sintassi

Giochi con le parole

Gioco dei mimi Taboo

Il gioco del vocabolario

Si gioca con i sinonimi.



Giochi linguistici

Lessico

Parole che iniziano per...

Fiori città animali /

Saltinmente

È arrivato un bastimento carico di...

Kaleidos

Flash cards









Generi giocosi:

Acrostici

Calligrammi

Limerick

Non sense...









Procedure giocose:

Caviardage Cadaveri squisiti







Giochilli:

Burocrazia che uccide, prendete una storia (romanzo, film, fumetto...) e uccidetela con la burocrazia:

- Apollo 11, il modulo lunare non è stato correttamente compilato e manca una marca da bollo;
- Romeo e Giulietta, manca il certificato di esistenza in vita di Giulietta;
- I promessi sposi, Azzeccagarbugli ha un incarico esplorativo per formare un governo;
- Heidi, a che titolo quel signore con la barba si dichiara suo nonno?
 Se volete, potete anche farlo semplicemente con il titolo:
- Jurassic Fax, dovrebbe inviarci una conferma via fax con la scansione del documento;
- Un tram chiamato 27129, ho capito la destinazione, ma a me serve proprio il numero del mezzo.



Giochilli:

Cosa prende?

Siete un cameriere: cosa ordinano i personaggi delle storie?





Grazie mille



