



Giocare con le parole Giocare con i pensieri

Macerata, 3 Novembre 2009

Teresa Magnaterra

Gianni Rodari



- *Il libretto che presento ...*

*Vi si parla di alcuni modi di inventare storie per bambini e di **aiutare i bambini a inventarsi da soli le loro storie**: ma chi sa quanti altri modi si potrebbero trovare e descrivere.*

*Vi si tratta solo dell'**invenzione per mezzo delle parole** e si suggerisce appena, ma senza approfondire, che le tecniche potrebbero facilmente essere trasferite in altri linguaggi, dal momento che una storia può essere raccontata da un narratore singolo o da un gruppo, ma può anche diventare teatro o canovaccio per una recita di burattini, svilupparsi in fumetto, in film, venire incisa su un registratore e mandata agli amici; potrebbero, quelle tecniche, entrare in ogni sorta di giochi infantili, ma su questo punto è detto ben poco.*

*Io penso che il libretto possa essere ugualmente utile a chi crede nella necessità che l'immaginazione abbia il suo posto nell'educazione; a chi sa quale valore di liberazione possa avere la parola. **"Tutti gli usi della parola a tutti"** mi sembra un buon motto, dal bel suono democratico.*

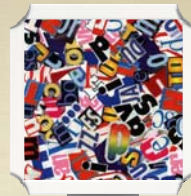
Non perché tutti siano artisti, ma perché nessuno sia schiavo.

Umberto Eco



- *La scuola come gioco, piacere, divertimento. In cui non solo si impara, ma si fa quello che gli scrittori di tutti i tempi hanno fatto, si capiscono le potenze bifide, esplosive nel linguaggio; e col linguaggio si esplorano i meandri della coscienza.*
- *Alle origini, enigma, poesia e metafora sono strettamente intrecciati, Aristotele lo sapeva. **La più alta delle metafore poetiche e il più meccanico degli enigmi hanno in comune il fatto che le parole possano dire più di quel che sembrano dire.** Tra gioco di parole, lapsus, sogno e invenzione corrono legami sottili.*

Gregory Bateson



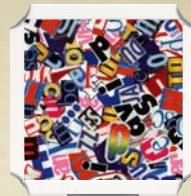
- *Il gioco è un fenomeno in cui le azioni di "gioco" sono collegate a, o denotano, altre azioni di "non gioco".*
- *L'asserzione "Questo è un gioco", se la si sviluppa, assume la forma: **"Le azioni che in questo momento stiamo compiendo non denotano ciò che denoterebbero le azioni per cui esse stanno."***
- *Verso un'ecologia della mente
Una teoria del gioco e della fantasia*

Gregory Bateson

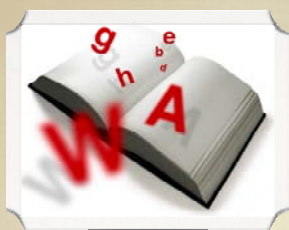


- *La comunicazione verbale umana opera a **molti livelli** di astrazione fra loro contrastanti. Tali livelli a partire da quello, apparentemente semplice dell'enunciazione si estendono in due direzioni.*
- *Una gamma o insieme di questi livelli più astratti comprende quei messaggi espliciti o impliciti in cui l'oggetto del discorso è il linguaggio; li chiameremo **metalinguistici**.*
- *L'altro insieme di livelli di astrazione sarà da noi chiamato **metacomunicativo**. L'oggetto del discorso in questi livelli è la relazione tra gli interlocutori.*
- *Verso un'ecologia della mente
Una teoria del gioco e della fantasia*

Gregory Bateson



- *Nei comportamenti animali si possono distinguere tre tipi di messaggi:*
 - *messaggi della specie che qui chiamiamo segni di umore;*
 - *messaggi che simulano segni di umore (nel gioco, nella minaccia, ecc.);*
 - *messaggi che permettono al ricevente di distinguere tra segni di umore e gli altri segni che gli somigliano.*
- *Il messaggio "Questo è un gioco" è del terzo tipo; esso informa il ricevente che certe mordicchiature e altre azioni significative non sono messaggi del primo tipo.*
- *Così una fantasia o un mito possono simulare una narrazione enunciativa e per discriminare tra questi due tipi di discorso gli uomini usano messaggi che istituiscono cornici.*
- *Verso un'ecologia della mente
Una teoria del gioco e della fantasia*

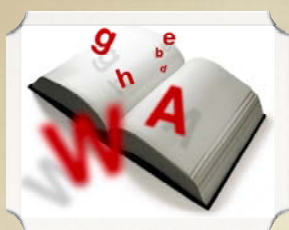


permutazione

• **A** **M** **R**
O

• Componete a partire dalle lettere indicate sopra:

- - tutti i termini possibili;
- - tutte le parole di senso compiuto.



permutazione

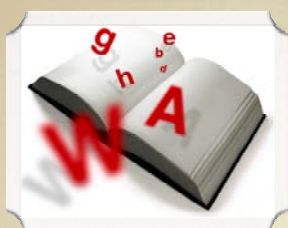
ROMA	ORMA	AMRO	MARO
ROAM	ORAM	AMOR	MAOR
RAMO	OMAR	AOMR	MORA
RAOM	OMRA	AORM	MOAR
RMOA	OAMR	ARMO	MROA
RMAO	OARM	AROM	MRAO



permutazione

REGOLE

- Con 4 lettere si ottengono 24 termini.
- $4 \times 3 \times 2 \times 1 = 24$
- Con 5 lettere quanti termini verranno fuori? E quante parole?
- Come si chiama questo gioco nell'enigmistica?



permutazione

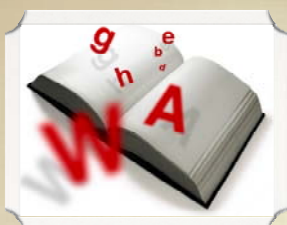
REGOLE

- Con 4 lettere si ottengono 24 termini.
- $4 \times 3 \times 2 \times 1 = 24$
- Con 5 lettere quanti termini verranno fuori? E quante parole? **120 termini**
- Come si chiama questo gioco nell'enigmistica?
ANAGRAMMA



logogrifo

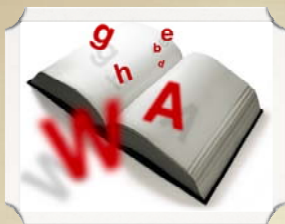
- Il gioco consiste nel cercare dentro una parola altre parole formate con alcune sue lettere
- Provate con il vostro NOME e COGNOME: estraete quante più parole possibili. Poi sceglietene alcune per formare una frase.



logogrifo

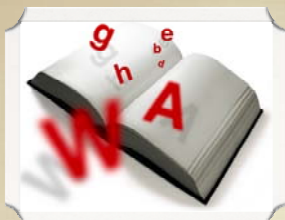
Con il mio nome e cognome
TERESA MAGNATERRA

- *terra, arresa, gara, Matera, sera, attesa, atterra, gente, mente, armata, sette, tre, tanta, tenta, trama*
- Teresa Magnaterra atterra a Matera di sera, c'è attesa per una gara di tre-sette. C'è tanta gente, Teresa mente, tenta, trama, ma arresa sta a terra.



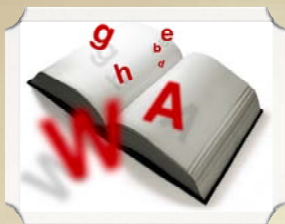
metagramma

- E' il passaggio da una parola ad un'altra di eguale lunghezza, attraverso una serie di cambi di lettera (il minor numero possibile)
- Es. da CASA a SOLE
casa - cala - sala - sale - sole



metagramma

- Viaggi in metagramma:
 - da BARI a COMO;
 - da SIENA a PRAGA;
 - da MILANO a RIMINI;
 - da PARMA ad AOSTA.



metagramma

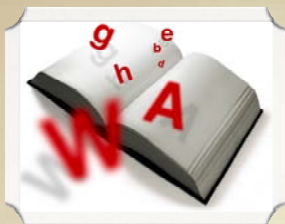
BARI	SIENA	MILANO	PARMA
CARI	PIENA	MÌMANO	PARTA
CORI	PIEGA	RÌMANO	PASTA
CORO	PREGA	RIMANI	POSTA
COMO	PRAGA	RIMINI	AOSTA



metagramma

Usando i numeri:
da CENTO a MILLE

CENTO	CENTO
MENTO	MENTO
MENTE	MONTO
MONTE	MOLTO
MOLTE	MOLTE
MOLLE	MOLLE
MILLE	MILLE



tautogramma

- Un tautogramma è una frase o un testo più lungo, in cui tutte le parole cominciano con la stessa lettera.
- Per fare un gioco si può dire un nome e un verbo che abbiano la stessa iniziale. Da qui si può partire per inventare una storia in cui tutte le parole iniziano con la medesima lettera dell'alfabeto. Gli articoli e le preposizioni si possono usare liberamente.



tautogramma

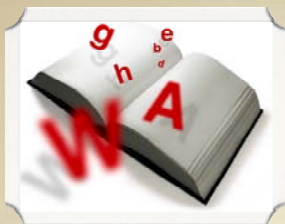
Un esempio:

Sola sorseggiavo **un** salutare sorbetto, seduta sotto **un** salice.

Subito sopraggiunse, sorridente, **un** signore **che** silenzioso sospirò. Sussultai **e** saltai su, sorpresa **che non** salutasse.

Si spostò **e** senza **un** sussurro sparì.

Scocciaata, **il** sorbetto sciolto smisi **di** sognare e **mi** svegliai **di** soprassalto.



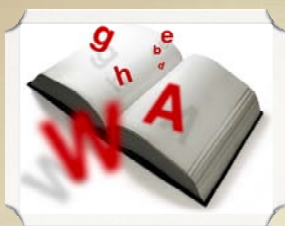
catene di parole

Dire una parola a caso e scriverla come inizio di frase. Proseguire, scegliendo parole che comincino via via con l'ultima sillaba della parola precedente.



catene di parole

- SASSO - SOLE - LEVIGATO - TORRE - RESISTE
- Un sasso al sole, levigato sulla torre resiste.



limerick

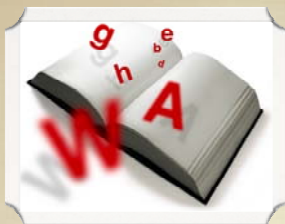
- Il limerick è un genere organizzato e codificato - inglese - di nonsenso.
Sono famosi quelli di Edward Lear.
- Eccone uno:
*C'era un vecchio di palude
di natura futile e rude
seduto su un rocchio
cantava stornelli a un ranocchio
quel didattico vecchio di palude*



limerick

Regole per il contenuto:

- Il primo verso contiene l'indicazione del protagonista.
- Nel secondo verso è indicata la sua qualità.
- Nel terzo e quarto verso si assiste alla realizzazione del predicato.
- Il quinto verso è riservato all'apparizione di un epiteto finale, opportunamente stravagante.



limerick

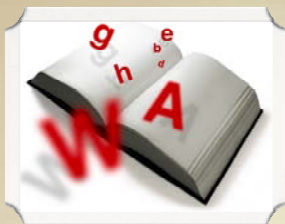
Regole per la forma:

- Il primo e il secondo verso rimano tra loro.
- Anche il terzo ed il quarto verso sono in rima tra loro.
- Il quinto verso ripete la parola finale del primo.



uno nell'altro

- E' un gioco attraverso il quale si descrive un oggetto a partire da un altro.
- Per esempio, partiamo dalle caratteristiche della PENNA, per descrivere un AEREO: *è una penna a motore che scrive nel cielo*



uno nell'altro

REGOLE DEL GIOCO

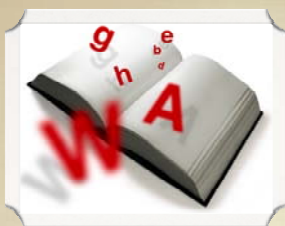
- Si può giocare dividendosi in due gruppi.
- A turno, il gruppo A sceglie un nome comune che tiene per sé e che viene comunicato solo alla fine del gioco. E' questo il nome da indovinare.
- Il gruppo B invece indica un altro nome che comunica a tutti.
- Un membro del gruppo A, dopo essersi consultato con gli altri, dovrà parlare della parola ascoltata da tutti per cercare di descrivere quella che solo lui conosce.
- Il compito di quelli del gruppo B è indovinare di che cosa si tratta.



acrostico

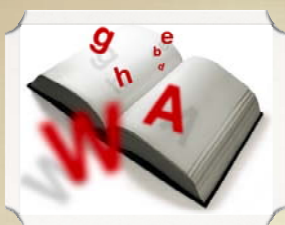
REGOLE DEL GIOCO

- scegli una parola e scrivila verticalmente in stampato;
- componi una frase usando parole che comincino con le lettere incolonnate



acrostico

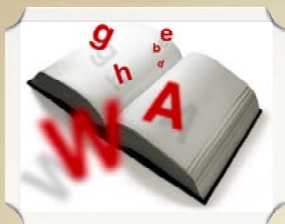
Tenta
Esperienze di
Ricerca
Enciclopedia
Studiando
Alacremente



mesostico

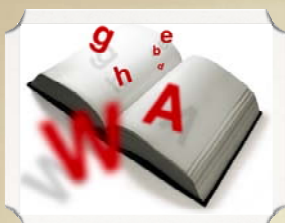
REGOLE DEL GIOCO

- scegli una parola e scrivila verticalmente in stampato;
- inserisci orizzontalmente ciascuna lettera in una parola o frase, così che complessivamente ne risulti un testo collegato in qualche modo alla parola iniziale.



mesostico

a **M**ante dei
 g **A**tti
 espe**R**ta
 at**T**iva di
 g **I**ochi
 i **N**tenta nella
 lettur**A**



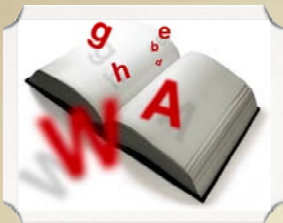
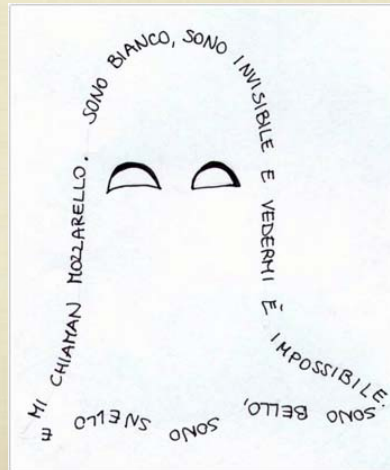
calligramma

REGOLE DEL GIOCO

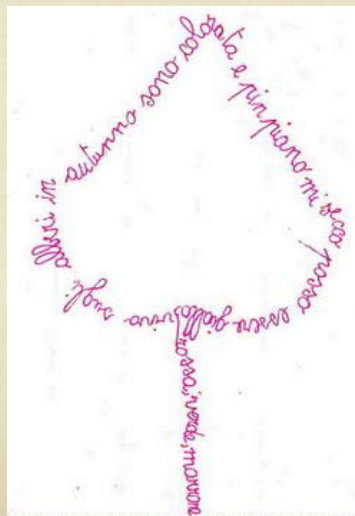
- Fai parlare qualcosa, dando alle sue parole una forma grafica che lo rappresenti.
- Non nominare l'oggetto; scrivi solo le parole che dice: esso sarà individuato dalla forma della scrittura.



calligramma



calligramma





gioco e poesia

tautogramma → allitterazione

limerick → rima → verso

uno nell'altro → metafora



gioco e scrittura

- Il caso del lipogramma
- Un lipogramma è un testo in cui viene sistematicamente tralasciata una lettera dell'alfabeto.
- Un riassunto? No, grazie! Una riscrittura con uno scopo.



regole del gioco

- I bambini sono convinti che per giocare non servano regole.
- Più le regole sono stringenti più il gioco è interessante.
- Se le regole funzionano presto potranno essere inventate varianti



regole e creatività

- la creatività nasce dove c'è un accostamento fra elementi apparentemente lontani, fino a quel momento appartenenti a sfere di senso differenti; (Bruner)
- una nuova metafora è un atto creativo;
- partire dal non-sense, dal gioco con le parole può produrre metafore e dunque atti creativi.



regole e creatività

Gianni Rodari

da: *Grammatica della fantasia*

- *La parola singola “agisce” solo quando ne incontra una seconda che la provoca, la costringe a uscire dai binari dell'abitudine, a scoprirsi nuove capacità di significare.*
- *Occorre una certa distanza tra le due parole, occorre che l'una sia sufficientemente estranea all'altra e il loro accostamento discretamente insolito, perché l'immaginazione sia costretta a mettersi in moto per istituire tra loro una parentela, per costruire un insieme (fantastico) in cui i due elementi estranei possano convivere.*
- *Perciò è bene scegliere il binomio fantastico con l'aiuto del caso.*