

Anagrammi, proverbi, metagrammi, indovinelli

Attraverso divertenti giochi linguistici i bambini imparano a conoscere la lingua e a scoprirne le regole d'uso.

di **Fausta Forni** 30 giugno 2020



OBIETTIVI SPECIFICI

- Comprendere e attivare la conoscenza delle principali relazioni di significato tra le parole (somiglianze, differenze, appartenenza a un campo semantico).
- Comprendere testi di tipo diverso in vista di scopi di intrattenimento e di svago
- Produrre testi creativi sulla base di modelli dati.



ATTIVITÀ

1. Gli anagrammi dei nomi e dei cognomi
con **SCHEDA Parole in disordine**
e **SCHEDA Gli anagrammi**
2. I metagrammi
3. I proverbi
4. Gli indovinelli
5. Per concludere

Proponiamo di eseguire i giochi prima in modo collettivo e poi in coppia. Continuiamo a fare anagrammi, cambi, zeppe per far conoscere ai bambini la lingua divertendosi. È sempre importante condividere le osservazioni di ciascuno e suggerire ulteriori sviluppi del percorso. Ricordiamo il suggerimento di una nota linguista, Maria Luisa Altieri Biagi, per la quale il gioco linguistico è utile per “consolidare uno stile di analisi linguistica che si sviluppa in senso deduttivo osservando, discutendo sperimentando, fino alla scoperta delle regole d’uso della lingua”.



ATTIVITÀ 1

Gli anagrammi dei nomi e dei cognomi

Per far ricordare che cos'è un anagramma, scriviamo alla lavagna le lettere E, L, M, A e chiediamo di suggerire le parole possibili combinando le lettere date (MELA, LAME, MALE ecc.). Abbiamo creato la curiosità necessaria per proporre nuovi giochi. Inizieremo con **parole comuni e semplici (SCHEMA Parole in disordine)**. Possiamo continuare con altri **anagrammi**, inseriti in alcune frasi (**SCHEMA Gli anagrammi**).


Italiano • Classe seconda
Scheda 1

PAROLE IN DISORDINE

• Un orichino si è divertito a mescolare le lettere di alcune parole. Rimettile in ordine e riscrivile nell'ultima colonna.

La metti in inverno quando fa freddo.	SCAIARP	SCIARPA
Lo soffi quando hai il raffreddore.	SANO
Le usi quando scrivi le parole.	LAVICO
Ci sono nelle scale.	DINIGRA
È un fiore.	OLIVA
Sono di colore verde.	NERA
È la femmina di un animale molto simpatico.	ROSA
È il nome di una bambina.	ELICA
È il luogo dove puoi giocare con gli amici.	CAPRO
Si mette nell'insalata.	OCEAT
Il treno ci passa dentro.	ALLEGRIA

Parole in disordine



**SCHEMA
DIDATTICA**

Italiano • Classe seconda
Scheda 2

GLI ANAGRAMMI

• In ogni frase c'è una parola sbagliata. Fai l'anagramma per trovare quella giusta, come nell'esempio, e riscrivi la frase giusta.

C'è una **darfo** che suona molto forte.
C'è una **radio** che suona molto forte.

I balooni sono **pietra** e c'è molto freddo in casa.
I balooni sono e c'è molto freddo in casa.

Lucas mi ha raccontato una barzelletta e ho fatto una bella **arista**.
Lucas mi ha raccontato una barzelletta e ho fatto una bella

Silvia ha vinto la gara di corsa e ha ricevuto un bel **emport**.
Silvia ha vinto la gara di corsa e ha ricevuto un bel

In estate, durante la **tontie**, le stelle brillano in cielo.
In estate, durante la le stelle brillano in cielo.

I **cartina** animati mi piacciono molto.
I animati mi piacciono molto.

Hanno suonato, aprì la **prato**
Hanno suonato, aprì la

Gli anagrammi



**SCHEMA
DIDATTICA**

Ora proviamo a fare anagrammare il proprio nome o il proprio cognome, quello dell'insegnante, di altri insegnanti, di familiari o di persone conosciute dagli alunni. È importante ricordare che non è detto che si riesca a fare un anagramma completo con tutti i nomi a disposizione.

1. Consegniamo a ogni alunno un certo numero di cartoncini e invitiamo ciascuno di loro a scrivere, una lettera alla volta, il loro nome e cognome.
2. Formiamo delle coppie e, con un mazzetto alla volta, gli alunni provano insieme a fare l'anagramma del proprio nome e cognome e di quello del compagno, componendo altri nomi e cognomi italiani ma anche parole con cui è possibile costruire una frase.

3. Questa attività può essere riproposta più volte con altri nomi e cognomi: familiari, conoscenti, calciatori; i nostri alunni si divertiranno molto diventando sempre più esperti. Negli anagrammi ci sono nomi che danno buoni risultati, per esempio:

ANDREA

ANDARE

ROSELLA

SORELLA

Quando si mettono insieme nomi e cognomi è più difficile trovare buone combinazioni, ma a volte capita di poter comporre frasi sensate, come nei seguenti esempi:

GIACOMO LAINO
CIAO MAGO LINO!

ANDREA MELITO
MANDERAI TELO

MICHELA SERTINI
MASCHERE IN LITI

VALENTINO ROSSI
IL ROSSO INVENTA

Spesso non è possibile ottenere una frase sensata dall'anagramma del nome e cognome, allora suggeriamo di provare con un altro gioco linguistico che si chiama logogrifo, un anagramma incompleto che si costruisce così: • in una parola indicata si cercano le lettere che servono per costruire altre parole; • si possono usare più di una volta le lettere della parola di partenza. Proponiamo una specie di “gara” fra gli alunni. Su una striscia di carta ognuno scrive il proprio nome e cognome, in stampato maiuscolo, poi lo ritaglia nelle lettere che lo costituiscono. Queste

lettere, composte in vario modo, possono dare origine a tante parole che ognuno trascrive sul quaderno. La gara finisce in un tempo stabilito o quando si raggiunge un certo numero di parole. Con il logogrifo di FAUSTA FORNI, per esempio, si possono formare parole come: ASINA, FARINA, FORI, FATA, FRANA, TANA, TINO, TUFFO, RANA, TUFFA, AFFARI, STUFA, TUFFI, FOTO, FUSTO, FUSO... Con le parole costruiamo frasi o "pezzi" più ampi della singola parola: UNA RANA SI TUFFA; UNA FATA FA AFFARI; UNA STUFA USATA. Usiamo questi spunti per l'invenzione di storie collettive.

ATTIVITÀ 2

I proverbi

Proponiamo di leggere il **TESTO Proverbi** (Gianni Rodari, *Il libro degli errori*. Torino: Einaudi, 2011) e il **TESTO Vecchi proverbi** (Gianni Rodari, *Favole al telefono*, Torino: Einaudi, 2010), che parlano di proverbi. Prima accertiamoci che i bambini siano in grado di riconoscere i proverbi e sappiano intuire il significato di quelli più comuni. Mettiamoli subito alla prova.

TESTO 1: Proverbi

Dice un proverbio dei tempi andati:
"Meglio soli che male accompagnati".
Io ne so uno più bello assai:
"In compagnia lontano vai".
Dice un proverbio, chissà perché,
"Chi fa da sé fa per tre".
Da questo orecchio io non ci sento:
"Chi ha cento amici fa per cento".
Dice un proverbio con la muffa:
"Chi sta da solo non fa baruffa".
Questa io dico, è una bugia:
"Se siamo in tanti, si fa allegria".



TESTO 2: Vecchi proverbi

Di notte, – sentenziava un Vecchio Proverbio, – tutti i gatti sono bigi.

– E io son nero, – disse un gatto nero attraversando la strada.

– È impossibile: i Vecchi Proverbi hanno sempre ragione.

– Ma io sono nero lo stesso, – ripeté il gatto. Per la sorpresa e per l'amarezza il Vecchio Proverbio cadde dal tetto e si ruppe una gamba.

Un altro Vecchio Proverbio andò a vedere una partita di calcio, prese da parte un giocatore e gli sussurrò nell'orecchio: – Chi fa da sé fa per tre!

Il calciatore si provò a giocare al pallone da solo, ma era una noia da morire e non poteva vincere mai, perciò fece ritorno in squadra. Il Vecchio Proverbio, per il disappunto, si ammalò e dovettero levargli le tonsille.

Una volta tre Vecchi Proverbi si incontrarono e avevano appena aperto bocca che cominciarono a litigare:

– Chi bene incomincia è a metà dell'opera, – disse il primo.

– Niente affatto, – disse il secondo, – la virtù sta nel mezzo.

– Gravissimo errore, – esclamò il terzo, – il dolce è in fondo. Si presero per i capelli e sono ancora là che se le danno.

Poi c'è la storia di quel Vecchio Proverbio che aveva voglia di una pera, e si mise sotto l'albero, e intanto pensava: "Quando la pera è matura casca da sé". Ma la pera cascò soltanto quando fu marcia fradicia, e si spiacciò sulla zucca del Vecchio Proverbio, che per il dispiacere diede le dimissioni.

ATTIVITÀ 3

I metagrammi

Nel testo *I draghi locopei*, Ersilia Zamponi riporta le invenzioni dei suoi bambini che avevano provato a usare il metagramma (**vedi box Che cos'è un metagramma?**) per passare da una città all'altra, facendo il minor numero di tappe intermedie (a ogni tappa si cambia una lettera). Ecco alcuni viaggi in metagramma possibili:

da COMO a RIGA

COMO	COMA	CIMA	RIMA	RIGA
------	------	------	------	------

da SIENA a PRAGA

SIENA	PIENA	PIEGA	PREGA	PRAGA
-------	-------	-------	-------	-------

Allora proviamo anche noi:

- mettiamo in coppie gli alunni, scegliamo due parole composte dallo stesso numero di lettere e le scriviamo alla lavagna;
- ogni coppia trascrive su un foglio le due parole e inizia a cambiare una lettera alla prima parola;
- poi, con cambi successivi, cerca di arrivare alla parola finale.

Vince chi riesce a costruire una catena con il minor numero di anelli. Nello schema un possibile esempio di trascrizione:

DUE – TRE

DUE	TUE	TRE
-----	-----	-----

CASA – SOLE (casa, cala, sala, sale, sole)

CASA	CALA	SALA	SALE	SOLE
------	------	------	------	------

BARCA – TENDA

BARCA	BANCA	BANDA	BENDA	TENDA
-------	-------	-------	-------	-------

Che cos'è un metagramma?

Per "metagramma" si intende un gioco linguistico che prevede il passaggio da una parola a un'altra, di eguale lunghezza, attraverso una serie di cambi di lettera. Fu inventato da Lewis Carrol alla fine del 1800 con il nome di *doublers*, perché prima si stabiliscono una parola iniziale e una finale e poi si trovano le parole intermedie, attraverso cambi successivi, per arrivare all'ultima parola. Carrol cominciò con *head-tail* (testa-coda): *heal*, *teal*, *tell*, *tall*, e chiamò i vari passaggi "anelli intermedi" e l'intera serie "catena".

ATTIVITÀ 4

Gli indovinelli

Ricordiamo ai nostri alunni che cos'è il gioco dello scarto, proponendo alcuni indovinelli:

- Che differenza c'è tra una vigna e una montagna? Nella vigna c'è l'uvetta, sulla montagna c'è la (vetta).
- Che differenza c'è tra il numero due e una regina? Il numero due sta vicino al tre, la regina sta vicino al (re).
- Che differenza c'è tra un cowboy e un portiere? Il cowboy spara, il portiere (para).

Sarà un momento molto divertente quello della ricerca delle differenze suscitate dagli indovinelli. Man mano che i bambini riusciranno a risolverli, con il nostro aiuto naturalmente, scriviamo alla lavagna, per ogni indovinello, la coppia di parole che rappresenta la soluzione. Avremo quindi:

UVETTA	→	VETTA
TRE	→	RE
SPARA	→	PARA

Che cos'hanno in comune queste coppie di parole? Gli alunni noteranno che sono costruite con le stesse lettere tranne una, quella iniziale, che c'è nella prima parola, mentre non c'è più nella seconda: è stata cioè SCARTATA.

ATTIVITÀ 5

Per concludere

- I nostri alunni, alla fine del percorso:
- avranno imparato nuovi giochi di parole più complessi e saranno consapevoli che si tratta dello sviluppo di giochi conosciuti in classe prima;
- avranno consolidato l'idea fondamentale che la nostra lingua, con un numero limitato di suoni e segni corrispondenti, permette di formare moltissime parole con significato diverso, combinando in modo differente gli stessi elementi;
- avranno conosciuto le possibilità creative dei giochi linguistici attraverso le produzioni di alcuni poeti e scrittori e anche provato a sperimentare l'elaborazione di semplici storie.