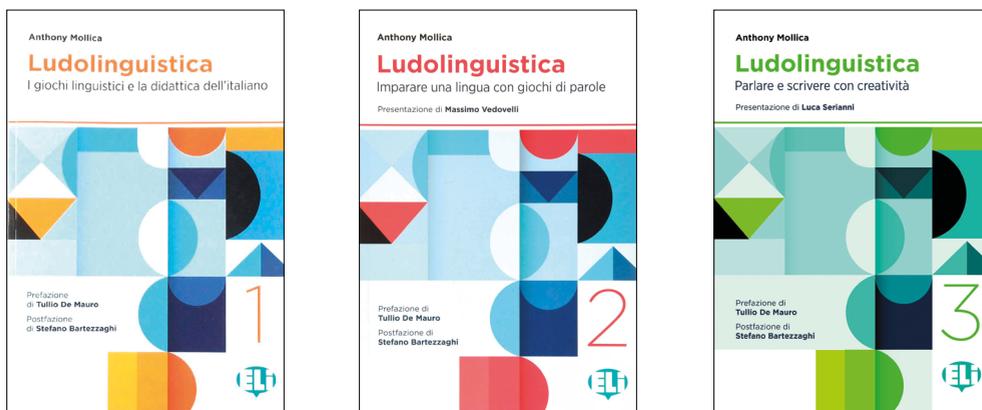


**Anthony Mollica, *Ludolinguistica*, 3 volumi, Loreto, Eli-La Spiga Edizioni, 2019-2020.**

Correva l'anno 2010, quando, presso l'editore Guerra di Perugia, uscì *Ludolinguistica e glottodidattica*, il volume di Anthony Mollica che contribuì in maniera decisiva a portare all'attenzione degli studiosi i giochi di parole, contestualizzandoli nell'insegnamento e nell'apprendimento dell'italiano, anche grazie alla fondamentale introduzione di Tullio De Mauro. Prima, i giochi di parole non godevano di grande considerazione da parte del mondo accademico, in quanto venivano collocati per lo più ai margini degli interessi della linguistica, se non proprio al di fuori di essa, confinati nel campo dell'enigmistica, e nonostante alcune proposte editoriali di grande successo ne avessero già da tempo mostrato le moltissime possibilità e potenzialità didattiche (su tutte, il libro *I Draghi locepei* – anagramma di *giochi di parole* – di Ersilia Zamponi, pubblicato da Einaudi nel 1986 e impreziosito da una premessa di Umberto Eco).

Oggi, Anthony Mollica – che è il più grande esperto di ludolinguistica a livello internazionale –, ha rimesso mano a quell'opera fondamentale, suddividendola in tre agili volumi e rendendola più facilmente fruibile al pubblico

© 2022 Simone Fornara. Questo è un articolo Open Access pubblicato dal [Centro competenze didattica dell'italiano lingua di scolarizzazione](#) e dal Servizio risorse didattiche e scientifiche, eventi e comunicazione del [DFA-SUPS](#) in collaborazione con l'[Alta scuola pedagogica dei Grigioni](#). L'articolo è distribuito sotto i termini della [Licenza Creative Commons Attribuzione - Non commerciale - Non opere derivate 4.0 Internazionale \(CC BY-NC-ND 4.0\)](#).

interessato (studiosi, ma soprattutto insegnanti), grazie alla collaborazione con Eli-La Spiga Edizioni. Ma non si tratta solo di una nuova distribuzione della materia: l'esemplificazione è stata rivista, aggiornata e ampliata, e offre, nel suo complesso, una miniera di attività immediatamente riproducibili e di spunti dai quali ricavare idee per progettarne di nuove, nel pieno rispetto delle regole che stanno alla base di giochi di parole efficaci e coinvolgenti.

Tutti e tre i volumi presentano delle sezioni comuni: una nota introduttiva dell'autore, la prefazione di Tullio De Mauro scritta per il volume unico del 2010, la postfazione di Stefano Bartezzaghi, anch'essa composta per il volume del 2010, e il capitolo intitolato *Ludolinguistica e glottodidattica*, che riprende, aggiorna e amplia l'omonimo capitolo della prima edizione. La presenza ripetuta di questi elementi è preziosa perché rende i volumi autonomi, completi e non necessariamente da leggere e utilizzare sequenzialmente.

Ed è proprio nelle pagine del capitolo introduttivo che troviamo un excursus sulla parola *ludolinguistica*, usata per primo da Giuseppe Aldo Rossi (autore del *Dizionario Enciclopedico di Enigmistica e Ludolinguistica*, pubblicato da Zanichelli nel 2002) nei primi anni Duemila, che combinò dunque la componente ludica con quella di una disciplina scientifica, e che ne diede nel contempo una definizione che, con gli anni, si fece sempre più articolata e precisa. L'excursus ci porta alla definizione proposta oggi dal vocabolario Treccani online («Parte della linguistica che si occupa dei giochi con le parole in chiaro, intesi in particolare come strumento di apprendimento o studio della lingua madre o di una lingua seconda; in senso concreto l'attività consistente nell'inventare o risolvere giochi con le parole») e che Mollica stesso rivede con una formulazione, per così dire, programmatica: «Qualsiasi stimolo o gioco linguistico – enigmistico o ludolinguistico – capace di motivare lo studente ad apprendere il lessico, la grammatica, incoraggiarlo a parlare e a scrivere o a conoscere la cultura della lingua madre o di una nuova lingua è lecito». La parola-chiave, che torna in entrambe queste due definizioni, è senza dubbio *apprendimento*. Non semplice gioco, dunque, ma strumento per insegnare e apprendere una lingua (prima o seconda che sia): ecco spiegata l'associazione con il termine *glottodidattica*. E che il binomio sia effettivamente degno dell'interesse degli studiosi lo conferma (oltre alla menzione dei non molti autori e delle non molte autrici che se ne

sono occupati con manuali o capitoli di opere rivolte a docenti e a formatori di insegnanti, come Paola Begotti, *Insegnare da adulti*, Perugia, Guerra edizioni, 2010; Simone Fornara e Francesco Giudici, *Giocare con le parole*, Roma, Carocci, 2015; Marco Mezzadri, *I nuovi ferri del mestiere*, Torino, Bonacci/Loescher, 2015; e Marcel Danesi, Pierangela Diadori e Stefania Semplici, *Tecniche didattiche per la seconda lingua. Strategie e strumenti, anche in contesti CLIL*, Roma, Carocci, 2018) la scelta di affiancare al nome di Tullio De Mauro quello di altre due autorità nel campo degli studi di linguistica come Massimo Vedovelli e Luca Serianni, autori entrambi, rispettivamente, delle presentazioni dei volumi 2 e 3.

L'opera è strutturata in 27 capitoli complessivi, distribuiti sui tre volumi in misura equa (9 a volume), secondo raggruppamenti tematici. Il primo volume, *I giochi linguistici e la didattica dell'italiano* (2019), è dedicato a una serie di giochi di parole classici e molto conosciuti: l'acronimo e la sigla; l'acrostico, il mesostico, il telestico e il notarico; l'anagramma; il rebus; il crucipuzzle; il cruciverba; l'intruso; il tris; la parola nascosta; faccio la valigia. Il secondo volume, *Imparare una lingua con giochi di parole* (2020), si apre con una presentazione di Massimo Vedovelli e offre spunti su ambiti tematici che danno largo spazio agli usi figurati della lingua: i veri e i falsi amici; numeri e puntini rilevatori; il labirinto; aggettivi qualificativi e avverbi di modo; l'abbinamento e l'incastro; gli scioglilingua; il proverbio; il colmo; i modi di dire. Il terzo volume, *Parlare e scrivere con creatività* (2020), si apre con una presentazione di Luca Serianni e completa il campionario di spunti creativi con proposte che spaziano dalle singole parole alla dimensione del testo: il titolo camuffato; l'onomastica umoristica; l'umorismo; l'intervista impossibile; l'enigma e l'indovinello; i problemi di logica; una immagine vale mille parole; il calendario storico; la lettura. La struttura dei singoli capitoli è ricorrente (pur con qualche eccezione, come vedremo) e bipartita: nella prima parte, l'autore fornisce un inquadramento sul gioco di parole al quale è dedicato il capitolo, che tocca aspetti storici e modalità realizzative, con una ricca esemplificazione; poi, nella seconda parte, denominata *Applicazioni glottodidattiche*, propone una serie di attività fondate sullo stesso gioco e pronte per essere proposte agli apprendenti. Si tratta di una struttura funzionale, pensata per soddisfare sia le esigenze di chi vuole saperne di più su

ogni tipo di gioco di parole, sia quelle degli insegnanti che credono nelle potenzialità didattiche della ludolinguistica.

Vediamo, a titolo esemplificativo, come questa struttura si concretizza nel capitolo dedicato agli scioglilingua (vol. 2, cap. 6, pp. 157-166). Per quanto riguarda la prima parte, dapprima, ne viene data una definizione («Il termine *scioglilingua* si riferisce a una sequenza di termini in cui sono presenti suoni, spesso ripetuti, che ne rendono difficile la pronuncia»), con un approfondimento sull'importanza della componente allitterativa. Subito dopo, si chiarisce che gli scioglilingua non sono “solo” divertimenti per bambini, ma che hanno e hanno avuto nel passato una funzione precisa anche nel campo della logopedia, per insegnare o correggere la pronuncia in presenza di difficoltà, dal momento che «sono costruiti tenendo conto del fatto che la pronuncia corretta deve essere resa difficile dalla sequenza delle lettere, delle sillabe e delle parole», come avviene nei notissimi *sopra la panca la capra campa, sotto la panca la capra crepa* o *tigre contro tigre*. Segue una interessante parentesi terminologica, che fornisce l'equivalente della parola *scioglilingua* in inglese (*tonguetwisters*), in spagnolo (*trabalenguas*), in tedesco (*Zungenbrecher*) e nel francese della provincia del Québec, in Canada (*virelangues*), che sopperisce all'assenza di un termine equivalente nel francese di Francia. Alla parentesi terminologica segue un approfondimento sui tipi di scioglilingua, che possono variare per lunghezza e formato: quanto alla lunghezza, dalle singole parole a veri e propri testi; quanto al formato, si registrano scioglilingua in versi, in forma di dialogo, che descrivono l'ovvio, che narrano un avvenimento storico o fittizio, in forma di domanda, con carattere proverbiale o di natura filosofica, per descrivere un avvenimento, per affermare un fatto, in forma di favola, che coinvolgono persone illustri o famose, finalizzati a far pronunciare inconsapevolmente parolacce, caratterizzati dal nonsense.

Per quanto riguarda la seconda parte, il capitolo propone una serie di otto applicazioni glottodidattiche, concluse da alcuni rinvii bibliografici e sitografici per approfondire i temi toccati in tutto il capitolo. Tra le applicazioni, ad esempio, troviamo il suggerimento di utilizzare gli scioglilingua in classe all'inizio della lezione, per dare luogo a vere e proprie gare, allo scopo di favorire il rilassamento e diminuire l'ansia pre-lezione; oppure, la proposta di suddividere

la classe in due gruppi e di affidare al primo gruppo il compito di recitare uno scioglilingua omettendo determinate parole scelte con cura, e al secondo gruppo il compito di completarlo, eventualmente anche in forma scritta, per allenare l'ortografia; oppure ancora, la possibilità di ricorrere agli scioglilingua per evidenziare la differenza tra suoni diversi (come la z sorda da quella sonora in *Una zolletta di zucchero nella tazza di zia Zita*); infine, la creazione di scioglilingua da parte degli allievi a partire da una serie di parole con suoni simili, come *sciatore* e *scioglilingua* (*Lo sciocco sciatore sciava scilinguando scioglilingua*).

Tra i capitoli che invece fanno eccezione, cioè che non seguono la struttura bipartita di cui abbiamo appena parlato, ne figurano alcuni che assumono la dimensione di veri e propri saggi, come quello sulla lettura, che chiude il terzo volume (vol. 3, cap. 9, pp. 233-260). Il capitolo si apre con alcune considerazioni generali sul valore della lettura a scuola, integrandole con suggerimenti rivolti agli insegnanti (ad esempio, quello di non esagerare con l'analisi grammaticale di brani letterari letti in classe, ma di prediligere un approccio dialogato più motivante e centrato sulla comprensione come elemento e scopo imprescindibile). Prosegue poi con una serie di attività didattiche che coinvolgono diverse abilità linguistiche, in coerenza con le premesse generali teoriche, come la composizione di riassunti (descritta con una dettagliata e molto concreta esemplificazione), gli esercizi di ampliamento lessicale, i cruciverba, la trasposizione teatrale di brani letti con successiva drammatizzazione, il tutto con costanti suggerimenti operativi, come le utilissime pagine che prendono in considerazione i tipi di domande che si pongono a scuola al fine di individuare delle strategie efficaci per formularle, stimolando le capacità riflessive degli allievi. Il capitolo termina con una conclusione che, a partire da una critica ben precisa agli strumenti didattici presenti sul mercato editoriale scolastico («Nella maggior parte degli esercizi nelle antologie pubblicate per gli studenti delle scuole superiori c'è poca fantasia»), chiarisce il senso delle proposte fatte: «abbiamo voluto suggerire una serie di tecniche varie e, nelle intenzioni dell'autore, di esercizi interessanti che aiutino lo studente a imparare o richiamare alla memoria il lessico di base. Si è trattato solo di alcuni suggerimenti, ogni docente dotato di fantasia può manipolare i vari materiali dedicati alla lettura e presentarli in molti altri modi interessanti».

Come si vede, dunque, i tre volumi di *Ludolinguistica*, grazie alla quantità e alla varietà degli stimoli che propongono, e al garbato modo di proporli al lettore, si configurano come un solido punto di riferimento per studiosi e insegnanti interessati ad approfondire l'argomento e a sperimentare soluzioni nuove e creative nelle proprie classi, anche in virtù della sapiente miscela di spunti teorici e di applicazioni pratiche, sempre correlate ai primi e caratterizzate da chiare finalità formative di ambito linguistico.

*Simone Fornara*