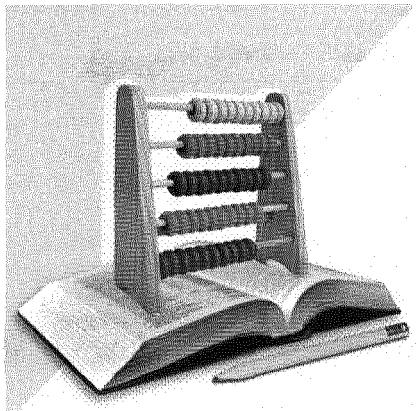




PER LA SCUOLA, ECCO DUE LIBRI DI GIOCHI ED ESERCIZI



SCRIVETE A
LESSICO & NUVOLE
LA REPUBBLICA
VIA NERESA, 21
20139 MILANO
OPPURE lessicoenuvole@yahoo.it
GIOCHI QUOTIDIANI SU
www.repubblica.it

Secondo una vulgata diffusa, e criticabilissima, il vasto universo dei giochi linguistici

si dividerebbe in due emisferi: di qua l'enigmistica (a sua volta articolata in «classica» e «popolare») di là la «ludolingistica». È saggio conoscere queste distinzioni, ma anche ricordarsi che conoscerle non implica necessariamente dar loro credito e farne uso. So cosa distingue un unicornio da Peter Pan, ma non penso di incontrare mai né l'uno né l'altro per la strada. Ne parlo qui perché sono usciti due libri, uno per emisfero, che possono dare qualche spunto agli insegnanti che si preparano alla rentrée scolastica e si propongono di introdurre qualche esercizio divertente nelle lezioni di italiano. A questi si rivolge so-

prattutto *Giocare con le parole* di Simone Fornara e Francesco Giudici (Carocci, pp. 110, euro 12), che insegnano italiano e didattica dell'italiano nel Canton Ticino. Il libro introduce all'argomento con abbondanti riferimenti alle esperienze oramai remote, ma miracolosamente sempre attuali, di Gianni Rodari e di Ersilia Zamponi e poi passa dai più semplici giochi con l'alfabeto sino a esercizi per la composizione testuale. È in grande parte composto di schede di giochi sperimentati sul campo già nelle scuole elementari.

Il secondo libro non si rivolge solo agli insegnanti. Lo ha scritto Nivio Fortini ed è un *Manuale di enigmistica classica* (ed. Effici, pp. 288, euro 16) e riprende una classica ripartizione fra «giochi in versi» (indovinelli, sciarade eccetera), «giochi illustrati» (rebus), «crittografie» e «cruciverba». Quest'ultimo non sarebbe un gioco da enigmistica «classica», e anzi la denominazione è nata proprio per separarlo dalle sorti degli altri giochi, considerati nobili (ancorché, o perché, non commerciali). Ma per i «classici», se un cruciverba ha definizioni a doppio senso allora è ammissibile. Il grosso del libro è però dedicato ai giochi in versi, con esempi per ogni tipo di combinazione.

