



DRAGHI LOCOPEI



**LABORATORIO DI LINGUA,
ENIGMISTICA E POESIA**

Prof. Citterio, 1A e 1B, a.s. 2015/16

I DRAGHI LOCOPEI – LABORATORIO DI LINGUA, ENIGMISTICA E POESIA

Il progetto “Draghi Locopei” (anagramma di “Giochi di Parole”), che prende in parte spunto dall’omonimo libro di Ersilia Zamponi, si pone come momento di sperimentazione dell’uso della lingua attraverso giochi di parole (anagrammi, rebus, sciarade, rime, metagrammi, cambi ecc) e analisi di brani poetici.

Insieme ad alcuni alunni di prima A e di prima B abbiamo imparato a riconoscere e studiare le principali tipologie di giochi di parole (gli anagrammi, i logogrifi, le sciarade, le zeppe, i rebus ecc...) e di figure retoriche, cimentandosi poi, in gruppo, con la diretta produzione di giochi e testi.

L’approccio ai testi e ai giochi di parole ha consentito agli alunni di sviluppare alcune abilità connesse con l’uso creativo della lingua, arricchendo il proprio lessico e cogliendo il valore della regola e i vincoli imposti dalla forma.

Inoltre è da segnalare il proficuo lavoro svolto sulla metafora e sulla analogia non solo da un punto di vista estetico, ma, soprattutto, in quanto meccanismi in grado di potenziare e sviluppare le capacità cognitive, come dimostrano i recenti studi nel campo della neurolinguistica (Lakoff, Moro, Hofstadter). Sembra che, durante le nostre abituali conversazioni, utilizziamo 5 metafore ogni 100 parole. La mente umana, infatti, crea e comprende metafore costantemente: per descrivere esperienze nuove, per comunicare emozioni, per abbellire il linguaggio fino alle vette della poesia.

Di seguito un assaggio dei nostri esperimenti linguistici: mi auguro vi divertiate come ci siamo divertiti noi... e...mi raccomando:

“TATUANO BURLE!”

(provate a farne l’anagramma)

Per chi fosse interessato ad approfondire il tema, si riporta una piccola bibliografia essenziale:

- E. Zamponi, “I Draghi locopei, Imparare l’italiano con i giochi di parole”, Einaudi, 1986.
- G. Rodari, “Grammatica della fantasia. Introduzione all’arte di inventare storie”, Einaudi, 2013.
- S. Bartezzaghi, “Lezioni di enigmistica”, Einaudi, 2009.
- A. Moro, “Parlo dunque sono”, Adelphi, 2012.
- R. Casati, “Contro il colonialismo digitale. Istruzioni per continuare a leggere”, Laterza, 2013.
- D. Hofstadter, “Superfici ed essenze. L’analogia come cuore pulsante del pensiero”, Codice, 2015.
- G. Lakoff, M. Johnson, “Metafora e vita quotidiana”, Bompiani, 2004.

LEZIONE SUGLI ANAGRAMMI E LOGOGRIFI A FRASE

Fare un anagramma vuol dire comporre con le stesse lettere di una parola (o frase) altre parole o frasi di diverso significato, mentre il logogrifo consiste nel cercare dentro una parola altre parole formate con alcune sue lettere.

Abbiamo provato ad anagrammare i nostri nomi e cognomi: ne sono usciti anagrammi perfetti, anagrammi a frase, anagrammi a frase perfetti, mentre per altri si è dovuto ricorrere a zeppe (inserimenti di lettere) o scarti (sottrazione di lettere o sillabe).

Ecco qualche esempio:

MEHRAR MALAK → **MELA RARA** (con scarto delle lettere H, K, M);

ANNA ZITELLO → **LE ALI (DI) ATENA**

PASSONI DAVIDE → **SE VISO DI PANDA**

ILENIA MEZI → **AMI LE ZIE** (anagramma perfetto!)

ANDREA BIFFI → **A BAFFI NERI** (anagramma a frase perfetto!)

FRANCESCA FRIGERIO → **CERA REGINA – CERCASI REGINA**

EMANUELA SALERNO → **NON ERA SALE, MA LANA SOLARE**

MALLIA ALESSANDRO → **LA MANO DI ALE**

MARCO CITTERIO → **MERITOCRATICO** (anagramma perfetto!) o **RICCI AMORETTO**
(anagramma a frase);

MARTINA VIVIANI → **TIM, VIVI A NARNIA ! - ANIMA VIVA;**

FAYSAL KONE → **KAOS SANO** (zeppa ossimorica!) – **FALSA NOIA – NOÉ SALE – LEO, OSA!**

TRIONFINI LARA → **FAR TRONI IN ALI**

SEBASTIANO TAMBURRINI → **AMTARO – BASTA TIBETANO ! SOSIA RUBATI!**

Nomi dei quattro gruppi del laboratorio di lingua (anagrammati e logografati)

1 gruppo { Ilenia Mezi, Anna ZITELLO, Lorenzo Corassaniti, Malak Merhar } =
amicizia kolorata al mare

2 gruppo { Alessandro Franco, Francesca Frigerio, Emanuela Salerno } =
i geni dell'italiano

3 gruppo { Martina Viviani, Lara Trionfini, Faysal Kone, Alessandro Bettineschi } =
la noia non ritorna mai

4 Gruppo { Sebastiano Tamburini, Alessandro Mallia, Davide Passoni , Andrea Biffi } =
le pantere rosa dai baffi neri

LEZIONE SULLO SCARTO: RICERCA DI SCARTI SILLABICI INIZIALI

Il gioco consiste nel togliere ad una parola una lettera o una sillaba per ottenerne un'altra di significato diverso. La lettera o la sillaba può essere eliminata all'inizio, alla fine o nel mezzo della parola.

Ecco qualche esempio di scarto:

FELICE → FELCE	MISTO → MITO	VENDE → VEDE
PIANETA → PINETA	EBBRE → EBBE	MANDORLE → MANDOLE
SALATA → SALTA	RICCIO → RICCO	PIRATERIA → PRATERIA
NERVOSO → NEVOSO	PENSANTE → PESANTE	LIBERO → LIBRO
LATITANTE → LATTANTE		

LEZIONE SU CAMBI, METAGRAMMI E BIFRONTI

Il gioco degli scambi consiste nel cambiare una lettera di una parola per ottenere un'altra parola di significato diverso (come ad esempio gabbia-rabbia; ballo-bello), mentre i metagrammi consistono nel passaggio da una parola ad un'altra di uguale lunghezza attraverso una serie di cambi di lettera, il minor numero possibile: per esempio per passare dalla parola CASA alla parola SOLE, i passaggi intermedi saranno CASA CALA SALA SALE SOLE.

Le bifronti, invece, sono parole o frasi che hanno due fronti: se vengono lette da destra a sinistra acquistano un significato diverso.

Ecco qualche esempio di bifronte:

O CUBO = O BUCO	ELEVO = O VELO	ALLAGA = A GALLA
ANNODA = A DONNA	NIPOTE = E TOPIN	ARENA = A NERA

LEZIONE SU SCIARADE E TAUTOGRAMMI

Il gioco della sciarada consiste nel "tagliare a fette" le parole, in due o più pezzi, ottenendo parole di significato del tutto diverso.

Ecco qualche esempio di sciarada:

BUS/SOLE	SCI/OCCHI	MAI/ALI	TRE/MANDO
MIA/GOLA	ORCHI/DEA	MAGGIO/RENNE	PER/SEVERA
SCIA/RADA	ORO/SCOPO	RAGGI/UNGERE	PERI/FERIE
COLLA/BORA/TORI	PRESI/DENTE	LATI/TANTE	ZUCCHE/RARE
NOTE/VOLI	PIZZI/COTTO	EQUI/NO/ZIO	CORRI/DA
TRE/NO	BAR/COLLA/RE	CERE/ALI	TESTA/MENTO
PAPA/VERO	FOR/CINA	LA/BORA/TORI	BAMBI/NO
RE/NATO	BARBIE/RE	MANI/FESTA/ZIONE	OCCHI/ALI
COMO/DINO	PORTA/MENTO	MEDI/TERRA/NEO	BAR/ATTO
MANI/OCA	DIVA/NO	METRO/POLI/TANA	OLI/VETTA

Un tautogramma invece è una frase o un testo più lungo, in cui tutte le parole cominciano con la medesima lettera.

Ecco alcuni esempi di tautogrammi in S elaborati dagli alunni:

Sabato **S**ei **S**ettembre, quando di **S**era il **S**ole **S**cende, le **S**stelle **S**algono **S**opra le **S**talle, il **S**erio **S**erpente **S**amuele **S**trisciava **S**ulla **S**erra di **S**orgo con la **S**ua “**S**” **S**ibilante e col **S**uo **S**trano **S**ecchio, la **S**egale è **S**eminata, la **S**anguisuga **S**ophia **S**ucchiava il **S**angue **S**ulla **S**tupida “**S**” e il **S**almone **S**eimon e la **S**alamandra **S**ospirano **S**onnacchiosi **S**ul **S**erio. In quella **S**era di **S**abato (di Andrea Biffi).

Sono **S**otto **S**telle e **S**traordinarie **S**plendenti **S**uonando **S**ette **S**trumenti **S**cadendo (di Francesca Frigerio).

Sono **S**telle **S**plendenti e **S**traordinarie **S**eminate **S**ullo **S**pecchio della **S**piaggia **S**egretamente nascoste nella **S**era. **S**telle **S**empre più **S**plendenti. **S**orelle del **S**ole (di Anna Zitello).

Le **S**telle **S**tasera **S**eminano **S**egreti. **S**orvolano gli **S**tagni e **S**ussurrano **S**erenate ai **S**alici. Una **S**triga **S**ilenziosa, **S**pecchiandosi nel **S**ecchio, **S**copre i **S**egreti. **S**i **S**pegne **S**ulla **S**uperficie dello **S**tagno lo **S**pavento della **S**era (di Faysal Kone).

LEZIONE SULL'ANALOGIA: IL GIOCO "UNO NELL'ALTRO"

Per sviluppare la capacità di trovare analogie, attivare connessioni e corrispondenze tra idee, oggetti, immagini apparentemente lontani, bisogna allenarsi. Lo abbiamo fatto attraverso l'esercizio "Uno nell'altro". Si tratta di un famoso gioco – inventato, nel 1952, dal grande poeta francese André Breton – che si svolge in gruppo.

Una (o anche più persone) si allontana momentaneamente dalla classe, scegliendo, in maniera del tutto arbitraria, un nome comune (di persona, di animale o di cosa) e scrivendolo su un bigliettino che mostrerà solo alla fine del gioco. In contemporanea, la classe sceglie un altro nome.

Al rientro, chi è uscito chiede "che cosa è?": la classe comunica il nome prescelto. La persona che si è assentata inizia a descrivere la parola proposta dalla classe, ma in modo che all'immagine di questo oggetto a poco a poco venga a sovrapporsi l'immagine dell'oggetto che aveva pensato lui. Quando si aggiunge il soggetto all'indovinello, si ottiene una frase che esprime una metafora...

Ecco qualche esempio dei giochi fatti in classe:

Palloncino-Cuore

IL PALLONCINO
è un cuore
leggero che vola e
che piace ai bambini.

Gomma-Budino

LA GOMMA
è un budino
che lava via
la fame
e lo sporco
dal foglio.

Pianoforte-Vocabolario

IL PIANOFORTE
è un vocabolario
che suona parole
bianche e nere.

Arcobaleno-Orologio

L'ARCOBALENO
è un orologio infinito di 7 ore
che vaga nel cielo
dopo un temporale

Incendio-Arpa

L'INCENDIO
è un'arpa
che brucia le note
una ad una e che mette paura.

Quadro-Mare

IL QUADRO
è un mare su cui
le persone esprimono
la loro creatività
esposti sotto la luce delle stelle.

Gabinetto Scientifico-Biblioteca

IL GABINETTO SCIENTIFICO
è una biblioteca
di invenzioni e nuove idee
da provare per imparare.

Computer- Drago

IL COMPUTER
è un drago
che sputa informazioni.

Pioggia-Stella

LA PIOGGIA
è una stella che piange
e cade disperata.

Amicizia-Evidenziatore

L' AMICIZIA
è un evidenziatore
di un sentimento
che lega due cuori
con un tratto di mille colori.

Lacrima-Viaggio

LA LACRIMA
è un viaggio che
goccia a goccia
diventa un grande oceano.

puntata su un foglio nero
lo trasforma in una finestra magica.

Sito -Diamante

IL SITO
è un diamante che
brilla informazioni
navigando di onda in onda.

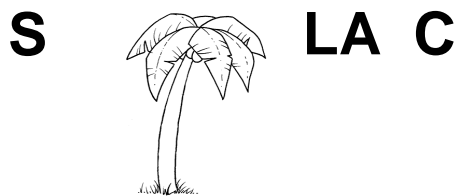
Telecomando- Penna

IL TELECOMANDO
è una penna che

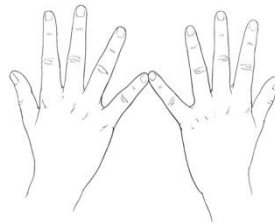
LEZIONE SUI REBUS

Il gioco dei rebus prevede la composizione di una frase per mezzo di figure e lettere dell'alfabeto. I ragazzi e le ragazze del laboratorio si sono cimentati, lavorando in gruppo, nell'invenzione di rebus inediti: a voi la soluzione!

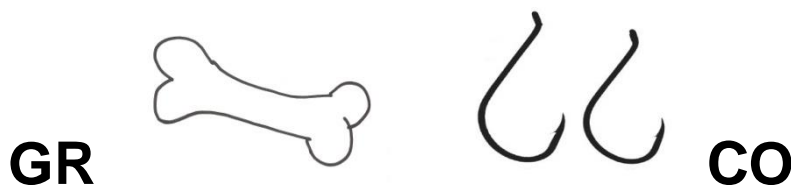
Ecco alcuni rebus inediti inventati dagli alunni:



(8, 2, 5)



(5, 3, 6)



(6, 5)

GR



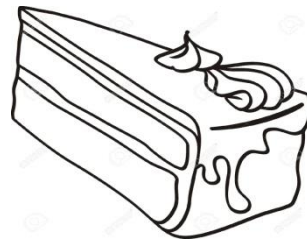
SC



(6, 6)

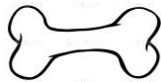


PER



(6, 8)

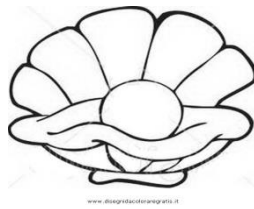
GR



TORE

(6,11)

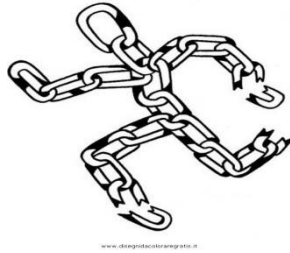
CI



P



(5, 3, 2, 5)



CE

(5, 6)

n. b. Non siete riusciti a risolvere i rebus? Vi diamo le soluzioni ma...in ordine sparso!

Amici per la pelle; Regola perfetta; Amica tenace; Spalma la crema; Grossa scarpa; Grosso conoscitore; Grosso amico; Spera nel domani.

LEZIONE SULLE PAROLE INVENTATE

Il gioco consiste nel creare parole che non esistono: una persona propone delle parole inesistenti e prova ad attribuire, da solo o in gruppo, un significato, lasciandosi suggestionare dal suono della parola inventata (meccanismo del fonosimbolismo).

Francesca Frigerio ed Emanuela Salerno hanno partecipato, con questo esercizio, al concorso scolastico "Sulbiate's Got Talent".

Ecco una selezione di alcuni glossari fantastici:

Pantalontologo= che studia i vestiti; **pentoloso**= coperchio delle pentole; **panciare**= tuffo di pancia; **stuvoli**= scoppi del camino; **fanco**= stancante; **ulivarsi**= alzarsi; **fogliettare**= contare; **tastardo**= toccare; **sbaffettare**= togliere i baffi (di Davide Passoni).

Sceda= scheda; **tibri**= libri; **ciccinnio**= tintinnio; **mottro**= mostro; **liliarisi**= librarsi; **turbore**= torpore; **seridando**= seminando; **adendo**= avendo; **totrava**= trovava; **almario**= armadio (di Faysal Kone).

Fantasieri= quando si hanno pensieri fantasiosi; **mapi**= quando la mamma è anche papà o viceversa; **librarte**= quando l'arte è libera; **merendare**= fare merenda; **fantrarpia**= quando si crea musica fantasiosa con l'arpa; **nuvolesta**= quando si ha la testa tra le nuvole (di Anna Zitello).

LEZIONE SULLA CATENA DI PAROLE

Il gioco consiste nello scegliere una parola come inizio di una frase o di un verso poetico; poi si prosegue scegliendo parole che comincino via via con l'ultima sillaba della parola precedente.

Ecco alcune catene inventate:

UNA CLASSE SEMPRE PRETENDENTE TENEVA VALOROSA SATIRA DI RAPE
PERICOLOSE SEDUTE, TEMPESTOSE [...]

(di Andrea Biffi)

LA PELLE LENTA TAMBURELLA LATITANTE E CON TENEREZZA ZANNUTA,
TANTO TONANTE E TEMPESTIVA CON VASTA TANA NASCOSTA.

(di Andrea Biffi)

IL SORRISO SOTTO TONANTI TINTINNII INSEGNANO NOTTE TENTANDO DOLCI
INSEGNE.

(di Fancesca Frigerio)

LA PENNA NATA A TAORMINA NAVIGA GALLEGGIANDO O DONANDO DONI.

(di Fancesca Frigerio)

IL SORRISO SOLITAMENTE TENDE DECISAMENTE ALLA TENEREZZA.

(di Alessandro Bettineschi)

UNA CLASSE SENZA ZANNE NEGA I GATTI TIRANDO DOPO POCHI CHILI DI
LISCHE.

(di Alessandro Bettineschi)

IL SORRISO DEL SOLE LENTAMENTE TENTA DI TARDARE LE REGALI LIBELLULE
CHE LEGGERE REGNANO NOTTURNE.

(di Alessandro Mallia)

IN UNA CLASSE SECONDA DAVIDE DEVE VERIFICARE IL REGIME MENTALE.

(di Alessandro Mallia)

LE PAROLE LEVANDOSI S'INTRECCIAVANO NOSTALGICHE.

(di Martina Viviani)

LA PENNA NARRA RACCONTI TIRANICI.

(di Martina Viviani)

IL SORRISO SOLARE RENDE UN DESIDERIO NON RIOTTOSO SOLO LOTTANDO.

(di Emanuela Salerno)

UNA CLASSE SEMPRE PRESENTE TENTA TANTO DI TORNARE RESISTENTE.

(di Emanuela Salerno)

IL SORRISO SORGE GENERALMENTE CON TENEREZZA: "ZAPPANDO
DOLCEMENTE TERRA" .

(di Faysal Kone).

LA PELLE LEVIGATA TAGLIA ARDENTEMENTE LE TENEBRE.

(di Faysal Kone)

ESERCIZI DI POESIA

L'insegnante di italiano è, prima di tutto, un insegnante di lingua.

Ogni giorno cerchiamo di insegnare quella lingua che in gergo tecnico viene definita "italiano standard", che mantiene vivo l'uso del congiuntivo e dà valore al meccanismo della metafora. Ci sforziamo di avere cura delle parole: non si tratta solo di finezze linguistiche, non è solo questione di farsi capire, ma di riuscire a comunicare l'autenticità dei nostri pensieri e dei nostri sentimenti. Rinunciarci significa rinunciare a un mezzo che coglie le sfumature della nostra immaginazione, dei nostri desideri o speranze: la possibilità di esprimere meglio un nostro giudizio, una nostra ipotesi, un nostro pensiero. In breve, rinunciare a essere più liberi.

Perché tramite le varie sfumature, ogni persona può esprimere anche le profondità della sua anima. Proviamo a pensare a un fabbro, a un pittore, a un artigiano cui si tolgano alcuni arnesi del mestiere. Certo riusciranno a eseguire la loro opera, a fare il proprio manufatto, ma sarà inevitabilmente più povero, meno bello.

Dice Octavio Paz, premio Nobel per la Letteratura nel 1990: *"Una città inizia a corrompersi quando si corrompe la grammatica, il linguaggio"*. Impoverendo il linguaggio, rendiamo ineluttabilmente anche più povera la nostra anima: essa, non avendo più tutti gli strumenti per esprimersi compiutamente, si farà terra più arida.

Non è semplice creare una poesia: serve tecnica, perizia ed esercizio. Bisogna imparare a comunicare sentimenti e pensieri impastando, anzitutto, consonanti, vocali e sillabe; evocare il significato attraverso la musicalità, il ritmo, l'accentazione, la mescolanza dei suoni. È un esercizio tecnico e didattico.

Imparare una lingua, significa rendersi conto che le parole prendono senso dentro a una cultura. È un esercizio di bellezza.

Ciò premesso, quest'anno abbiamo lavorato sulle forme della poesia, partendo dalla metrica - e in particolare dall'endecasillabo - e dalle figure retoriche (di suono, di pensiero, di sintassi) per poi ragionare sulla lingua della poesia: lingua come materia, da lavorare e plasmare, proprio come uno scultore modella la creta. A ogni ragionamento è seguito l'esercizio, la prova pratica: qui, devo ammetterlo, gli studenti delle prime classi sono stati bravissimi. Hanno dimostrato sensibilità e capacità di giocare seriamente con la lingua, svelando una maturità inaspettata.

Ma basta prosare: spazio ai versi!

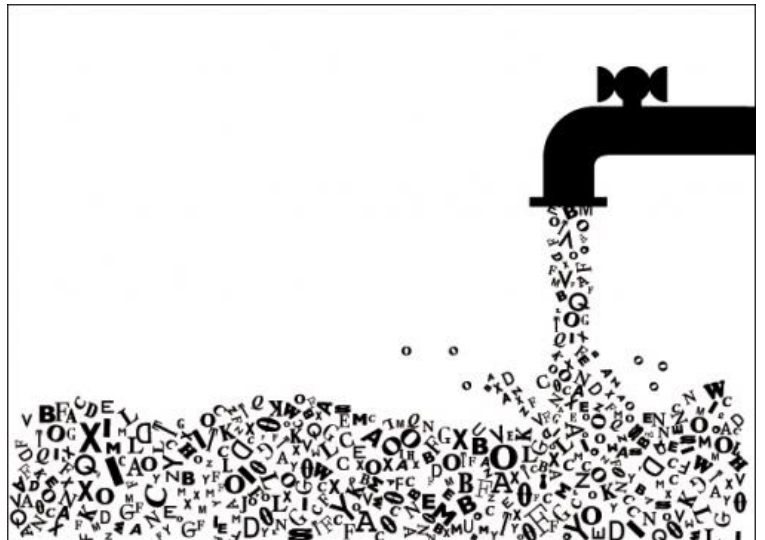


Prof. Marco Citterio

L' AUTUNNO

di Davide Passoni

Le foglie di settembre dai mille colori
sono tutte cadute:
non piu i gialli dorati,
i rossi rinati tra i verdi scuri
dei sempreverdi.
Gli alberi dai rami spogli e tristi,
hanno ai loro piedi cumuli di foglie scure.



ILTRAMONTO

di Andrea Bettineschi

Il giorno finisce,
l'azzurro del cielo lascia il posto ai mille colori
del sole che si spegne all'orizzonte.
Sfumature di rosso e di giallo
incantanti la vista

ADDIO ALLE PAROLE

di Faysal Kone

Con questi versi un ricordo di affetto di un insegnante
che sulle parole ha con noi percorso l'anno
in cerca di parole da noi sconosciute.
Questo tempo troppo presto è passato
il tempo del sapere con lei
a cui noi diamo tutto il rispetto
lei che una chiave ha dato per parlare bene
e non dovremo esserne mai sordi,
ai bei della scuola con lei ricordi.

SENZA TITOLO

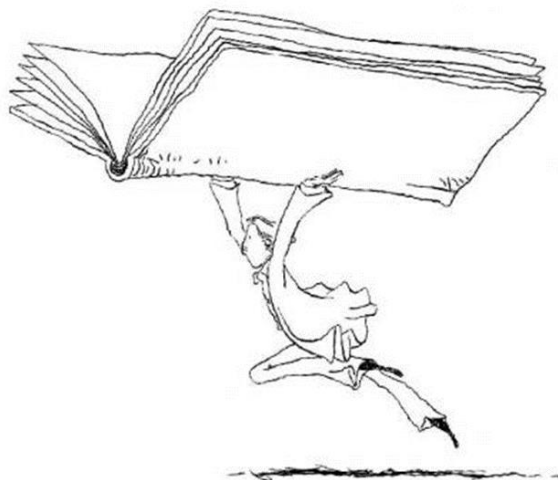
del gruppo La noia non ritorna mai

Chiara, dolce, colorata,
questa è la giornata;
tanti fiori e piante
ci son nel verde prato:
che interessante?!
Giallo, rosso, blu
Ce ne sono sempre più.
Rosso è il tulipano,
che sussurra al prato.
Giallo è il girasole,
che sussurra al sole.
Viola è sempre rivolto
Verso il vicino.
Questa colorata scacchiera
Ha fatto nascere
la primavera.

L' AMICIZIA

di Davide Passoni

Colorata, brillante
e soprattutto
scintillante.
Gli amici crescono
a dismisura
e l'amicizia
è sempre più pura.
Tanto pura e limpida
che è sempre una sfida.



LENTAMENTE NELLA SERA

di Sebastiano Tamburrini

Lentamente nella sera, sorgeran i banditi nella brughiera.
Uno e' alto, l'altro è brutto, il terzo tiene in mano un tazzo.
Lentamente nella notte, sette serpenti tirano a sorte,
per vedere chi sposerà la figlia del marogia.
Lentamente nell'alba, la rugiada si posa su una foglia, e tutto tace,
tutto è spento questo giorno, sono contento.