

Dire fare inventare

Parole e grammatiche in gioco

A cura di Nerina Vretenar
con testi di Bepi Malfermoni

Asterios Editore
Trieste 2019

Indice

<i>Prefazione, Massimo Vedovelli</i>	P. 7
<i>Introduzione</i>	II
<i>Prima parte. PAROLE IN GIOCO</i>	19
1. Giocare a comunicare	20
Teatrando	
Scoprire/cambiare emittente e destinatario	
Allo scopo di...	
Comunicazioni... misteriose	
2. Inventare scritture	30
Inventare	
Scrivere insieme	
3. Giocare a narrare	38
Riscrivere racconti	
Inventare racconti	
4. Esplorare i testi	45
Coerenza del testo	
Coesione	
5. Giocare con le frasi	52
Selezione e combinazione	
Accettabilità e giudizi del parlante	
Ambiguità	
Parafrasi	
Immagini, analogie, modi di dire, metafore	
6. Giocare con le parole	60
Lessico	
Morfologia	
Giocare con le lettere	
Ritmo e sonorità della parola	
<i>Seconda parte. GRAMMATICHE IN GIOCO</i>	69
A. Proposte per la riflessione sull'accettabilità delle espressioni linguistiche	78
B. Proposte per la riflessione sulle categorie gruppo-soggetto gruppo-predicato negli enunciati	85

C. Proposte per la riflessione su variabili del verbo in riferimento al contesto	88
D. Proposte per la riflessione su categorie di parole che rimandano a relazioni tra elementi interni al testo: i pronomi	91
E. Proposte per la riflessione su elementi del sistema linguistico che mettono in relazione parti di un enunciato: le preposizioni	96
F. Proposte per la riflessione su elementi del sistema linguistico che mettono in relazione enunciati: le congiunzioni	99
G. Proposte per la riflessione sulle variazioni delle parole: genere e numero	104
<i>Terza parte</i> DIRE FARE INVENTARE IN CLASSE	109
Chi è la cugina Edda?	111
Il testo, questo sconosciuto	114
Indovina chi viene in classe	118
Ma che storia è questa?	119
La parola “straniero”	121
<i>Note</i>	122
<i>Appendice iconografica</i>	123
<i>Bibliografia</i>	125

Prefazione
Massimo Vedovelli^e

*Homo ludens*¹, scriveva nel secolo scorso Johan Huizinga, dando forma filosofica al fatto che la dimensione ludica non è solo circoscrivibile ai momenti del riso sguaiato o dell'azzardo ossessivamente reiterato, ma è costitutiva e trasversale di ogni attività umana – dell'individuo e del gruppo. Il presente volume – questo *Dire fare inventare* – riporta la questione entro la scuola, cioè entro quella istituzione che nelle immagini e nei ricordi di troppi è il luogo dove il riso, il gioco, il divertimento sono banditi. Non è un caso che proprio il Movimento di Cooperazione Educativa proponga questo volume che, scritto da insegnanti, si rivolge a insegnanti come preziosa fonte di concrete proposte didattiche. Un profluvio di suggerimenti concreti, operativi, fondati su una base che mostra i propri riferimenti teoretici e che non vuole, dunque, limitarsi a rendere conto dell'esperienza individuale. Anche in questo sta la ricchezza del volume.

Centrare sul gioco la didattica trova nell'MCE il suo quadro ideale di riferimento, ma questo volume non è il solo che nei nostri tempi tematizza la questione. Si parla addirittura di *ludolinguistica*, come fa Anthony Mollica, che, di fatto, ha aperto questa prospettiva applicandola all'italiano come L2, l'italiano per gli stranieri.

Vedere che la proposta ludolinguistica si diffonde in modo tanto pervasivo e concreto nella scuola di tutti e per tutti è un'ulteriore aggiunta di valore, che spinge a interrogarci sui motivi di questo fenomeno, che non è nuovo, e non è neppure una nuova metodologia, in quanto tutte le grandi svolte didattico-linguistiche hanno visto nella dimensione ludica la cornice e il fondamento della loro capacità di rompere con una tradizione che negava un posto al piacere, al divertimento, alla creatività nei processi formativi.

Non è un fenomeno nuovo, e i motivi del suo attuale rinnovato interesse – di cui questo libro è una ulteriore testimonianza – segnalano quan-

Massimo Vedovelli è professore ordinario di Semiotica e Linguistica educativa all'Università per Stranieri di Siena.

to profonde siano le ragioni, le radici per le scelte di sempre più numerosi/e insegnanti a voler far rientrare la dimensione ludica nella scuola, ma non semplicemente in una posizione ancillare, di supporto strumentale alla didattica, ma come condizione di possibilità di ogni apprendimento che, in quanto tale, non può non essere cooperativo, interattivo e ludico.

Il volume ha diversi pregi, e uno dei più rilevanti è il rendere chiari, costantemente, i fondamenti teoretici che soggiacciono alle molte e concrete proposte didattiche. Il libro, allora, non appare soltanto come preziosa fonte di concrete proposte didattiche, ma anche come tentativo di riportare armonia fra i diversi elementi di ordine teoretico coinvolti nel momento in cui si assegna alla dimensione ludica una funzione determinante nel processo formativo.

Riteniamo che tale dimensione abbia almeno tre serie di radici teoriche: una filosofica, una linguistica, una ludologica. La radice teoretica ha come riferimenti Johan Huizinga e Eugen Fink², per i quali il gioco è metafora del mondo. Quale che sia la cornice delle scelte filosofiche, appare evidente in tali autori la portata generale della dimensione ludica nella costituzione specifica dell'umanità: il gioco non è elemento marginale, relegato all'infanzia o alla patologia della psiche nella dipendenza, o ai momenti istituzionalizzati delle feste, ma è condizione generale degli umani, archetipo di ogni attività razionale, emotiva, sociale.

Le *Ricerche filosofiche* di Ludwig Wittgenstein³ si concentrano sul ruolo del gioco nell'ambito linguistico e più generalmente semiotico: il linguaggio è un insieme di giochi linguistici; ogni atto espressivo, linguistico, comunicativo è un gioco linguistico le cui regole si attuano e si rinegoziano continuamente, essendo il significato dei segni linguistici l'uso linguistico stesso, il giocare i segni, il vivere l'azione sociale che è azione ludica.

Il gioco perde, allora, da un lato i suoi presunti confini innocentemente infantili, dal momento che ogni atto linguistico, tutti i processi espressivi e comunicativi sono un giocare linguistico; dall'altro lato riacquista proprio tutti i caratteri del gioco, anche quelli infantili, di innocente assolutezza del senso dell'agire, riassegnandoli a tutte le azioni di senso.

Esprimere, dare forma a ciò che è oscura materia collocata nella nostra soggettività o nella nostra relazionalità, significa mettersi in gioco, lanciarsi nell'innocenza del rischio di costruire il senso ricorrendo alle regole che ci sono note, predisponendoci a cambiarle sotto la pressione del farsi stesso del gioco, cioè delle esigenze che si manifestano nel processo relazionale e nello sforzo di cooperativa costruzione del significato.

Infine, la dimensione ludologica si definisce in modo esemplare come

altra radice della dimensione ludolinguistica nel momento in cui i tratti costitutivi del gioco sembrano voler conquistare e monopolizzare ogni dimensione dell'attività umana, a partire dalla sua radice originaria, prima e fuori di ogni intento formativo, di riduzione a una norma costrittiva della libertà e creatività.

Un grande esperto italiano di giochi, Gianpaolo Dossena, nel suo *Abbaso la pedagogia* segnala tale tensione già nel titolo: nessuna regola estrinseca al gioco potrà limitarne lo spazio di vita. Non, dunque, le regole "scolastiche" animano l'essere umano nel gioco, nel tessuto della sua vita, ma solo una dimensione di passioni e sentimenti: «chi ama i giochi, tanto gioca che inventa nuovi giochi, e li gioca in compagnia, e si diverte, e ha l'impressione che si divertano anche gli amici...⁴». Si gioca per amore, perché animati dal sentimento ludico, e tramite questo amore non solo realizziamo le regole del gioco e le adattiamo alle concrete situazioni, ma ne inventiamo di nuove, creiamo nuovi giochi, ovvero, wittgensteinianamente, nuove forme di vita, cioè nuovi sistemi simbolici, nuove forme culturali.

Nell'uso linguistico il locutore/giocatore è impegnato in una continua sintesi tra l'applicazione delle regole che gli derivano dalla sua pregressa esperienza e la necessità/volontà di produrne di nuove, fino addirittura a giungere all'invenzione di nuovi giochi, impreviste e imprevedibili creazioni.

Proprio fra creatività e norma si colloca l'attività del locutore/giocatore; in modo esemplare, la tensione fra queste due componenti ritorna come l'oggetto primario dell'attività del docente e dell'apprendente di una lingua. In questo ci permettiamo di dissentire dalla posizione di Dossena, perché proprio nel contesto e nel momento della formazione sia il docente, sia l'apprendente focalizzano – giocando lo specifico gioco della formazione – tutto il loro sforzo di senso nell'acquisire le regole reali e quelle potenzialmente utilizzabili nella prefigurazione dei contesti futuri di gioco linguistico, cioè nella prefigurazione delle possibili future situazioni di interazione comunicativa.

Il presente volume, allora, delinea la sua identità entro questo scenario: tematizzata come cornice generale l'idea del gioco come struttura della comunicazione – e perciò anche della comunicazione formativa – non c'è attività che si svolga nell'interazione che non abbia i tratti del gioco, e non renda possibile far emergere ciò che di positivo per l'individuo – il bambino, l'adulto – c'è nel giocare.

Le molte proposte contenute in questo volume non potevano trovare migliore fonte che nell'esperienza dei docenti dell'MCE: sono testimonianza di un'idea della formazione non come interprete e garante di una

norma rigida del comportamento linguistico, ma come sede per crescere nella capacità creativa; una formazione collocata fra il gioco che, applicando le regole, permette di giocare/esprimersi nei contesti possibili di comunicazione, e il gioco che, violando le regole, permette di adattarsi a imprevisti contesti e a nuove esigenze espressive, cambiando le regole fino a creare nuovi giochi linguistici, nuove regole e sistemi di regole di comunicazione.

Su questi fondamenti il volume diventa una “cassetta degli attrezzi” e un magazzino di materiali linguistici – proposte di giochi e di attività di interazione sociale – cui attingere nella quotidianità della classe.

I docenti possono trovare nelle proposte qui contenute una mappa che prefigura il reale terreno e il reale cammino: ogni punto di questa mappa apre una porta su un materiale ricco, vario, che ci si offre stimolando un senso di piacevolezza, una ilarità dell’anima che controbilancia l’impegno cognitivo, emotivo, sociale richiesto dal processo di apprendimento, e che, anzi, lo rende meno gravoso. E i risultati appaiono più duraturi, più profondamente infissi nella cognizione e nella socialità degli allievi.

Che la scuola italiana abbia a disposizione tali materiali è davvero un fatto importante, che va a sostenere tutti coloro che si sforzano, con il loro impegno formativo, di cambiare il modo di insegnare/apprendere la lingua e ogni altro ambito di sapere, in un momento in cui le nuove tecnologie sembrano modificare così radicalmente il nostro modo di essere come individui e collettività da investire anche i modi in cui giochiamo: chiusi nella solitudine degli apparati digitali; presi dall’ossessione delle entità mostruose e violente in cui distruggiamo ogni nostro anelito alla gioia, al gioco libero e creativo. Questo volume, allora, diventa anche uno strumento che indica un’altra possibile via alla libertà, alla personale realizzazione, al vivere insieme. Giocando e divertendosi insieme ci si incammina lungo la strada che porta al vivere bene insieme.

5. Giocare con le frasi

Selezione e combinazione

Una frase è composta da locuzioni collocate in sequenza e collegate tra loro che, insieme, portano un significato. È il risultato di un gioco di costruzione in cui alcune locuzioni sono state scelte tra tante possibili e sono state collocate in una precisa sequenza, un gioco in cui vengono compiute le due operazioni fondamentali che sono alla base del sistema linguistico: selezione e combinazione.

Ogni frase può essere sottoposta a moltissime operazioni di variazione. È possibile, ad esempio, togliere, aggiungere, spostare locuzioni, sostituire parti, modificare genere, numero, tempo. Da una frase, a ogni variazione, ne possono scaturire moltissime altre.

A ogni variazione, anche minima, il significato, del tutto o in parte, muta. Le variazioni più interessanti possono essere fatte sull'*asse paradigmatico* (sostituendo o modificando le locuzioni che costituiscono la frase e ottenendo, di solito, un significato completamente diverso) e sull'*asse sintagmatico* (sostituendo una locuzione con un'altra dello stesso tipo, ottenendo un significato che si modifica in parte mentre la struttura resta in piedi).

In queste operazioni entrano in gioco la morfologia e la sintassi.

Giocare con le variazioni e osservare come cambia il significato costringe ad affrontare, in modo giocoso, i diversi problemi della grammatica e della sintassi, delle concordanze, della coordinazione e subordinazione, delle connessioni, della funzione degli elementi nella frase.

I giudizi del parlante

Ogni parlante possiede la competenza adeguata, nella sua lingua, per decidere se una frase è corretta o meno, comprensibile o meno, completa o meno. È in grado, secondo Domenico Parisi, «di dare giudizi di accettabilità o di non accettabilità su ogni messaggio, tenendo conto dello scopo per il quale era stato costruito e dei destinatari ai quali era indirizzato. Il giudizio del parlante è la principale fonte di legittimazione del linguaggio. Il parlante fa riferimento a un modello che sta alla base di meccanismi interiorizzati che chiamiamo *competenza linguistica* e che fanno

parte del patrimonio di ogni persona. In base a questo modello ogni parlante è in grado di esprimere un giudizio sulle espressioni della propria lingua. Sa dire, ad esempio se l'espressione è comprensibile e accettabile o no, se è più comprensibile di un'altra, se può essere interpretata in un solo modo o può avere più di una interpretazione, ossia se si tratta di un'espressione ambigua, se vuol dire più o meno la stessa cosa di un'altra espressione, se è ritenuta sufficientemente completa o lascia margini di incertezza²¹».

L'ambiguità

L'ambiguità è quel fenomeno per cui un messaggio, una frase, un termine possono avere più di un significato a seconda del contesto a cui si riferiscono.

Ci può essere ambiguità a livello di una singola parola, cioè ambiguità lessicale, quando è in gioco il significato della parola stessa (vite, organo, tasso, porto,...); o a livello strutturale, quando possono essere rilevate diverse strutture sintattiche in una frase o in un'espressione, per esempio: «Ho letto un libro *sul* Monte Bianco»; «Hanno comprato gli occhiali *da* sole».

Ci può essere, infine, ambiguità a livello dei pronomi, quando un pronome può riferirsi a oggetti o individui diversi (nella frase «Luca ha detto a Roberto che *lo* tradirà») non è chiaro chi sarà il traditore e chi la persona tradita).

L'ambiguità può bloccare la comprensione, ma anche stimolare la formulazione di ipotesi e arricchire la riflessione inducendo a riformulare e ad attivare il pensiero divergente.

Allenarsi a riconoscere l'ambiguità abitua a porsi in modo critico di fronte ai messaggi, cercando di cogliere le intenzioni dell'emittente, abituata a leggere con attenzione fino a modificare, a volte, il punto di vista. Come succede di fronte a questa vicenda...

La casa da affittare

Una signora inglese andò in Germania a cercare una casa da affittare per l'estate in una zona di boschi e di laghi. Le venne proposto di affittare una villetta di proprietà di un pastore protestante che le fece visitare tutto l'edificio e il giardino. La signora dichiarò che in breve avrebbe comunicato la sua decisione dopo aver parlato con la famiglia.

Al ritorno in Inghilterra, però, si accorse di non aver visitato i servizi igienici della casa, il W.C., e chiese per lettera al sacerdote una loro descrizione.

Dopo qualche giorno le arrivò la risposta: «Gentile signora, sono proprio lieto della Sua richiesta. La nostra W.C. si trova a circa dieci miglia dalla ca-

sa. Occorre quindi partire diverso tempo prima e munirsi di tutto il necessario. Quando si arriva nel luogo, si troveranno già molte persone sedute al proprio posto. All'ingresso verrà consegnato a ciascuno un foglietto. Dopo l'uso, i foglietti dovranno essere restituiti perché serviranno ad altri. Tutti cantano durante le funzioni. Degli altoparlanti collocati all'esterno permettono di sentire anche il minimo suono prodotto all'interno. Tutto ciò che viene raccolto viene distribuito successivamente ai poveri. Vedrà che anche Lei sarà soddisfatta.» (WC = White Chapel, ma anche Water Closet).

I giochi di questa sezione

Nel primo gruppo vi sono alcuni giochi sulla struttura delle frasi, in particolare sulle due operazioni di base che danno come risultato la costruzione di una frase: *selezione e combinazione*.

Suggeriamo, ogni volta che è possibile, di giocare con parole e sintagmi *concreti*, ossia scritti su cartoncini che si possono spostare e combinare in modi diversi, per vedere concretamente come le locuzioni si possono spostare, combinare, sostituire...

È importante poter provare e riprovare spostando pezzi per avere l'immagine concreta degli spostamenti che è possibile fare e dei diversi risultati che è possibile ottenere. Scrivere, a mano o al computer, permette di costruire diverse versioni in successione, ma non di percepire immediatamente il cambiamento, il passaggio da una situazione a un'altra.

Seguono alcuni giochi su *accettabilità e giudizi del parlante*.

Nella sezione successiva proponiamo alcuni giochi sull'*ambiguità*.

Un altro gruppo comprende giochi sulla *parafrasi*, che aiutano a sviluppare la consapevolezza del fatto che uno stesso significato può essere espresso con parole diverse.

L'ultimo gruppo comprende una serie di giochi su *immagini, analogie, modi di dire, metafore*.

L'immaginazione serve per fare ipotesi, e di fare ipotesi ha bisogno anche lo scienziato, ha bisogno anche il matematico che fa delle dimostrazioni per assurdo.

Gianni Rodari

Selezione e combinazione

Scomporre e ricomporre

Fornire quattro frasi con la stessa struttura. (è meglio se le locuzioni vengono scritte su cartelli da spostare). Bisogna cambiare un dato elemento di ciascuna frase con l'elemento simmetrico di un'altra frase, provando tutte le combinazioni possibili e decidendo, poi, sull'accettabilità o meno dei risultati e sui cambiamenti di significato.

Esempi:

Corrono/le lepri/nel prato

Volano/i passeri/in cielo

Ridono/ i bimbi /al parco

Giocano/ i nonni/ al bar

Cambiamenti:

Corrono/ i nonni/ nel prato

Volano/ i bimbi/ in cielo

Ridono/ i passeri/ nel parco

Giocano / le lepri/ al bar

Macchine... di cartone

Costruire una “macchina” (vedi disegno-modello n. 3 in *Appendice*), con strisce su cui sono scritte locuzioni diverse, che permetta di costruire frasi facendo scorrere le strisce e combinando così in tanti modi le locuzioni.

Con gruppi di parole

Si consegna a ogni partecipante un cartoncino con una locuzione utile per costruire una frase. Si invitano i partecipanti a spostarsi liberamente nella stanza. L'animatore dice un numero, ad esempio «cinque», e il più rapidamente possibile ci si raggruppa per cinque. Bisogna costruire delle frasi con le locuzioni dei cartoncini presenti nel gruppo e presentarle agli altri. Variante: i cartoncini contengono ciascuno un nome. Si procede come nel gioco precedente.

Non si possono aggiungere altri nomi, si possono aggiungere, invece, le azioni, le congiunzioni, le preposizioni, gli articoli, ecc.

La frase che cresce

Dare una frase minima. Bisogna ampliarla aggiungendo altri sintagmi.

Esempio:

Marta scrive

Marta scrive una lettera

Marta scrive una lettera alla sorella

Marta scrive una lettera alla sorella per informarla

Marta scrive una lettera alla sorella per informarla sull'esame

Marta scrive una lettera alla sorella per informarla sull'esame di diritto

Marta scrive una lettera alla sorella per informarla sull'esame di diritto di Sandra.

Frase... alfabetica

Scrivere una frase le cui parole comincino ognuna seguendo l'ordine alfabetico.

Esempio: Antonio beve Coca Cola da Enrico facendo grunf grunf..

Tautogramma

Scrivere frasi in cui tutte le parole cominciano con una stessa lettera.

Esempio: Finite frettolosamente finché Franco fa frittelle, frutta frita, fragole flambé, finocchi farciti.

Ci sono tante grammatiche quanti sono i grammatici, e anche di più
Erasmus da Rotterdam, *Elogio della follia*

Accettabilità e giudizi del parlante

Il semaforo

Fornire una serie di frasi. Segnare con l'evidenziatore rosso le frasi non accettabili, in verde quelle accettabili, in giallo quelle accettabili solo in particolari contesti.

Esempi:

L'albero di ciliegie è al centro del giardino

Il naturalista cattura una chiave inglese

Il gatto miagolano alla luna sul tetto

Le galline hanno quattro zampe

Il mercoledì pomeriggio il supermercato è chiuso

Le patate dormono su morbidi materassi

Un porta bussò signore alla anziano pomeriggio mia ieri casa di un

Gli elefanti si incontrano in biblioteca

Abbinamenti

	INFILA LE SCARPE	GERA	SI MUOVE VELOCE	CUCE	RISCALDA L'AMBIENTE	ILLUMINA	RIDE
LA TERRA							
LA BALLERINA							
LA MOTOCICLETTA							
IL CANE							
LA NONNA							
LA GIOSTRA							
IL LAMPIONE							
IL COMPUTER							
IL TERMOSIFONE							

In gruppo, scegliere per ogni casella il colore del semaforo (il colore è usato come nel gioco precedente) a seconda del significato che si ottiene collegando le parti in riga con quelle in colonna per comporre una frase.

Manca qualcosa?

Il parlante è in grado di dire se una frase è completa, in quanto ha un significato, oppure no. Si possono invitare i ragazzi/e a pronunciarsi, chiedere di giustificare le loro scelte, invitarli a confrontarsi.

Esempi:

Mio fratello è andato.

Carlo è tornato.

Lucia sta andando a scuola.

Gianni sta andando.

Macchine aggiusta frasi e aggiustaparole

Come si possono mettere a posto le frasi fermate dal semaforo rosso? Usiamo delle macchine speciali aggiusta- frasi. Costruiamole con scatole di cartone (n. 6 in *Appendice*): mettiamo un ingresso in cui le frasi entrano così come sono, e un'uscita, da cui escono modificate. Indichiamo qual è l'operazione che compie la macchina e diamole un nome.

Esempio: per rimettere in ordine le frasi con le parole mescolate si introdurranno nella macchina CAMBIAPOSTO. Per le frasi con parole in più occorrerà una macchina che taglia dei pezzi, TAGLIAPEZZI o, se mancano pezzi, una macchina che aggiunge, AGGIUNGIPEZZI, o una macchina che modifica per ottenere la concordanza o per correggere errori di ortografia, AGGIUSTAPAROLE, o per... Se ne possono inventare altre e diverse.

Ambiguità

Una frase, due immagini

Fornire una frase ambigua e chiedere di disegnare le due situazioni possibili che vi sono indicate.

Esempio:

Una vecchia porta la sbarra.

(una vecchia = anziana porta una sbarra di ferro, oppure una vecchia porta sbarra l'accesso a un luogo).

Le ragazze hanno comprato gli occhiali da sole.

La stessa parola

Trovare situazioni in cui la stessa parola ha significati diversi.

Esempio:

Ho assistito a una gara di tiro con l'arco.

Ho visto un antico arco romano.
La vicenda si è svolta in un lungo arco di tempo.

Dà il nome a un negozio o a un esercizio sfruttando l'ambiguità delle parole.

Esempi colti al volo:

Brio di vino (enoteca)
Non vedo l'ora (orologiaio)
Piedi dolci (calzolaio)
Mani d'oro (gioielliere)
Mondo cane (negozio di accessori per animali)
Il brillo parlante
Bar uffa

Inventa uno slogan pubblicitario

Esempio: La Pecora Nera vi darà del filo da torcere. (marca di filati).

Per un punto...

Scrivere frasi in cui, cambiando la punteggiatura, cambia il significato.

Esempio:

Il maestro dice: «Pierino è un asino»/ «Il maestro, dice Pierino, è un asino».

Cambiando una sola parola

Scoprire come cambia completamente il significato cambiando una sola parola in una frase.

Esempi:

Maria gioca con il pallone di Tobia. /Maria gioca con il pallone da Tobia
Sono andato a comperare il latte con mio fratello/ Sono andato a comperare il latte per mio fratello.

Ho portato il quaderno per Lucio./ Ho portato il quaderno da Lucio.
Vado in macchina a Torino./ Vado in macchina attraverso Torino.

Parafrasi

Dirlo in tanti modi

Data una frase, trovare quanti più modi possibili per comunicare lo stesso messaggio.

Esempi:

Sono partito in fretta e furia
Mi sono precipitato
Appena ho potuto, sono venuto
Ne hanno parlato in molti
Tanti ne stanno discutendo
È un argomento molto sentito

Parafrasi... estreme

Riformulare una frase semplice sostituendo nomi e verbi con locuzioni lunghe e complesse.

Esempio: Il gatto ha rovesciato la tazza del latte. Il piccolo felino domestico baffuto ha provocato lo spargimento del liquido bianco prodotto dalla mungitura delle vacche.

Immagini, analogie, modi di dire, metafore

Le figure del corpo

Molte immagini e modi di dire che richiamano parti del corpo sono entrate a far parte di un linguaggio figurato di uso corrente, *ad esempio*: una curva a gomito, i fianchi della montagna, il collo della bottiglia, il braccio della prigione.

Disegnare oggetti fantastici che *contengono* parti del corpo umano.

Esempio: il gomito della strada; la testa del corteo; lo scheletro della casa; le gambe del tavolo; la bocca del vaso...

Disfare le frasi fatte

Data una serie di frasi fatte:

- disegnare le situazioni descritte secondo le due diverse decodifiche possibili.
- giocare a creare storie e situazioni in cui valga in un caso il significato letterale, nell'altro il significato figurato.

Esempi: "un sorriso stampato" (n. 7 in *Appendice*), "perdere la testa"...

La penna a motore

Scopri che cosa si cela dentro un'immagine.

Esempi:

Una penna a motore che scrive nel cielo (l'aereo)

Un cane da caccia che insegue i fatti del giorno (il giornalista)

Gioco del sole crea-metafore

Si pone sul pavimento un cartello con una parola significativa, appoggiato su un disco giallo (il sole). Si invitano le persone a porre tutto attorno, a raggiera, ciascuna un cartello su cui avranno scritto una parola suggerita da quella iniziale (i raggi del sole). Successivamente ciascuno, senza tener più conto della parola di partenza, sceglie la parola di un raggio e ci mette accanto un cartello su cui scrive un'altra parola evocata dalla parola scelta. Si forma così una seconda raggiera tutto attorno alla prima. Accostando la parola di partenza a ciascuna di quelle della seconda raggiera si creano delle metafore suggestive.