

Per creare storie fantastiche

Una lezione per giocare con le parole, esplorare significati e diverse accezioni: combinazioni, colmi, modi di dire, diventano poi spunti per creare storie fantastiche.

di **Fausta Forni** 01 luglio 2020



OBIETTIVI SPECIFICI

- Produrre testi creativi sulla base di modelli dati (filastrocche, racconti brevi, poesie).
- Sperimentare liberamente, anche con l'utilizzo del computer, diverse forme di scrittura, adattando il lessico, la struttura del testo, l'impaginazione, le soluzioni grafiche alla forma testuale scelta.
- Comprendere, nei casi più semplici e frequenti, l'uso e il significato figurato delle parole.
- Comprendere le principali relazioni di significato tra le parole (somiglianze, differenze, appartenenza a un campo semantico).



ATTIVITÀ

1. Parole con più significati
2. Parole composte
3. Modi di dire
4. Per concludere

Le parole hanno una forma ma hanno anche un significato. In classe quinta esploriamo il piano dei significati per individuarne le diverse accezioni. La creatività nasce proprio a partire dalla ricchezza di accezioni, che ci permette di inventare storie. Ci sono, per esempio, battute umoristiche come i colmi, al limite dell'assurdo, basate proprio su un particolare uso del

significato di una parola. Inoltre, riflettiamo sulla combinazione di parole per inventarne di nuove e sulla capacità dei modi di dire di diventare spunti per storie fantastiche.

ATTIVITÀ 1

Parole con più significati

Iniziamo con un particolare tipo di indovinello, il cosiddetto colmo. Scopriamo come sono fatti proponendone due:


- **Qual è il colmo per un giocatore di scacchi?** Investire un pedone.
- **Qual è il colmo per un professore di matematica?** Aver paura a fare l'operazione di appendicite.


Diamo ai ragazzi il tempo di pensare e poi, se non riescono a rispondere, risolviamo noi l'indovinello. Sicuramente ci saranno vari commenti del tipo: "Troppo difficile!", "io la sapevo ma non mi veniva la parola!"; "chi ha mai giocato a scacchi?" ecc. Saranno questi commenti a guidare il nostro intervento.

Per prima cosa verifichiamo che siano chiari per tutti i significati delle parole contenute nei due colmi.


Poi chiediamo: qual è la parola principale dell'indovinello, quella intorno a cui è costruito? (pedone, operazione). Invitiamo poi i bambini a prendere il dizionario e, individualmente o a gruppi, guidiamoli alla ricerca delle parole principali che hanno individuato (**vedi box Come guidare la ricerca sul dizionario**). Per ogni accezione di significato (contraddistinta dai numeri 1, 2, 3 nella definizione) facciamo leggere e comprendere le frasi esemplificative. Scopriamo così i diversi contesti d'uso.


pedone (pe.dó.ne) s.m. **1** persona che si sposta a piedi (in contrapposizione a chi usa mezzi di trasporto): *Le auto devono dare la precedenza ai pedoni che attraversano sulle strisce bianche.* **2** ciascuna delle otto pedine a disposizione del giocatore di scacchi: *I pedoni sono schierati in prima linea sulla scacchiera.*

 dal lat. **pes, pèdis** "piede".

 passante (nel significato 1); pezzo (nel significato 2)

operazione (o.pe.ra.ziò.ne) s.f. **1** azione o serie di azioni che permettono di ottenere un risultato pratico: *Non pensavo che aggiustare una serratura fosse un'operazione così difficile.* **2** intervento chirurgico: *Ho subito un'operazione molti anni fa.* **3** calcolo aritmetico: *Oggi ho imparato a fare due operazioni: l'addizione e la sottrazione.*

 dal lat. **operatio, operationis**, der. di **operari** "compiere".

 lavoro, azione (nel significato 1)

Ecco a cosa è dovuto l'effetto umoristico del colmo: il significato di una parola è stato usato nel contesto sbagliato! E questo dà vita a una situazione assurda, paradossale, che fa ridere. Proviamo allora a costruire insieme un colmo, facendo una serie di passaggi, in un certo ordine, come esemplificato di seguito. Nello specifico, il processo porta a questo risultato:



- **primo passaggio:** sul dizionario troviamo la parola che ha vari significati (o accezioni): **PENNA**.

Il significato originario, che si riferisce all'elemento di rivestimento degli uccelli, è passato a indicare, per "restrizione", la penna d'oca usata per scrivere e oggi indica, per "somiglianza", un oggetto usato per scrivere;

- **secondo passaggio:** attribuiamo come soggetto la **GALLINA**;
- **terzo passaggio:** la gallina ha le penne; le penne servono per scrivere;
- **quarto passaggio:** qual è il colmo per una gallina? Avere le penne ma non poter scrivere.

Seguendo le indicazioni si possono formulare colmi come questi:

Qual è il colmo per un vigile che va dal dottore? Sentirsi dire che deve fare qualcosa per la circolazione.

Qual è il colmo per una gallina? Essere chiamata in tribunale a deporre.

Come guidare la ricerca sul dizionario

La ricerca delle parole è un'attività molto importante che va svolta sul dizionario e guidata dall'insegnante. I bambini diventano velocemente abili costruttori di colmi se mettiamo a loro disposizione più parole possibili che hanno varie accezioni di significato. In particolare, per i giochi linguistici, occorre estrapolare le informazioni relative ai vari significati di una stessa parola, che sono numerati e corredati da frasi esemplificative.

Non utilizziamo, in questa sede, altre possibili modalità per fare i colmi, come per esempio le parole omonime. L'omonimia si ha quando i due omonimi si pronunciano e si scrivono allo stesso modo, come nel caso di *credenza*, *miglio*, *mobile*. Di solito nei dizionari le parole omonime (ma anche le omografe) sono lemmatizzate in lemmi distinti, come si ricava dai due esempi tratti dal dizionario **De Mauro-Pavaria** riportati di seguito.

¹cre•dèn•za

s.f.

- 1a. CO** il credere, opinione: è una mia ferma credenza | convinzione popolare, spec. superstiziosa: un'antica credenza; leggenda | opinione in materia religiosa.
- 1b. BU** parere: a mia credenza, a tua credenza.
- 2. LE** credibilità, credito: la voce corse rapidamente, ottenne credenza (Manzoni).
- 3. OB** credito: non trova chi gli faccia credenza.
- 4. OB** assaggio di cibi e bevande prima che siano serviti.
- 5. OB** segreto, segretezza

²cre•dèn•za

s.f.

- 1. AD** mobile da cucina o da sala da pranzo, usato per riporre stoviglie, utensili della tavola e provviste di cibo, con forma di basso armadio a sportelli dotato talvolta di un'alzata a vetri per esporre il vasellame.
- 2. OB** l'insieme delle vivande servite agli ospiti in occasione di feste o ricevimenti.
- 3. TS** lit. tavolino posto nel presbiterio su cui si collocano gli oggetti necessari alla celebrazione della messa

ATTIVITÀ 2

Parole composte

Riflettiamo sul meccanismo della composizione a partire da alcune parole conosciute: PORTAMONETE, PORTAOMBRELLI, ASPIRAPOLVERE, ATTACCAPANNI...

Il meccanismo della composizione è un sistema economico e molto produttivo, un'inesauribile sorgente di ricchezza lessicale e di ampliamento del patrimonio dei significati ma anche una ricca fonte di suggestioni creative e per questo ne parliamo ora.

Con le parole composte i bambini possono fare un interessante esercizio creativo. Ecco qualche esempio:

- **Mangiaguai:** la macchina mangiaguai è una macchina che serve a rendere l'umanità più felice: basta schiacciare un pulsante e tutti i problemi scompaiono. C'è però anche la

macchina **Cercaguai...**

- **Salinometro:** è un utilissimo strumento per misurare quanto sale la mamma mette nella minestra mentre guarda alla televisione la sua trasmissione preferita. Si accende una sirena quando perde il conto.
- **Mangiatutto:** è una specie di aspiratore invisibile che aiuta a vuotare i piatti dei bambini che non amano le verdure, così le mamme sono contente e i bambini di più.

A volte, quando due parole entrano in composizione, perdono una parte, cioè una o più lettere, nel punto in cui si incontrano, come nel caso di “cantautore” (cantante + autore). Si tratta di due parole che si incastrano con un effetto di doppio significato e si definiscono “parole-valigia” perché, come una valigia che contiene più oggetti, contengono infatti due parole e due significati o tre, se si considera anche la nuova parola. Stefano Benni ha inventato gli abitanti di Stranalandia (*Stranalandia*, Stefano Benni, Milano: Feltrinelli, 2015), un luogo della fantasia più sfrenata, proprio con questo meccanismo delle parole-valigia, e li ha descritti così:

IL GATTACIELO

(micius panoramicus)

Bellissimo gatto dal lungo collo. Gli serve per fare la serenata alla gatta sul tetto senza dover salire sul tetto.

IL LEOMETRA

(felis leopoldo)

Animale che porta, anche d'estate, giacca, pantaloni e cravatta. È un feroce predatore e attacca tutti gli altri animali, non per mangiarli, bensì per misurarli. Quando infatti ha catturato una preda, con un metro prende le misure delle zampe, della testa, dei coscioti, della coda e non la lascia andare finché non ha terminato l'operazione.

Proponiamo agli alunni di giocare con i nomi di alcuni animali. Il pescespada e il pescecane esistono realmente, ma nel mare della fantasia potremmo trovare altri pesci interessanti. Dopo aver inventato nuovi nomi di pesci, descriviamoli come nell'esempio sopra e sviluppiamo una situazione di partenza da cui partire per creare una storia, per esempio:

- **Pescescarpa:** ha proprio la forma di una scarpa. In spiaggia i bagnanti sono scomparsi. Perché? Questo pesce ha riempito il mare con una terribile puzza di piedi. Un altro modo è

questo: si uniscono i nomi di due animali e si compongono nuovi nomi di animali divertenti. Per esempio:

- ZEBRA + RINOCERONTE: ZEBROCERONTE
- DROMEDARIO + GIRAFFA: DROMERAFFA

Alla stessa maniera si possono anche unire i nomi di cibi per ottenere delle pietanze gustose:

- PATATA + POLLO: PATATOLLO
- POMODORO + MERLUZZO: POMODUZZO

Infine, proponiamo la descrizione di ogni animale, pietanza o oggetto inventati e facciamoli diventare i protagonisti di una nuova storia.

ATTIVITÀ 3

Modi di dire

Molti indovinelli-colmo sono costruiti su alcuni modi di dire (parte in grassetto). Eccone alcuni esempi:

- *Qual è il colmo per un sarto?* **Perdere il filo del discorso.**
- *Qual è il colmo per un ragno?* **Restare con un pugno di mosche.**
- *Qual è il colmo per un pugile?* **Avere una faccia da schiaffi.**
- *Qual è il colmo per un paracadutista?* **Cadere dalle nuvole.**
- *Qual è il colmo per un pesce?* **Perdersi in un bicchiere d'acqua.**
- *Qual è il colmo per un idraulico?* **Non capire un tubo.**
- *Qual è il colmo per un agnello?* **Avere una fame da lupo.**
- *Qual è il colmo per un nano?* **Fare passi da gigante.**

Aiutiamo i bambini a individuare i modi di dire che sono presenti nei testi e spieghiamo il senso queste espressioni: “perdere il filo del discorso”, per esempio, è un modo di dire che sentiamo spesso con il significato di aver dimenticato ciò che si stava dicendo a causa di un’interruzione o una distrazione. Chiediamo loro se conoscono il significato di questi modi di dire, se li hanno sentiti in casa o altrove, e se talvolta li usano. Con i modi di dire si possono anche inventare storie molto divertenti, come quella raccontata da Bianca Pitzorno in *Parlare a vanvera* (2010, Milano, Bruno Mondadori).

ATTIVITÀ 5

Per concludere

Osserviamo con gli alunni che:

- giocando a scomporre e ricomporre le parole si possono scoprire i meccanismi fondamentali di funzionamento della lingua italiana;
- operando sul significato delle parole abbiamo trovato tanti spunti creativi per creare nuove storie.