



## BLOG

Home ► Blog ► Sguardi al cuore della Letteratura ► Il nome della cosa (ovvero piccoli laboratori di ludolinguistica in classe) ►

## Il nome della cosa (ovvero piccoli laboratori di ludolinguistica in classe)

Stampa Scarica PDF

Qual è l'opera che racconta le gesta di un paladino ficcanaso? *L'Orlando Curioso*.  
Gli esercizi di ludolinguistica ed enigmistica, spiazzando i ragazzi e costringendoli a rielaborare le informazioni, esercitano le capacità mnemoniche, logiche e creative. Qualche suggerimento di applicazione in classe, in rapporto ai titoli di opere letterarie:

Pare che le cose siano andate così: a metà degli anni Novanta **Roberto Benigni** incontra **Umberto Eco** a una festa e gli dice: "Inciampa e cade nel letame in scuderia."  
"È un indovinello?"  
"No, è un film: *Sfiga all'OK Corral*."  
Eco non fa una piega e ribatte: "Fine stagione. Che film è?"  
"Non lo so."  
"A qualcuno piace saldo."



Nasce così il gioco dei nomi, che avrebbe coinvolto negli anni moltissimi personaggi (Paolo Conte, Francesco Guccini, Fabio Fazio e tanti altri) e che nel 1998 sarebbe diventato un (imperdibile) libro, *Sfiga all'OK Corral* appunto, curato dal re dell'enigmistica Stefano Bartezzaghi.

### Esercizi di stile, con (la) classe

Questo sito utilizza cookie tecnici e di profilazione di terze parti. Navigando nel sito accetti la nostra [Privacy policy](#).  
Si parte da una definizione, per esempio "vietata l'autopsia", ed ecco il film *Non aprire quella porta*, oppure "risolto il problema alimentare" *Indovina chi viene a Cena*.



REDAZIONE GIUNTI.T.V.P.

Contatta l'esperto:  
[gtpvsegreteria@giunti.it](mailto:gtpvsegreteria@giunti.it)

OK

Proporre questo gioco in classe, con i titoli delle opere letterarie anziché dei film, è un esercizio di stile divertente ma soprattutto molto utile.

L'enigmistica e la ludolinguistica (cioè la linguistica applicata ai giochi di parole) sono strumenti pedagogici di valore didattico conclamato: permettono un insegnamento nella dimensione del gioco, piacevole sia per gli studenti sia per i docenti, sviluppano la creatività, consentono di esercitare le capacità logiche primarie, aiutano a veicolare contenuti linguistici insieme a quelli curriculari in modo più interiorizzato e quindi stabile, agevolano il riconoscimento delle strutture e caratteristiche morfosintattiche della lingua. In sintesi, una mente abituata ai giochi linguistici è una mente che sa esprimersi con migliore competenza strumentale e sa meglio comprendere, rielaborare, sintetizzare, riesporre informazioni: competenze fondamentali nella formazione, non solo scolastica, di ogni studente, specie in vista dell'esame di maturità e alle prove che propone.



## Qualche spunto

Per strutturare un piccolo laboratorio di ludolinguistica all'interno della lezione (poniamo in classe quinta) occorre in primo luogo spiazzare i ragazzi.

Ad esempio spiegando, durante la lezione su D'Annunzio, che uno dei suoi scritti migliori è un trattato sul dormire bene. Il titolo? *Il giacere*. E poi chiedendo, come compito per casa, quale romanzo dannunziano narra le gesta di una feroce squadra di bowling femminile. È probabile che alla lezione successiva nessuno abbia la risposta, e allora diamola noi: *Le vergini delle bocce*.

**L'enigmistica è una palestra per il cervello, e la buona riuscita dei giochi enigmistici si basa soprattutto sull'allenamento.**

Proponiamo quindi il gioco con regolarità, via via che si procede con il programma e con gli autori, magari strutturandolo come sfida a squadre. Vince chi trova il nuovo titolo e la nuova definizione migliori: più creativi, più divertenti, più distanti dall'originale. Cinque, dieci minuti alla fine di ogni lezione, non di più. Se nessuno ha trovato niente, ci si pensa ancora fino alla volta successiva. E se cambiando una sola lettera è troppo difficile, concediamo che ne cambino due, tre o quattro.



**All'inizio sarà faticoso, ma poi per i ragazzi, anche quelli meno dotati o motivati, è una rivelazione scoprire come si possa giocare con le parole. Ed è molto probabile che comincino a produrre idee straordinariamente creative.**

Un paladino ficcanaso: *L'Orlando curioso*. Desiderio di trasferirsi in campagna: *Le città invivibili*. Un felino poco sveglio: *Il gatto tardo*.

E così via, nella sfida linguistica e letteraria di creare universi paralleli, stralunati e distanti una sola lettera.



Pubblicato da Redazione GiuntiTVP il 04 Gennaio 2016 | 13:58



Facebook



Twitter



Invia per Email



#### GIUNTI T.V.P.

- [Chi siamo](#)
- [Contattaci](#)
- [La rete commerciale](#)
- [Portale agenti](#)
- [Portale agenti - gestione richieste](#)

#### Blog

- [Il mio account](#)
- [ARTEblog](#)
- [GEOblog](#)

#### Il mondo GIUNTI

- [ScuolaStore libri scolastici online](#)
- [GIUNTIscuola](#)
- [Giunti Editore](#)
- [Giunti O.S. - Testing e Formazioni](#)
- [Giunti al Punto](#)
- [Edizioni del borgo](#)
- [Giunti Progetti Educativi](#)
- [Piattoforte](#)
- [Cerca nel catalogo Giunti](#)

Copyright © 2019 Giunti T.V.P. P. IVA 06137010481, tutti i diritti riservati

[Dati societari](#) | [Termini di utilizzo](#) | [Informativa Privacy](#)