

INDICE

CAPITOLO PRIMO

L'abc della lingua italiana - Istruzioni per l'uso

- 1 - Come costruire un abbecedario ludico
- 2 - Come acrosticare le parole che capitano
- 3 - Come scoprire che le sillabe sono un'altra cosa
- 4 - Come imparare a passare da una parola all'altra
- 5 - Come mettere le vocali e le consonanti in ordine
- 6 - Come imparare a memoria dodici vocabolari
- 7 - Come sfidare i vecchi vocabolari e i nuovi computer

CAPITOLO SECONDO

Nuovo boccabolario della lingua Italiana - Come costruirlo e come distruggerlo

- 1 - Parole che crescono e che diminuiscono
- 2 - Parole che vanno allo scontro
- 3 - Parole equivoche da scoprire
- 4 - Parole che non tornano
- 5 - Parole che si allontanano
- 6 - Parole che cambiano vestito
- 7 - Parole tutte nuove
- 8 - Parole del nuovo boccabolario

CAPITOLO TERZO

Nuovi modi per scrivere - In tutte le lingue e in tutti gli stili

- 1 - Usare un tono tautogrammatico
- 2 - Individuare le parole nascoste
- 3 - Far arrivare il tema in classe
- 4 - Scrivere un testo che è già stato scritto (e con un po' di retorica)
- 5 - Entrare in un testo pieno di buchi
- 6 - Comporre un tema con stile

- 7 - Imparare a scrivere in trentadue lingue
- 8 - Come scrivere bene su qualsiasi argomento

CAPITOLO QUARTO

La lingua su misura - Per coniugare l'illogica con la logica

- 1 - Lingue geometriche
- 2 - Parole misurate
- 3 - Parole imprigionate
- 4 - Parole segrete
- 5 - La lingua delle regole e del caso
- 6 - Storie a matrice
- 7 - Il caso non viene per caso

CAPITOLO QUINTO

Creatività ludico-linguistica - Per esprimersi e divertirsi con la lingua di tutti i giorni

- 1 - Con un po' di poesia
- 2 - Poesia in forma di haikù
- 3 - Poesia in forma di limerik
- 4 - È arrivata la ludobiografia
- 5 - Parole in scatola (ovvero: la lingua nel mazzo)
- 6 - Ding-battiti
- 7 - Giochi di mutula e di chiacchiera

POSTMESSA

- Test da con-test-are
- Bibliografia ludolinguistica
- Ringraziamenti

[Le parti in rosso sono leggibili]

CAPITOLO PRIMO

L'abc della lingua italiana. Istruzioni per l'uso

I giochi con le parole sono quattromillanta più uno. Una volta uno studioso si era messo a ordinarli e ci aveva perso la testa. Ogni volta che aveva l'impressione di aver completato l'elenco scopriva che c'era un altro gioco che non aveva considerato. Allora chiese aiuto a un altro studioso, che chiese aiuto a un altro studioso, che chiese aiuto a un altro studioso che aveva il computer. Ma non c'era verso.

Più giochi inserivano nel computer e più giochi trovavano. E non era solo il problema dei giochi che riuscivano a trovare nei libri moderni di lingua, nei testi poetici, nelle opere letterarie o nella settimana enigmistica.

Il problema era quello che nel passato in tanti si erano divertiti a inventare parole da gioco. Perfino persone importanti come Dante, Sant'Agostino o seri filosofi latini o greci si erano cimentati nella costruzione di indovinelli, tautogrammi, palindromi o ossimori (da "festina lente" alle "convergenze parallele"). Perfino la Bibbia era piena di parole da gioco! Comunque, il gruppo di studiosi continuava a catalogare e a ordinare i giochi, ne avevano individuati - appunto - quattromillanta.

Quando sembrava che stessero per finire, uno di loro scrisse agli altri: "Il nostro lavoro non è completo, proprio stanotte ho inventato un gioco di parole. Baci." La risposta non tardò ad arrivare: "Anch'io ne ho inventato uno." "Anch'io", "Anch'io", risposero gli altri.

Ne consegue: in questo volume non troverete tutti i giochi linguistici che cercate. Consideratelo un assaggio e siate modesti: se volete giocare non pensate a un inizio e a una fine. I giochi iniziano, ma non finiscono mai.

Cercate di non fare come quel mio amico maestro che è veramente un collega serio e molto impegnato. È il classico tipo che dedica molto tempo alle programmazioni, alle verifiche, alla modulistica dell'insegnamento. È molto bravo, e riesce a progettare unità di lavoro, percorsi e progetti che possono essere di esempio per molti. Un giorno l'ho incontrato e l'ho visto molto preoccupato, quasi angosciato; stava tenendo banco in un crocchio di colleghe con una sua storia didattica. La cosa buffa era che ogni tanto andava ripetendo: "Mi manca un venerdì, mi manca un venerdì".

Incuriosito, mi sono avvicinato e ho visto che stava raccontando la sua esperienza con i giochi linguistici in classe. Dunque, da bravo organizzatore aveva stabilito che dopo una intensa settimana di lavoro i ragazzi avrebbero avuto piacere a svolgere una attività che si presentava come ludica e culturale assieme. Aveva così stabilito che ogni venerdì in classe, un tempo sarebbe stato dedicato ai giochi linguistici.

Era un po' preoccupato, all'inizio, perché non conosceva molti giochi e aveva paura di ripetersi. Così per tranquillità sua e del direttore, aveva stilato un piccolo vocabolario ordinato di giochi, in stretto ordine alfabetico.

Avrebbe cominciato con gli abbecedari, poi sarebbe passato agli acrostici, poi alle aggiunte, agli alfagrammi... per arrivare alle trebaziate, le vocalizzazioni cicliche, le zeppe.

Sembra che i ragazzi avessero accolto molto bene questi venerdì. Aspettavano il menù ludico linguistico del giorno, più del pesce che avrebbero trovato sulla mensa. Erano diventati così bravi con le loro composizioni e così fieri delle loro partite a *krakmuk* o delle sfide a cervello elettronico (nota, per chi non conosce i giochi citati: si vada a cercare G. Staccioli, S. Signorini, *Ludi Linguistici*) che i bidelli al venerdì si affacciavano (sempre con una scusa nuova) sulla porta della classe per ascoltare i testi logografici o i brani di letteratura definizionale. I genitori, dopo una iniziale diffidenza, facevano pervenire al maestro le loro composizioni di haiku o di *impromptu* raccontando che le avevano composte i loro figli scrivendole la sera nel tempo dedicato al programma televisivo preferito.

Alcuni giochi di questa classe quarta avevano fatto il giro della scuola, come questo acrostico sull'inverno, ispirato da un quadro (La gazza) di Monet:

Iniziò così l'inverno
Neve venne
Venne una gazza
E la sua luce l'illuminò.
Ricominciò a nevicare
Neve sopra i rami degli alberi
Ogni cosa ricoprì.

Il gioco da quel momento in poi, è stato chiamato acrosticarte, ed anche noi continueremo a chiamarlo così. Sempre nella stessa classe divennero famose le storie in scala di parole, come questa intitolata "Scendo dal letto". Era stata ottenuta con una battaglia fra due gruppi di bambini. Le storie a scala si fanno così: uno scrive una frase che termina con un sostantivo; l'altro ne scrive un'altra che abbia una qualche attinenza con la precedente e che cominci con la parola finale della frase ricevuta. La battaglia era durata più giorni (e fu vinta, forse, dal gruppo che aveva i genitori più bravi) perché le frasi venivano scritte su un grande cartellone e lasciate a disposizione visiva di tutti.

Scendo dal letto
letto di spine
spine di latte.
Latte sul fuoco
fuoco con acqua
acqua sul libro.
Libro di testo
testo per gioco
gioco nel letto.

Per farla breve, i venerdì di questa classe quarta erano diventati il momento della settimana più atteso e, nonostante non fossero stati previsti altri momenti nel calendario scolastico ebdomadario, tutti si erano accorti che in classe circolavano di nascosto mesostici con i nomi dei compagni o parole valigia fatte con i personaggi storici imparati in quel periodo (tipo Carlagno o Leoninci). Il maestro faceva finta di niente, perché era sicuro che avrebbe completato il programma sviluppandolo un venerdì dopo l'altro, con ordine e con regolarità. E invece si era accorto che i giochi gli avevano preso la mano e che avevano imposto una loro maggiore presenza. I giochi fuori programma stimolavano i giochi del venerdì e si scoprivano altri giochi che forse ancora nessuno aveva scoperto o che non stavano dentro il vocabolario ordinato dei giochi linguistici previsti dal maestro. Insomma, i giochi non entravano più nelle caselle programmatiche previste. Ed il maestro ne era preoccupato e angosciato. Per questo andava ripetendo alle colleghe: "Mi manca un venerdì, mi manca un venerdì".

Il massimo che potete fare - dopo esservi detti davanti allo specchio che i giochi linguistici non finiscono mai - è ripassare un po' di storia (vera o finta che sia non importa). La storia dell'alfabeto. Come saprete, prima che lo inventassero c'era una grande confusione. Le lettere, le sillabe e anche le parole si potevano scrivere a piacere, cominciando ad esempio dalla P, per poi passare alla C o alla Q, senza seguire nessun ordine.

PRIMA DELLA RIVOLUZIONE

Mi ricordo quanto era difficile trovare i numeri degli amici sulla rubrica telefonica. C'era Santini che stava in mezzo fra Diavoletti e Preti, poi c'era Rossi che l'avevano messo (forse pensando al colore) accanto alla signora Verdi, la quale stava invece solo al piano di sopra. E il mio amico più caro, che si chiamava Buffoni, stava nella stessa pagina di Severini, Burberi e Accigliati.

Per non parlare delle lettere che mi arrivavano a quel tempo. C'era chi scriveva le sillabe spostandole dentro le parole e chi metteva fuori posto le lettere. Una volta ho faticato tantissimo per capire che chi mi scriveva una lettera al giorno firmandosi con nomi stupendi come Carmela Candeli, Marlène Caldaci, Linda Cercamale, Enrica Del Calma, Rina Della Mecca, Ermelinda Lacca, Armanda Reccelli, era nientemeno che la scrittrice Camilla Cederna.

C'erano maestre che usavano - per far prima - parole fra loro mescolate, del tipo *Registriume* (registro e fiume) per assenze numerose; o *Casbanco*, che era il banco dove facevano andare le bambine arabe. O che consigliavano per fare i compiti di notte con il *Lamperno* (che era un quaderno che si illuminava come una lampada), acquisibile presso il *Quaderniere*, che era un giardiniere specializzato in articoli scolastici.

LA RIVOLUZIONE

La cosa non poteva andare. Infatti, ci fu una rivoluzione e furono rimesse le cose a

posto. Tutte le lettere dell'alfabeto furono risistemate in ordine, una dietro l'altra, e guai se qualcuno provava a mettere la S prima della M o la parola SETA prima di BACO.

Furono inventati i vocabolari di riferimento e tutte le parole divennero ordinate e precise.

Certo, c'era qualcuno che esagerava e pretendeva - ad esempio - che quella mattina a scuola tutti parlassero con la lettera del giorno. Se era il giorno della P, si doveva leggere Pinocchio con le P, e guai a cominciare le parole con una diversa lettera. Gli studenti si esercitavano a raccontarlo così: "Povero papà (Peppe), palesemente provato penuria, prende prestito polveroso pezzo pino poi, perfettamente preparatolo, pressatolo, piolla piolla, progetta prefabbricarne pagliaccetto. Prodigiosamente procrea, plasmando plasticamente, piccolo pupo..."

Qualche altro severo tutore dell'Ordine Alfabetico pretendeva che tutti parlassero dicendo parole secondo l'ordine del vocabolario. E guai ad essere disordinati! Così se qualcuno si trovava ad aver bisogno di un fazzoletto per asciugarsi le lacrime era obbligato a inventare frasi del tipo: "Avrei Bisogno Certamente Di Enormi Fazzoletti. Generalmente Ho Insistenti Lacrimazioni. Ma Non Occorre Prestarmi Quelli Rimasti Sporchi, Tanto Uso Volentieri Zuppiere".

I peggiori erano quelli che parlavano mettendo in ordine tutte le lettere di una parola. Tipo: AACCS per dire casa; AAEMRST per dire maestra, o, peggio che cantavano a squarciagola: "Bacedifo hu laméni/ Po quràse 't ivo zùbca/Defigòhlu ma nepìqro/Su tavézbi o cuàe difgo", sull'aria di Garibaldi fu ferito...

DOPO LA RIVOLUZIONE

Per fortuna qualcuno fece la rivoluzione della rivoluzione e fu deciso che si poteva seguire l'alfabeto solo quando se ne aveva bisogno. Per il resto, chi voleva, poteva anche giocare con le parole, senza scandalo per nessuno. Così apparvero dei professori serissimi che scrivevano poesie triangolari del tipo "O tu che bevi mangi compri consumi, amoreggi, canticchi,..." con le lettere che aumentavano di parola in parola; e altri che raccontavano lo stesso episodio in novantanove maniere diverse. Inventarono anche un nuovo genere letterario l'"Oulipo", che ebbe grandi onori.

Con l'esempio dei professori si fecero coraggio i maestri, che si portarono dietro i bambini; dietro i bambini arrivarono i genitori; dietro i genitori, ecco i nonni; dietro i nonni, gli animali di casa; dietro gli animali, i rifiuti poco dignitosi...; per ultimi c'eravamo noi che proponevamo i giochi che dovevano fare gli altri. Era diventato così di moda divertirsi (almeno ogni tanto) con le parole che i professori dicevano ai maestri e i maestri agli alunni e gli alunni ai genitori e i genitori ai nonni...: inventa qualcosa e comunicalo a qualcun altro.

E non dimenticarti di concludere con: "Stretta è la foglia, larga la via..." dite la vostra che ho detto la mia!

Come costruire un abbecedario ludico

I vocabolari iniziano dalla lettera A e finiscono alla lettera Z. I vocabolari latino-inglesi hanno 26 lettere e quelli tradizionali latino-italiani ne avevano 21.

La prima parola da gioco "seria" (nel senso che tanti altri l'hanno letta e scritta) che possiamo incontrare nel vocabolario ludico è abbecedario. L'abbecedario era il libro che si dava ai bambini per imparare a leggere e una delle sue caratteristiche era quella di presentare in ordine le lettere dell'alfabeto. I giochi di abbecedario di parole detti "abbecedari" sono quelli che prevedono la costruzione di testi vincolati dalla successione alfabetica delle parole che li compongono. Così si possono formare dei testi (in forma narrativa, poetica o di altro tipo) costituiti da parole ordinate in sequenza alfabetica.

Partendo dalla lettera A ed arrivando alla Z si può ottenere testi tipo:

«Andrei Brevemente Componendo Due Epitaffi Famosi Giacché Ho Ispirazione Limpida, Ma Non Oso Perché Quando Recito Seriamente Tutti Vorrebbero Zit-tirmi».

O come questo composto da bambini di una classe quarta:

"Abbiamo Bisogno Ciascuno Di Evadere Facendo Giochi. Ho Impegnato La Mente Nell'Ordinare Parole. Qualche Rima Scoprirò, Testi Unici, Vivaci, Zampilleranno."

O anche:

"Andavo Ballando, Cantando Dove Erano Fioriti Giaggioli. Ho Incontrato Le Mammole Novelle Odorose. Poi Questo Ramoscello Staccai Trovandoci Una Vispa Zanzara."

Con lo stesso principio si possono realizzare testi poetici, umoristici, fantastici, geografici... Nell'inventare giochi di abbecedario la regola della sequenza alfabetica non può essere abolita (una certa sequenza ci deve essere), ma ci possono essere infinite variazioni. Ecco altri esempi «scolastici»:

Abbecità (Classe 4°) Regola: Scrivere un Abbecedario e parlare di una città (queste sono narrate in maniera scherzosa, ma si potrebbe cambiare stile...).

Esempi:

A	A	A
Bolzano	Bologna	Boston
Cedevano	Crescono	Ci
Dolci	Docili	Devono
E	Erbivori	Essere
Frutta	Forti	Farfalle
Gratis	Gatti	Gialle
Hotel	Hanno	Hanno
Inviavano	Invitanti	I
Lampadari	Look	Limoni
Milleluci,	Maialeschi,	Maturi,
Nonostante	Nomi	Noccioline
Ora	Osceni,	Ottime,
Prestino	Pecore	Patatine
Quadri	Quadrate,	Qualitative,
Rotti	Rane	Rosticciate
Sgualciti	Soffici	Squisite
Tutti	Tutte	Torte,
Unti,	Uguali,	Uva
Vecchi,	Verdi,	Variopinta,
Zozzi.	Zebrate.	Zafferano.

L'abbecedario di gruppo.

I giochi linguistici più divertenti si possono anche fare in gruppo. Anzi il gruppo offre stimoli e interazioni cognitive e relazionali interessanti.

Provate questo gioco che, da un punto di vista delle dinamiche relazionali si presenta come un duello fra gruppi (è un duello simmetrico perché tutti i gruppi fanno le stesse cose) e che sviluppa diverse capacità linguistiche. Provatelo e poi chiedete ai bambini di inventarne altri simili.

I gruppi (due o tre di quattro/cinque bambini ciascuno) si organizzano a una certa distanza l'uno dall'altro. In ogni gruppo c'è carta, penna e - eventualmente - un vocabolario. Prima del 'via' i giocatori decidono se confrontarsi con composizioni di frasi, di filastrocche, di indovinelli, di poesie... Lo scopo del gioco è quello di comporre un testo con parole che cominciano sempre con una lettera diversa, esaurendo in sequenza tutto l'alfabeto. Al termine del tempo concordato i vari testi vengono letti. Vince chi è riuscito a completare la frase. Qualora nessun gruppo abbia esaurito l'ordine alfabetico, vince chi ha scritto la sequenza più lunga. Se tutti i gruppi hanno utilizzato tutte le lettere dell'alfabeto vince chi, a giudizio del capogioco, ha creato il testo più interessante.

Non è necessario scrivere le lettere dell'alfabeto allineate l'una sotto o accanto all'altra,

con la A all'inizio e le altre sotto, o con la A a sinistra e la Z a destra. Si può anche pensare la sequenza delle lettere come se fosse sistemata su di una circonferenza. In questo modo la filastrocca o il racconto può iniziare anche dalla lettera P e arrivare alla O. È ammesso l'uso del vocabolario. Il gioco può anche terminare senza un giudizio del capogioco. Tutti i testi vengono letti e quindi esposti in modo da poter essere riletti. In questo caso il gioco diventa di collaborazione.

L'abbecedario a filastrocca.

Si deve costruire una filastrocca o una poesia utilizzando la regola base dell'abbecedario. Possono essere scelti argomenti determinati (animali, piante...). Esempio (realizzato in una terza classe):

ANIMALROCCA

Filastrocca degli animali:

la regola prevede di parlare solo di animali e costruire una filastrocca a rima baciata

A è l'avvoltoio che vola nel cielo
 B è la biscia che striscia sul melo
 C è il castoreo che rode una noce
 D è il delfino che nuota veloce
 E è l'elefante che sta sempre fuori
 F è la farfalla dai mille colori
 G è il gatto che è sempre matto
 Hai capito è proprio un gatto!
 I è l'istrice che va piano
 L è il leone che va lontano
 M è la mantide tutta verde
 N è il nasello che nell'acqua si perde
 O è l'orbettino che striscia in terra
 P è il pappagallo che va alla guerra
 Q è un quadrupede mangione
 R è un rapace pasticcione
 S è un serpente vanitoso
 T è un tigrotto che fa il capriccioso
 U è l'usignolo canterino
 V è una vipera col piccolino
 Z è una zebra che fa un bell'inchino.

Gli abbecedari a indovinello o indovinari.

Sono stati inventati in una classe quinta con questa regola: l'abbecedario deve nascondere un animale o un personaggio conosciuto.

Esempio: Di quali animali si tratta?

1	2
Azzanna	Astuta
Buone	Bestia
Carni	Carnivora
Di	Divora
Erbivori	Emù
Feroce	Ferisce
Guardiano	Gazzelle
Ha	Ha
Il	Innanzitutto
Lucente	Lanosi
Manto	Muscoli
Novelle	Naso
•	Ovale
Programmi	Piccolo
Quotati (lo)	Questo
Rendono	Re (della)
Sempre	Savana
Testardamente	Trova
Un	Utilizzazione
Vero	Vagabondando
Zuzzurellone	Zoo
(Lupo)	(Leone)

Gli abbecedari disciplinari.

Sono quelli che si riferiscono alle materie di studio. Ci possono essere abbecedari storici, geografici, matematici...

a) Abbecedario storico

Regola: Raccontare la vita di un personaggio storico utilizzando la regola degli abbecedari. Al termine dell'alfabeto si può ricominciare daccapo. Esempio (classe 5°):

GIUSEPPE MAZZINI

Associatosi Beneficamente Carboneria. Dopo Errore Fatto Giuseppe Ha Inventato La Memorabile Nota Occasione Partecipativa Quando Rifondò Società. Tutti Uniti Vollerò Zittire Avversari Ben Comandati. Dopo Esilio Fece Girare Holding Insegreta.

b) Abbecedario matematico

Regola: Impostare un problema utilizzando le regole degli abbecedari.

PROBLEMI (classe 5°). Esempio:

Anna Bolucci Comprò Dall'erborista, Flaconi Grandi Henné Ilva, Lire Millenovecento Numero Otto. Prezzo Quantitativo Realmente Sconosciuto 3% Unitario. Valutate Zelanti Acquisto Barattoli.

Soluzione:

$$\begin{aligned} 199 - <(1900:100) \times 3 > \times 8 = \\ = (1900-57) \times 8 = \\ = 1843 \times 8 = \\ = 14.744 \text{ £} \end{aligned}$$

Costo degli elementi finali 14.744 £. o, se vi piace di più 7,61 euro

Gli abbecedari casalinghi, sono quelli che adulti e bambini inventano senza la pretesa che vengano inseriti negli abbecedari ufficiali. Con un po' di buon senso e con un pizzico di umorismo si possono realizzare abbecedari simili a questi che sono stati sperimentati in classi elementari:

andata e ritorno: partire da una qualsiasi lettera dell'alfabeto, arrivare all'ultima e tornare indietro fino a quando non si ritorna alla lettera di partenza;

abbecedario doppio: stabilire che si devono ripetere più volte le varie lettere dell'alfabeto;

abbecedario ripetuto: continuare a comporre il testo ripetendo più volte l'alfabeto;

abbecedari di gruppo: costruire un abbecedario triangolare, con parole sempre più lunghe, in competizione fra due o più gruppi; vince chi riesce a formare la sequenza più lunga;

abbecedario ridotto: costruire un testo o una poesia con le regole dell'abbecedario, ma indicando ai giocatori quali lettere dell'alfabeto dovranno adoperare;

abbecefavola: si prende una fiaba, la si divide in sequenze e la si racconta di nuovo utilizzando le regole dell'abbecedario;

viaggi: un giocatore domanda all'altro: "Che cosa farai in ... America?" La risposta deve contenere solo parole che iniziano con la A e proseguono secondo l'ordine alfabetico. Esempio: "Aiuterò Beatrice Con Decisione E Farò Gite." Tocca adesso al secondo giocatore a porre la domanda indicando un altro paese che inizia con la lettera B. La risposta partirà dalla lettera B..., e così via.

Eccetera eccetera... (questo abbecedario è ancora da inventare...)

L'abbecedario è una parola seria (in letteratura si chiama carne alfabetico) perché contiene abbecedari "storici", come quelli composti da Paolo Diacono e dai molti anonimi autori latini o medievali. Poi ci sono abbecedari "classici" come l'abbecedario tautogrammato o l'abbecedario triangolare.

L'abbecedario tautogrammato è un componimento poetico in cui ciascun verso comincia con una diversa lettera dell'alfabeto e dove in ciascun verso ogni parola comincia

con quella della lettera iniziale. “Ammiravo anime ansiose; belle, buone, generose; che cantavano canzoni; dispensavano dizioni; elargivano emozioni...”

L’abecedario triangolare è quello formato da parole in ordine alfabetico che aumentano di una lettera alla volta. Si può iniziare dove si vuole. È facile iniziare, ma difficile finire: “Un Vip Alto Bacia Ceruli Divette Eretiche Favorendo Grattacapi...”

Come acrosticare le parole che capitano

Qualche anno fa gli abitanti di Noceto (Parma) divennero famosi perché spensero tutti i televisori per una settimana. E per una settimana riscoprirono le passeggiate, le mostre ed i libri. Nelle scuole troneggiava un cartello che diceva: “Leggere insieme: bello, ricreativo, intelligente”. Unendo le iniziali delle parole che componevano la frase si poteva ottenere una nuova parola, attinente al messaggio: libri. Un buon esempio di parola acrosticata.

Se vi domandano qual è il gioco linguistico più conosciuto, non abbiate dubbi: dite, l’acrostico! Magari il termine acrostico non sarà compreso da tutti, ma il gioco che gli corrisponde è certamente conosciuto. Dalla parola acrostico possiamo ricavare un acrostico come: “Adorabili Chiacchiere Ripetute, Ovviamente Senza Trame Incaute Che Osano.” Osare è un buon verbo applicato alle partite di giochi linguistici. Per giocare con la lingua occorre sempre adattarsi a regole precise e cercare, all’interno di esse, di spremere al massimo le possibilità che ci sono per realizzare testi coerenti e interessanti. È una sfida alle restrizioni, una sfida che (come direbbe Gombrich) rappresenta l’anticamera dell’arte.

L’acrostico è un componimento le cui parti seguono in ordine le lettere che compongono la parola di partenza; ovvero per gli enigmisti l’acrostico è un componimento poetico che consiste nel far iniziare ciascun verso con una lettera di un nome scritto verticalmente; ovvero: si prende una parola e si scrive una frase usando come prima sillaba di ogni parola ognuna delle sue lettere in sequenza ordinata. Chiaro?

In molte classi quinte si insegna ancora oggi che i rivoluzionari italiani dell’Ottocento scrivevano sui muri “Viva Verdi” per lasciare un messaggio acrostico ai lettori: Viva Vittorio Emanuele Re D’Italia”.

Non c’è bambino che non si sia divertito a trasformare le sigle di industrie, prodotti o altro, in altrettanti acrostici: la FIAT che Fabbrica Imbecilli A Tavolino o la RAI che Ruba Agli Italiani, ne fanno qualcosa. Non c’è cattolico che non sappia che la parola INRI tracciata sulla croce era un acrostico in latino: Jesus Nazarenus Rex Iudaeorum. I cattolici più raffinati conoscono pure che il segnale della chiesa primitiva ICHTUS (nome greco del pesce) è l’acrostico di cinque parole greche Iesous Christos Theou Uios Soter, cioè Gesù Cristo Figlio di Dio Salvatore.

L’origine di questo gioco sembra essere legato alla divinazione. Secondo Cicerone gli oracoli delle sibille erano esposti in forma di acrostico; e poi ci sono i cabalisti che usano

il metodo dell'acrostico per decifrare la Bibbia (la Bibbia tutta intera sarebbe un immenso acrostico!); e poi ci sono autori antichi famosi (da Sant'Agostino a Dante) che inseriscono acrostici nei loro scritti: nel XII canto del Purgatorio della Divina Commedia, Dante acrostica a partire dal 25° verso (controllaRE) quattro terzine con la parola VEDEA, quattro successive con l'esclamazione O, seguite da con quattro che iniziano con la parola MOSTRAVA e, infine, i tre versi della terzina seguente che comincia rispettivamente per tre parole le cui iniziali lette in acrostico formano VOM (uomo).

E poi c'è Giovanni Boccaccio che compone L'amorosa visione e si diverte: con le iniziali delle varie terzine si possono formare tante parole. Arrigo Boito va proprio ricordato perché insegna le note musicali proposte da Guido d'Arezzo con una dolce poesia acrostica:

UTil di Guido
REgola superna
MIsuratrice
FAcile di suoni
SOLenne or tu
LAude a te stessa intoni
Sillaba eterna.

Anche di giochi con gli acrostici ce ne sono tanti; c'è solo l'imbarazzo della scelta. Cominciamo dal gioco del telegramma acrostico che si gioca per gruppi. Ogni gruppo scrive una parola su un foglietto e la passa ad un altro gruppo. Ricevuto il telegramma (una parola di circa 8 lettere) il gruppo prova a scrivere un telegramma con le parole che iniziano con le lettere della parole base.

Esempio, data la parola COMLOTTO si può ottenere:

“Carla Ottenuto Massimo Premio Letterario. Ordinate Trenta Tulipani Olandesi.” oppure “Compagni Obesi Mangiano Pietanze Leggere, Odorose, Temendo Tanto Ospedale.”

L'acrostico del proprio nome è così diffuso che non vale la pena riportarlo, mentre curiosi sono gli acrostici degli oggetti comuni:

Esempio (da una classe quinta), data la parola CARTELLA un gruppo di bambini ha ottenuto:

“Cari Amici Ritornate Tutti E La Lezione Arriva”

E un altro:

“Cani, Animali Romantici, Teneri Eppure Lanciano Latrati Assordanti”

Un po' più raffinato è il gioco delle filacrostiche. Si tratta di costruire filastrocche con le regole degli acrostici. Ecco un esempio da una classe quarta:

LA GIRAFFA

Giocherellona, ghiotta, giocò
Ingenuamente inciampò
Robusto ramo rovesciò
Alta asta allora acchiappò
Faticosamente fece falò
Felicemente fumo fumò
Allora (si) affumicò.

Davanti a questo acrostico occorre levarsi tanto di cappello, perché - lo avrete notato - ha una caratteristica aggiuntiva. Non solo le iniziali di ciascun verso vanno a comporre la parola GIRAFFA, ma ogni singolo verso è composto da parole che iniziano tutte con la stessa lettera (il gioco ha un nome ufficiale, si chiama acrostico tautogrammato). Per chi ritiene che sia necessario accostare maggiormente la letteratura al gioco e alle varie discipline ecco alcuni esempi ludici inventati in classi quinte (chiamiamoli acrostici disciplinari). Il primo spiega la storia di Cristoforo Colombo, il secondo ci guida nella comprensione dell'Italia ed il terzo si cimenta niente meno con un soggetto scientifico: l'apparato respiratorio. Chi può fare di più?

Il gioco seguente si può chiamare acrostoria e si usa quando si vuol raccontare la vita di un personaggio storico, utilizzando le regole degli acrostici. Esempio:

CRISTOFORO COLOMBO

Cercava
Ripetutamente
Incuriosito
Strade sinora sconosciute
Tentava trapassare
Oceani oltremodo orribili
Facendo fatica a farsi
Osservare da
Re (e) regine
Ostili.

Credeva con caravelle
Oltrepassare oceani
Lunghissimi
Ostacolato (da) oscuri

Mari molto mossi (e) minacciosi

Baciò bagnasciuga;

Ottenne onorificenze onorevoli.

(classe 5°. In questo caso si tratta di un acrostico tautogrammato che consente l'utilizzazione degli articoli e delle preposizioni).

Niente è impossibile con gli acrostici. Ecco un altro gioco inventato in una classe quinta; l'hanno chiamato: acrogeo. C'è da costruire un acrostico a partire da un nome geografico.

ITALIA

Italia

Ti hanno sfruttato

Al punto che

La tua immagine

In altri Stati non significa niente.

Attendi un futuro migliore.

(classe 5°)

Infine, per gli amanti delle scienze ecco un terzo esempio di acrostico disciplinare: l'acroscienza, gioco che impone di dare una spiegazione scientifica ad una parte del corpo o ad un qualsiasi esperimento scientifico.

L'APPARATO RESPIRATORIO

Respirare

Espandendo

Salubrementemente

Polmoni

Intumiditi

Rinnovando

Anche

Zone

Inattive

Ossigenate

Nell'

Espansione

(classe 5°)

Ad aprire la scatola degli acrostici non si finisce mai di trovare giochi possibili. In un primo ciclo elementare è spuntato l'acrostico-sillabico: la costruzione di testi è avvenuta

a partire dalle sillabe del nome di partenza. Dato ad esempio il nome "matita" ne è venuto fuori: "mano tira tavolo" o "mamma timida tanto", che non sono un granché come frasi, ma l'idea può essere interessante.

Meglio ancora hanno fatto in una quinta inventando l'acronaca. Le regole sono queste: si prende un avvenimento di cronaca su un quotidiano o su una rivista e lo si ripresenta in forma di acrostico.

Esempio:

INFERMIERE BASTONATO (da «La Nazione» di Firenze)

"Napoli. Un anziano ospite di una casa di riposo, S.B. di 81 anni per protestare contro un infermiere che aveva atteso per molto tempo per farsi allacciare le scarpe, lo ha ferito alla testa con un bastone da passeggio. Il fatto è avvenuto nella casa di riposo Onpi di Torre del Greco, nel napoletano. Il vecchio è stato denunciato per lesioni in stato di libertà dalla polizia, mentre l'infermiere, M.C. di 41 anni, è stato medicato all'ospedale civile 'Maresca'. Alcuni dipendenti della casa di riposo hanno riferito che S.B. in passato era stato protagonista di altri episodi del genere."

I ragazzi hanno ottenuto questo acrostico:

INFERMIERE NEGLIGENTE

Infermiere Negligente Fa Esasperare Ricoverato. Malato, Infuriato Energicamente Randella Esagerando. Non È Grave. L'Infermiere Giustamente Evitava Nonno: Traumatizzava Eredi (classe 5°).

Ecco una filastrocca fatta in una classe terza che si sviluppa come acrostico grammaticale (ma loro l'hanno chiamato acrostico preposizionale):

DI primavera

A scuola

DA soli

IN classe

CON le finestre aperte

SULle sedie

PER guardare

TRAscorrere le ore

FRA i nostri sogni.

In una classe quarta hanno inventato l'acrostico-storia: dicono i ragazzi che bisogna prendere una parola di partenza e costruire una piccola storia usando le lettere che la compongono. Le varie lettere possono essere o i personaggi della storia (1) o i luoghi dove

essa si svolge (2).

Ad esempio dalla parola PERA possiamo ricavare: (1) “Cera una volta un Pescatore che incontrò un Eremita che era fuggito dal suo paese perché il Re gli aveva imprigionato l’Aquila che lui aveva ammaestrato...” , ovvero (2): “C’era una volta il Paese di metallo dove l’Erba era appuntita come i chiodi di un fachiro, la Regina era un robot e gli Aquiloni non potevano volare perché erano troppo pesanti...”

Il gioco è carino, ma forse troppo ambiguo, perché la possibilità di inserire nel racconto, quando si vuole, le lettere dell’acrostico fanno sì che non ci si debba sforzare troppo...

In un’altra quarta hanno lavorato sulla poesia e non potevano non inventare le poesie acrosciate. Come si fa? Si prende una poesia di autore e sulla base del senso della poesia stessa viene riscritta una poesia ad acrostico cercando di usare il maggior numero possibile delle parole originarie.

L’acrostico economico.

Gli annunci economici sono a pagamento e chi vuol vendere o acquistare qualcosa deve riuscire a comporre un testo con tutte le informazioni possibili, presentandolo in maniera convincente e usando il minor numero di parole possibili. Imparare a scrivere un annuncio da pubblicare su un quotidiano o una rivista specializzata, richiede capacità di sintesi e molta chiarezza su ciò che si vuole comunicare. Ci sono persone che sono diventate esperte negli annunci e che ne preparano a dozzine ogni settimana. Ci sono persone che stampano annunci per cercare l’anima gemella, per vendere un’auto, per comprare soldatini di piombo, per affittare una casa, per trovare una baby sitter... Ce ne sono alcuni che inviano messaggi un po’ ambigui alle riviste del settore (quelle che pubblicano gli annunci gratis) e che forse si aspettano che qualche altro risponda.

Un annuncio del tipo: *Cerco Animale Non Erbivoro* ha trovato lettori attenti, i quali, invece di telefonare per offrire un gatto o una tigre, hanno portato all’inserzionista proprio il CANE che lui stava cercando (per chi non se ne fosse accorto, l’inserzione segue le regole dell’acrostico: a ogni lettera dell’animale richiesto corrisponde una parola). O annunci come *Venticinque Dopobarba* avranno suscitato interesse in lettori (maschili) i quali avranno capito che si trattava di un’offerta speciale, di una vendita di prodotti che era presentata attraverso un acrostico sillabico usato probabilmente per risparmiare una parola (ven - do).

A questo gioco tutti possono partecipare in prima persona cercando cose o offrendo qualcosa. Sul tipo: *Giovane Ragazza Allegra Zaino Impermeabile Acquista*. Da questo annuncio si capisce non solo che c’è qualcuno che sta cercando uno zaino impermeabile, ma anche chi lo sta cercando (una certa GRAZIA). La partecipazione di Grazia è veramente in prima persona, perché ha costruito un annuncio partendo dal proprio nome. Chissà se Grazia ha adattato il proprio nome a ciò che cercava o ha scoperto ciò che cercava acroscitando il proprio nome. Chissà se sapeva di essere una ragazza allegra e bisognosa di zaini, prima di aver scritto l’annuncio. Chissà quanti altri acrostici economici

stanno nascosti nel suo nome! Nella costruzione dell’acrostico con il nome si scoprono spesso messaggi inattesi.

In forma leggera, si può usare il proprio nome economicamente acroscitato per cercare luoghi di vacanza, per cercare lavoro, per offrire una competenza...: Chiara vuol andare in vacanza in un luogo caratteristico: *Cerco Hotel Internazionale Affaccio Rione Antico*; mentre per Caterina va bene un terratetto in città: *Cercasi Affittasi Terratetto Ecologico Riscaldamento Inutile Non Ammobiliato*. C’è Daniela che offre lavoro (non si sa se con tutte le assicurazioni di legge): *Ditta Affida Nota Industria Estera Lavoro Amatoriale*; c’è Peppina che si offre come cuoca: *Preparerai Eccellenti Piatti Prelibati In Noti Alberghi*.

In classe è facile fare annunci a partire dal nome (o dal cognome) acroscitato letteralmente o sillabicamente. Godiamoci questi esempi di bambini:

GIORGIO: Grazie Inserzione Ora Ricerca Giornalini In Originale.

MORENA: Meravigliosi Orologi Rotti E Nuovi Acquisto.

LUCA: Lombrichi Umidi Cerco Ancora.

SARA: Scrivo Anche Rime Arabe

FEDERICO: Fornisco Elmi Di Eroi Rimasti In Combattimento Orfani.

L’acrostico economico è un gioco innocuo che può servire per scherzare, ma anche per prendersi sul serio (come tutti i giochi ben condotti, del resto). L’acrostico economico è un gioco sottile, perché non si capisce perfettamente se ciò che esce fuori dal nome appartenga a un evento casuale o a un lapsus freudiano.

L’acrostico economico si può fare a tutte le età, ma ci sono delle controindicazioni.

Controindicazione numero uno: le riunioni del collegio dei docenti. Quando gli insegnanti in riunione si mettono a costruire acrostici economici l’atmosfera si surriscalda e non si può più procedere. Noi abbiamo provato, ma fra la maestra Maria che sembrava voler aprire una scuola privata: *Maestra Annoiata Ricerca Intelligenti Alunni* e la maestra Giuseppina che protestava perché i suoi ragazzi erano troppo indisciplinati: *Giovane Insegnante Unica Spera Entrare In Pensione Prima di Impazzire Nell’Aula*, c’erano insegnanti che si lasciavano travolgere dalle possibilità nascoste dell’acrostico economico e scrivevano annunci del tipo: *Serio Indipendente Maestro Organizzo Notti Entusiasmati*, oppure: *Maestra Aiuta Ricchi Intrepidi A Trovare Emozioni Restando Estranei Senza Accasarsi*. L’acrostico economico non è un gioco da insegnanti, troppo pericoloso!

Controindicazione numero due: prendere troppo sul serio l’acrostico economico e disseminare di sé le differenti rubriche dei giornali come questo CARLO di cui è bene tacere il cognome. Immobili: *Cerco Appartamento Relativamente Luminoso: Ottico*. Motori: *Camioncino Aperto Restituisco Lo Odio*. Lavoro: *Convalescente Ammalato Ricerca*. Lo Ospiterai. Hobby: *Collezione Amori*. Rispondimi Laboratorio Ospizio. Varie: *Cambio Abitazione Restituisco Ladro Opportunista*.

Ma non possiamo lasciare la famiglia degli acrostici senza fare una capatina nel mondo dell’enigmistica dove gli acrostici sono diffusi e articolati. Per avere qualche idea in più

ecco alcuni esempi di acrostici “da adulti”:

Esiste un *acrostico anagrammatico* che è un componimento in versi le cui iniziali di ciascun verso (lette dall’alto in basso) danno il nome e il cognome di una persona e dove, in più, ciascun verso è composto dalle sole lettere anagrammate di quella persona. Poi c’è l’*acrostico doppio* che è un componimento poetico le cui lettere iniziali e quelle finali sono leggibili in verticale (dall’alto verso il basso o dal basso verso l’alto). C’è l’*acrostico triplo*: quando il componimento nasconde in verticale parole leggibili (all’inizio, a metà, alla fine). C’è l’*acrostico multiplo*: componimento poetico che, letto in verticale, forma un nuovo componimento. C’è l’*akrostichon ad alphabetum o abbecedario* che è un testo composto da parole che iniziano con ciascuna delle lettere dell’alfabeto. E poi c’è l’*acrostico tautogrammato*, quello che si chiama *acrostico telestico*, l’*akrostichon ad verbum*, l’*akrostichon ad carmen*, l’*acrostico quadruplo*...

Insomma di tipi di acrostici ce n’è da dare e da asserbare. Ci si può perdere la testa o riempire le lunghe giornate vuote, come fece il povero patriota Luigi Pastro, che rinchiuso nel 1852 nelle carceri di Mantova ideò questo acrostico quadruplo a rime obbligate.

A febbre, a fame a stenti in preda io verso
te sentir però allegra spero e presto,
e render lieto in tal pensier mio verso.
Ommetter non potrei; or pur mi presto
né ombra ti sien le lagrime ch’io verso!
Al rovesciar dei troni in fede presto
t’arride Iddio che a te rivolto inverso
i forti accenna a vendicare, son presto;
v’è d’onde pei tiranni il fulmin parte!
Odi potente: e le nazioni sole
si destano in un punto e d’ogni parte
un urto sol dei re, salvarle sole
o moto impreme all’Io, che certo parte
le lente nubi onde specchiarsi al sole.

Le ultime parole dei versi sono verso/presto e parte/sole sono rime obbligate. Dall’alto in basso con le prime quattro lettere si può leggere “A te, o nativo suol/ferm’è la fed’in me:/ e se morirò di duol/ bene morirò per te!”