



Classe

# Italiano

## Giochi con le parole

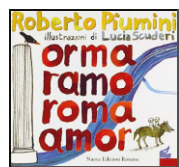
Occupiamoci con continuità di incanalare la naturale disposizione degli alunni al gioco e all'invenzione linguistica per sperimentare le potenzialità espressive della lingua italiana. Questa attenzione ben si coniuga con l'esigenza di imparare a leggere e a scrivere. Indipendentemente del metodo scelto dall'insegnante, le giornate scolastiche sono scandite da quotidiane esercitazioni per combinare le lettere dell'alfabeto in sillabe, parole e frasi e poi provare a leggerle e a scriverle. Sarà sicuramente più motivante per i bambini "giocare" con la lingua.



Dossier Consonanti e sillabe



Combiniamo lettere e relativi suoni: che cosa viene fuori?



Piumini, R. (2011). ORMA RAMO ROMA AMOR. Roma: Nuove Edizioni Romane.

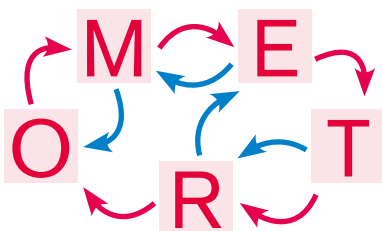
## Gli anagrammi

Prepariamo alcuni di cartoncini con una lettera alfabetica in stampato maiuscolo.

A M O R

Il gioco consiste nel formare il maggior numero di parole: ROMA, RAMO, MORA, ORMA, ARMO, AMOR.

Collochiamo ogni parola individuata in uno o più contesti d'uso. Proviamo con la parola ROMA, per esempio: "La Roma è una squadra di calcio", "Roma è una città che ho visitato" ecc. Infine, con le frasi più interessanti e originali, formiamo un archivio di classe a cui ricorrere per altre attività. Disegniamo alla lavagna uno schema come questo:



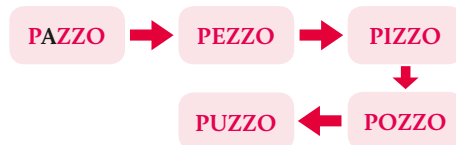
Insieme leggiamo le lettere e poi diciamo:

- Partiamo dalla M e seguiamo la freccia rossa. Quale parola formiamo? Ragioniamo sulla direzione delle frecce, stabilendo un tempo per pensare; quindi avviamo la discussione collettiva per condividere la parola trovata.
- Allo stesso modo, partiamo dalla T e seguiamo

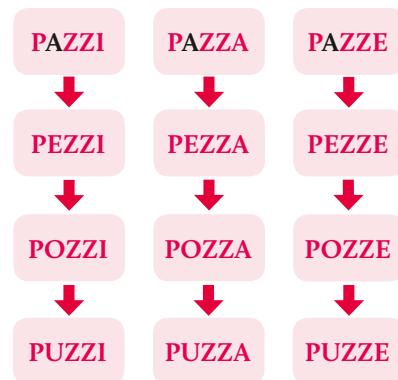
la freccia blu. Quale parola formiamo? A questo punto chiediamo di comporre una frase con le parole trovate.

## Il cambio di vocali

Proviamo a cambiare una o più lettere (e suoni) di quelle che compongono la parola di partenza. Il cambio di una lettera in una parola (in questo caso una vocale) può dare origine ad associazioni divertenti e assurde tra le parole ottenute. Un esempio è dato dalla parola PAZZO.

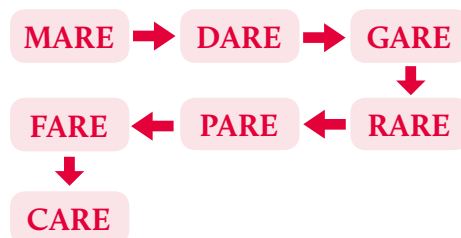


Proseguiamo con il gioco dicendo: "Possiamo cambiare anche la terza lettera, la quarta, la quinta e così via?" Proviamo. Quali e quanti cambi sono possibili?



Proviamo a inventare uno scioglilingua con le parole trovate. Per esempio: "CHE PUZZA DA PAZZI UN PEZZO DI PIZZA NEL POZZO DEL PAZZO!"

Proponiamo altri cambi. Scriviamo la parola MARE. Poi chiediamo che cosa succede se sostituiamo la lettera M con un'altra. Diamo la possibilità a tutti di fare la propria proposta. Potremo avere:



Ogni parola trovata va contestualizzata in una frase che diventerà patrimonio di tutti: questa sarà anche l'occasione per apprendere i significati di parole sconosciute.

Per esempio, i bambini apprenderanno che le cose rare sono quelle più difficili da trovare, come alcuni tipi di perle. Da qui l'uso dell'espressione:

### RARO COME UNA PERLA!

Scriviamo alcune frasi e aggiungiamole all'archivio di classe. Il cambio di vocali e lettere permette agli alunni di intuire uno dei meccanismi fondamentali della lingua: cambiando una sola lettera di una parola ne costruiamo una diversa e troviamo un altro significato.

Possiamo proporre un'attività divertente che solleciti immagini fantastiche e inconsuete. Fingiamo che l'interlocutore sia un bimbo che ha perso un dente e dunque non riesce a parlare bene. Leggiamo insieme ogni didascalia e individuiamo la parola sbagliata per scoprire come la situazione diventa umoristica.

- MI PASSI UNA FETTA DI **PORTA**?
- SONO CADUTO DALLA BICICLETTA E MI FA MALE IL **FINOCCHIO**!
- IL MAGLIONE DI **RANA** È CALDISSIMO!

## La zeppa e lo scarto

Proponiamo di svolgere il gioco della zeppa in coppia. Diamo agli alunni una parola scritta in stampato maiuscolo su un cartoncino:

TELO

ORSA

MARE

OTTO

OSSO

SOLA

Dopo la lettura, consegniamo a ogni coppia una lettera nuova da sistemare all'inizio della parola. Qualcuno osserverà che, aggiunta una lettera all'inizio, cambia la parola ma anche il significato.

STELO

BORSA

AMARE

ROTTO

ROSSO

ISOLA

L'inserimento di una lettera, cioè della zeppa, può avvenire anche all'interno della parola anziché all'inizio, come negli esempi seguenti:

FETTA - F**R**ETTA  
LAMPONI - LAMP**O**NI  
CARTA - CAR**O**TA

Otteniamo una parola con diverso significato. Con le diverse parole facciamo degli indovinelli. Per esempio: "Che differenza c'è tra un'orsa e una borsa? Come si fa a far diventare rosso un osso?".

Proviamo lo scarto. Che cosa succede se a RAPE togliamo la R? E se togliamo SC alle SCARPE?

RAPE

SCARPE

POCA

CORSO

APE

ARPE

OCA

ORSO

Gli scrittori usano molto i giochi di parole per piacevolissime composizioni. Leggiamo per esempio la divertente filastrocca di **Letizia Cella (1996)**.

*Ho fatto un patto  
Con il mio gatto  
Che nel salotto  
Non faccia il matto  
Se come un matto  
Graffia il salotto  
Mai più un biscotto  
Anzi lo sfratto.*



**Cella, L. (1996).**  
*Un monello sul cammello*, Trieste: Edizioni EL.

## L'invenzione di storie fantastiche

Situazioni umoristiche, basate sul gioco del cambio, possono essere da stimolo per inventare collettivamente brevi storie, come suggerisce la scrittrice **Bianca Pitzorno (2003)**. Partiamo da una frase: "Dice il medico: io curo soltanto ammalati molto gravi". Usando il gioco del cambio sulla parola GRAVI otteniamo BRAVI, e allora la frase diventa così: "Io curo soltanto ammalati molto bravi".

Questa affermazione suggerisce molte domande: Come mai? Perché? Bravi a fare cosa? E questo diventa uno splendido spunto per l'invenzione collettiva di una storia fantastica nello stile di Gianni Rodari.



**Pitzorno, B., (2003).**  
*Manuale del Giovane Scrittore Creativo*, Milano: Mondadori.

## Per concludere

Che cosa abbiamo imparato? Con i giochi linguistici possiamo formare parole diverse cambiando o aggiungendo una lettera. Possiamo conoscere tante parole nuove e possiamo scrivere insieme molte composizioni divertenti.