

L'INTERVISTA ■ SIMONE FORNARA*

GIOCARE CON L'ITALIANO Il libro di Fornara è scritto a quattro mani con Francesco Giudici, docente di scuola elementare a Vezia e appassionato di enigmistica. (Foto © Carocci)

«Fefè fenicottero fece faville al festival»

Un libro per ampliare il vocabolario attraverso la dimensione ludica del linguaggio

Simone Fornara, professore di Didattica dell'italiano presso il DFA della SUPSI di Locarno, ha al suo attivo numerosi studi dedicati, in particolare, all'insegnamento della scrittura, alla grammatica italiana e alla storia della lingua italiana. Tra questi ricordiamo la *Breve storia della grammatica italiana* (2005), *La punteggiatura* (2010), *La trasformazione della tradizione nelle prime grammatiche italiane (1440-1555)*, (2013) e, scritti con altri autori, *La punteggiatura dei bambini. Uso, apprendimento e didattica* (2013) e *Il piacere di scrivere. Guida all'italiano del terzo millennio* (2014). La sua ultima opera si intitola *Giocare con le parole* (2015) ed è scritta insieme a Francesco Giudici, docente di scuola elementare a Vezia e appassionato cultore di enigmistica. Rinnovando una tradizione che in Italia vanta maestri illustri come Gianni Rodari, Giampaolo Dossena e Ersilia Zamponi, questo libro riesce a essere insieme una lettura sorprendente, un pratico repertorio di giochi linguistici e uno strumento didattico originale.

LUCA CIGNETTI

■ Può raccontarci com'è nata l'idea di scrivere un libro dedicato ai giochi linguistici?

«Come spieghiamo nell'introduzione, l'idea è nata dall'incontro di due persone e di tre passioni: Francesco Giudici e io ci siamo conosciuti nell'ambito di un corso di aggiornamento, nel quale io avevo il ruolo di aggiornante e lui quello di aggiornando. Ben presto, però, i ruoli si sono scambiati, e hanno continuato a invertirsi nel tempo, perché ci siamo accorti che le nostre competenze si completavano l'una con l'altra: lui enigmista e io studioso di didattica dell'italiano, e la scuola come luogo d'incontro. Sono proprio queste le tre passioni che ci hanno spinto a metterci al lavoro: l'enigmistica, la lingua italiana e l'insegnamento; in altre parole, abbiamo scoperto il valore dell'enigmistica come strumento per fare scuola d'italiano. E poi, dettaglio non trascurabile, a scrivere il libro ci siamo divertiti non meno degli allievi che hanno avuto Francesco Giudici

come maestro e che per primi hanno sperimentato queste attività».

Il libro è rivolto a tutti, grandi e piccini. Molti giochi che avete raccolto, però, nascono da attività pensate per la scuola elementare. Nella scuola di oggi è ancora importante sapere giocare con le parole?

«I giochi di parole hanno un'enorme importanza nello sviluppo cognitivo, linguistico e persino relazionale dell'individuo. In un'epoca in cui si fa molta fatica a

studiare, in senso tradizionale, i giochi di parole costituiscono una strategia didattica che coinvolge senza far sentire il peso dell'apprendimento. Manipolando lettere, parole e testi si scoprono in modo divertente i meccanismi che fanno funzionare la nostra lingua e, cosa ancora più decisiva, si amplia in modo cospicuo il proprio vocabolario. Giocando con l'italiano in classe, poi, si conoscono meglio gli altri ragazzi e si impara a collaborare per la buona riuscita dei giochi. Ovviamente l'insegnamento non può ridursi alla dimensione ludica del linguaggio, ma partire così e dedicare periodicamente qualche momento ai giochi linguistici permette di catturare l'interesse degli allievi anche quando si deve approfondire il discorso più strettamente grammaticale».

L'italiano vanta una lunga tradizione di giochi con le parole. Ricordiamo tutti, negli anni Ottanta, il successo del libro

***I Draghi locepei* (che è appunto l'anagramma di giochi di parole) di Ersilia Zamponi. Che cosa è cambiato da allora?**

«Una differenza tra il nostro libro e *I Draghi locepei* è proprio il pubblico per il quale i giochi sono stati inizialmente ideati: Ersilia Zamponi proponeva giochi linguistici per i suoi ragazzi di scuola media, noi siamo partiti da attività svolte con i bambini di scuola elementare, che però abbiamo esteso a tutti, anche agli adulti. Poi è cambiato almeno in parte l'atteggiamento della comunità scientifica nei confronti dei giochi linguistici: allora, da molti esponenti del mondo accademico, erano visti con distacco e diffidenza, proprio per la loro dimensione ludica,

che li faceva apparire poco «scientifici»; ora invece hanno raggiunto piena



dignità sotto tutti i punti di vista, tanto che si può parlare di una disciplina chiamata appunto ludolinguistica. A questo passo in avanti ha contribuito in modo decisivo l'interessamento di studiosi e linguisti, a partire da Tullio De Mauro e da Anthony Mollica, il vero fondatore della ludolinguistica accademica».

Tra i numerosi giochi del libro ce n'è uno che preferisce? Può proporlo anche a noi?

«Ne propongo tre. Per partire, chiunque può divertirsi con il classico anagramma del proprio nome, cercando di conferirgli una forma divertente: noi due autori, ad esempio, abbiamo scoperto di chiamarci Edi Sgonfiacrucci e Arnif Somarone. Poi si può passare a sfide più complesse: riscrivere la favola di Fedro *Il calvo e la mosca* con la tecnica del lipogramma in o (cioè evitando tutte le parole che contengono la vocale o), oppure scrivere una breve narrazione con la tecnica del tautogramma (cioè con parole che iniziano tutte con la stessa lettera (eccetto articoli, preposizioni e congiunzioni, il cui uso è invece libero). Nel libro abbiamo raccontato la storia di *Peppo Porcello e le patate patate perdute*, ma sfidiamo il lettore del Corriere del Ticino a comporre quella intitolata *Fefè fenicottero fece faville al festival dei funamboli*, utilizzando solo parole che iniziano per efte».

*professore di Didattica dell'italiano



**SIMONE FORNARA
FRANCESCO GIUDICI
GIOCARE CON LE PAROLE
CAROCCI, 110 pagg., 12**



Manipolando le lettere si scoprono in modo curioso i meccanismi della lingua