

RECENSIONI

ANTHONY MOLLICA

LUDOLINGUISTICA E GLOTTODIDATTICA

Con Prefazione di Tullio De Mauro e Postfazione di Stefano Baruzzo
Perugia: Guerra Edizioni - Soleil, 2010. 424 pp.

ROSANNA MARSICO

Università degli Studi di Roma "La Sapienza"

La voce "ludolinguistica" viene registrata per la prima volta da Nicola Zingarelli nell'edizione del *Vocabolario della lingua italiana* (Bologna: Zanichelli, 1998), in cui viene definita una "branca della linguistica che si occupa di giochi di parole e combinazioni lessicali".

Nel *Dizionario Enciclopedico di Enigmistica e Ludolinguistica* (Bologna: Zanichelli, 2002, p. 247), Giuseppe Aldo Rossi, a sua volta, conferma la definizione e precisa che "la ludolinguistica abbraccia tutti i giochi di parole in chiaro, contrapponendosi all'enigmistica classica, in cui entrano quei componimenti che propongono ai solutori uno o più soggetti sotto *il velame delli versi strani* (Dante)".

In realtà quella che viene chiamata "ludolinguistica" non è una disciplina sistematica, ed è per questo che non è facile darle una definizione precisa e puntuale.

A differenza dell'enigmistica, che propone cruciverba, rebus, sciarade, indovinelli, crittografie ecc. che nascondono la soluzione, la ludolinguistica si interessa di giochi linguistici aventi finalità ludiche ed estetiche, e dello studio delle peculiarità formali di una lingua.

Tra i meccanismi più comuni oggetto di studio di questa branca della linguistica vi sono l'acrostico, l'anagramma, l'eterolettalità, il lipogramma, il metanagramma, il monovocalismo, il palindromo, il pangramma, il panvocalismo, il tautogramma.

Nell'articolo "Introduzione alla ludolinguistica" pubblicato nel numero 22 della rivista *I Quaderni della Sibilla* (2003) Giuseppe Varaldo definisce la ludolinguistica "una forma di letteratura, essenzialmente a carattere giocoso, basata sul concetto di *contrainte*", ossia sull'ostacolo di carattere linguistico, sintattico o grammaticale, che l'autore utilizza volontariamente come strumento attraverso cui dare vita alla propria creatività.

Il ricorso sistematico alla *contrainte* diviene dunque la condizione preliminare e necessaria per produrre testi letterari di tipo sperimentale e creativo, come avviene nel Tautogramma (in cui tutte le parole iniziano con la stessa lettera) o nel Lipogramma (in cui si rinuncia all'uso di una singola lettera).

Un esempio celebre di romanzo lipogrammatico, è l'opera *La disparition* (Parigi: Gallimard, 1969) di George Perec, scritto interamente senza mai utilizzare la lettera "E": la scomparsa a cui il titolo allude è proprio quella di tale vocale, che nella lingua francese, ancor più che nella nostra, è frequentissima e pressoché insostituibile.

In un saggio intitolato "And Cinderella may yet go to the Ball: A personal view of the past, present and future of Core French", apparso in *Dialogue. A newsletter on the Teaching of English and French as Second Languages* (Toronto: Council of Ministers of Education, Canada. 2, 1 (November): 1-4, 1983, p. 4) Stern sottolinea che l'insegnamento di una lingua richiede un approccio diversificato e sottolinea che: "Negli ultimi anni si è fatta strada una nuova visione relativamente all'acquisizione delle lingue, in parte grazie agli studi sull'apprendimento delle seconde lingue ed in parte grazie alle ricerche sulle esperienze di 'immersione'. Si è concordi nel sottolineare il fatto che una lingua non può essere appresa con la sola pratica formale; si impara di più e meglio fare qualcosa utilizzando la lingua".

Anche Pierre Calvé ("Les programmes de base: des principes à la réalité", in *The Canadian Modern Language Review/La Revue canadienne des langues vivantes*, 42, 2 (November): 271-287, 1985, p. 278) sostiene che "Ce n'est qu'en communiquant qu'on peut apprendre à communiquer" ("è solo comunicando che si impara a comunicare").

James Fixx (*Solve It!*, London, Muller, 1978, p. 18) ritiene invece che i giochi enigmistici non solo ci danno piacere ma ci aiutano anche a lavorare e a imparare in un modo più efficace.

In tutti questi contributi viene sottolineata l'importanza del fattore "coinvolgimento".

È infatti acclarato che si impara molto più facilmente dando una forma pratica e giocosa a ciò che si sta apprendendo.

Se si escludono alcuni tentativi di analisi dell'utilizzo delle tecniche ludolinguistiche, poco è stato fatto al fine di dare a questo argomento una trattazione empirica esaustiva.

Infatti, sebbene gli autori che hanno scritto saggi e volumi sull'importanza del gioco nella glottodidattica siano molti, solo pochi studiosi hanno proposto strumenti sistematici da mettere in pratica con carta e penna.

È proprio questa la peculiarità della pubblicazione di Anthony Mollica, professore emerito presso la Faculty of Education alla Brock University in Canada, nonché fondatore e direttore dal 1993 di *Mosaic*, rivista trimestrale di lingua.

Creatore della ludolinguistica quale disciplina applicata all'insegnamento delle lingue, Mollica mette a frutto in questo libro la sua pluriennale esperienza di consulente del Ministero della Pubblica Istruzione dell'Ontario per l'insegnamento delle lingue nelle scuole e di coordinatore nel settore delle lingue del Provveditorato agli studi di Wentworth.

Studio appassionato ed esperto delle problematiche legate al bilinguismo, Mollica ha dato negli ultimi decenni un apporto fondamentale allo sviluppo della glottodidattica, traducendo gli aspetti motivazionali ed affettivi dell'insegnamento in una logica "ludica", in cui la grammatica e il lessico della lingua italiana vengono insegnati ed appresi in una dimensione giocosa e le esercitazioni si trasformano in attività in cui la lingua è studiata con "leggerezza" ed "humor".

Ludolinguistica e Glottodidattica è un manuale che si presta ad una lettura scorrevole ed estremamente piacevole, in cui vengono esposte le tecniche di apprendimento che rinforzano le abilità comunicative, aumentano la capacità di interazione e fanno conoscere in modo chiaro e didatticamente efficace le strutture della sintassi e lessicali.

L'autore mette in evidenza i vantaggi dell'utilizzo della ludolinguistica nell'apprendimento e nell'espansione soprattutto del lessico, mettendo bene in evidenza il carattere di coinvolgimento che questa nuova branca della linguistica (non ancora da tutti riconosciuta) comporta per il discente.

Il volume, curioso, divertente e acuto, mette in evidenza le infinite possibilità di creazione di giochi linguistici: crucipuzzle, tris, mesostici, il colmo, sigle, scioglilingua, anagrammi, indovinelli, rebus, barzellette ed è proprio il caso di dire chi più ne ha più ne metta. Il tutto all'insegna del "motivare, divertire, insegnare".

Il fulcro tematico verte sul recupero della dimensione ludica come fattore di apprendimento, un recupero su cui ultimamente gli orientamenti didattici più aggiornati hanno focalizzato l'attenzione.

Il "gioco di parole" è infatti diventato negli ultimi anni materia specifica d'insegnamento in gran parte delle scuole medie inferiori, sia pure a livello di attività opzionale.

E non mancano iniziative volte ad allargare il discorso anche alle scuole medie superiori, dove si possono sperimentare giochi poetico-letterari dall'impianto ben più complesso.

Più che soffermarsi sulle teorie linguistico-pedagogiche, il libro vuole divenire uno strumento prezioso e funzionale per gli educatori, i docenti e gli stessi studenti.

Le parole infatti ci permettono di giocare con esse, ed è proprio grazie al gioco linguistico che i docenti riescono a verificare l'apprendimento e gli alunni ad imparare con piacere, senza fatica e in modo più efficace.

La prefazione è curata da Tullio De Mauro e definisce i fondamenti teorici della disciplina, nonché le motivazioni che spingono il docente ad avvalersi di questo innovativo campo di studi nell'esperienza quotidiana. Facendo riferimento anche al concetto di lingua come gioco utilizzato da De Saussure e Wittgenstein per spiegare il funzionamento ordinario del parlare, De Mauro suggerisce che, il gioco di parole, nelle sue varie forme, può svolgere un ruolo

molto importante nello stimolare e verificare l'apprendimento linguistico a diversi livelli di età (p. ix).

Il volume si apre con l'introduzione dell'autore, che si sofferma sulla caratterizzazione, sugli sviluppi e sulla storia di questa disciplina.

Mollica sottolinea in particolare come sia paradossale che in Italia, paese in cui sono nati e hanno sviluppato le proprie ricerche grandi esperti come Bartezzaghi, – che firma la postfazione al volume – Dossena, Francipane, Peres, Rossi, non vi sia ancora un sistematico utilizzo dei giochi di parole nei libri di testo.

Anche se tali giochi sono ancora poco diffusi, negli ultimi anni sempre più docenti hanno iniziato ad utilizzarli e a sfruttarne la componente competitiva e la capacità di motivare l'apprendimento.

I successivi capitoli sono dedicati all'esame e alla descrizione delle varie tecniche utilizzabili, dei vari tipi di giochi di parole e delle loro applicazioni glottodidattiche. Ognuno di essi è corredato inoltre della bibliografia sull'argomento trattato, così da permettere ulteriori approfondimenti in maniera agevole.

La trattazione non si limita all'approfondimento delle tecniche di ludolinguistica propriamente dette (l'acrostico, il cruciverba, l'anagramma, l'indovinello, i modi di dire, gli scioglilingua, il labirinto, ecc.), ma ne prende in considerazione altre aventi scopi diversi (l'umorismo, il calendario storico, la lettura, ecc).

La rassegna è particolarmente ampia e dettagliata, ed i numerosissimi esempi forniscono al docente una grande quantità di spunti da utilizzare durante le lezioni.

Si inizia dalle attività di abbinamento o incastro, per proseguire con composizioni di tradizione antica come l'acrostico, del quale l'autore cita celebri esempi, o l'anagramma, in uso già tra i mistici ebraici del tredicesimo secolo a scopi magici e religiosi.

Non mancano espressioni di tipo scherzoso, come i colmi, utilizzati per spiegare i doppi sensi, le vignette umoristiche, viste come espressione di epoche e culture, o l'onomastica umoristica.

Ampio spazio viene dedicato ai giochi enigmistici: i cruciverba, dei quali si ripercorre la lunga tradizione e che rivestono particolare interesse per il loro potenziale glottodidattico, ma anche rebus e problemi di logica vengono illustrati come possibili attività per i discenti.

Mollica sottolinea inoltre l'importanza di stimolare la comunicazione su argomenti non esclusivamente grammaticali, e propone perciò di utilizzare un calendario storico, redatto dagli stessi alunni, che possa stimolare discussioni su eventi del passato più o meno recente.

Particolarmente interessante per la sua immediata fruibilità è la presentazione di un'ampia gamma di esempi per l'apprendimento/insegnamento del lessico per motivare lo studente all'espansione del suo

repertorio lessicale e per promuovere l'interazione verbale.

Concludono il volume alcuni brevi racconti di autori italiani, rielaborati nei capitoli precedenti per essere adattati alle attività proposte.

L'intera trattazione è costantemente supportata da uno spiccato umorismo "anglo-italiano", a testimonianza del fatto che un manuale può essere piacevole e allo stesso tempo utile e che si può insegnare in maniera giocosa senza annoiare lo studente.

Le finalità di questo volume sono molteplici: definire e contestualizzare, sia a livello storico che teorico, i cardini della ludolinguistica; offrire una serie di strumenti glottodidattici che consentano allo studente di giocare con la lingua e di scoprirne i legami interni e contemporaneamente migliorare l'insegnamento motivando e stimolando lo studente attraverso il coinvolgimento, la competitività e la sfida.

In poco più di quattrocento pagine viene proposta una quantità straordinaria di spunti e materiali didattici per favorire l'acquisizione veloce ed efficace delle competenze linguistiche e delle abilità comunicative.

Non si tratta di un semplice manuale esplicativo: ha decisamente qualcosa di più.

È uno strumento utilissimo che ha un solido impianto non solo concettuale ma anche operativo, in cui ogni insegnante può trovare molte idee per le lezioni in classe, chiare, semplici e pronte per l'uso, nonché validi suggerimenti sulle attività integrative da proporre agli studenti.

RIVISTA DI STUDI ITALIANI

Antonio Verna, Direttore

Anno XXX, n° 2, Dicembre 2012 (Recensioni)

www.rivistadistudiitaliani.com pag. 197-201