

Carla MARELLO*
Università di Torino

RAGGIUNGERE IL CENTRO DEL BERSAGLIO. UN GIOCO LINGUISTICO MOLTO DUTTILE

Abstract: Fra i giochi linguistici adatti a consolidare il lessico ricettivo degli studenti di una L2/LS il bersaglio è uno dei più duttili. Consiste nel raggiungere una parola al centro del bersaglio partendo da una parola che si trova nel giro esterno. I passaggi possono essere fatti saltando da un giro concentrico all'altro, seguendo regole in parte basate sulla forma grafica delle parole in parte sul loro significato. I bersagli che si trovano nelle riviste di enigmistica sono troppo difficili per gli apprendenti di diversa L1, ma con opportuni accorgimenti l'esercizio può essere fatto anche a livello A1. Nel presente contributo si parlerà dell'esperienza accumulata in più di quindici anni di bersagli italiani fatti creare dagli studenti dell'insegnamento Didattico dell'italiano come lingua straniera dell'Università di Torino.

Parole chiave: *ludolinguistica, anagrammi, sinonimia, iperonimia, meronimia*

1. L'occhio vuole la sua parte

Il gioco potrebbe benissimo non avere la forma di un bersaglio e infatti c'è chi propone i passaggi da una parola all'altra per procedere in un labirinto (cf. Mollica 2020, pp. 100–101), ma rispetto a una fila di nomi stampati orizzontalmente o verticalmente, il disegno del bersaglio consente di vedere le parole tutte insieme e pianificare meglio i salti di giro.

Quando in Corda e Marello (1999; 2004) si proponeva il bersaglio come esercizio per stranieri, lo si faceva partendo da un esempio contenuto a p. 38 della *Guida didattica* del DAIC *Dizionario avanzato dell'italiano corrente*. La *Guida* del DAIC era pensata per madrelingua italiani, mentre Corda e Marello (1999: 96) fornivano un esempio per studenti non italofoeni principianti o a livello elementare. Si veda il bersaglio proposto nella Fig. 1. in Appendice.

* carla.marello@unito.it

2. Evoluzione della consegna

La consegna che nel 1999 accompagnava la proposta di lavoro¹ era volutamente semplice ed evitava parole come *antonimo*, *iperonimo*, *meronimo* perché stava in un volume che doveva *formare* insegnanti ed abituarli a scrivere consegne semplici per i propri studenti.

Dovete passare da una parola all'altra; potete anche saltare da un cerchio all'altro. Si passa da una parola a un'altra che:

- ha un legame di senso (sinonimo, contrario, parola più generale, parola più specifica, parte di un tutto)
- ha una lettera in più
- ha una lettera in meno
- ha una lettera diversa
- è un anagramma.

Col passare degli anni la consegna per studenti universitari è diventata più circostanziata² e dotata di esempi. Agli studenti di didattica dell'italiano a stranieri si è raccomandato di inserire un passaggio basato su una coppia minima con presenza di consonante doppia, per richiamare l'attenzione sulla numerosità di queste coppie minime nelle parole bisillabe del lessico dell'italiano fondamentale.

Nei corsi universitari a partire dal 2009, gli studenti vengono in primo luogo allenati a distribuire le 11 parole FARE, PALLA, MADRE, CALCIO, GENITORE, PALA, PALLONE, PAPA', MARE, PADRE, SPORT in un

¹ Il volume faceva parte di una collana frutto del progetto di cooperazione europea LINGUA-SOCRATES *Formazione e aggiornamento autonomo e a distanza di insegnanti di italiano lingua straniera*

² A partire dalla parola indicata dalla freccia raggiungere il centro del bersaglio. Si può passare da una parola a un'altra anche molto lontana; ogni parola si può usare una sola volta.

Il passaggio da una parola all'altra si fa per:

Cambio, aggiunta, sottrazione di lettera Es. *pane – cane; porta – porto; papa – pappa; molto – moto.*

Anagramma Es. *pareo – opera*

Sinonimia Es. *corto – breve*

Contrario Es. *male – bene*

Gruppo, insieme, classe ↔ componente Es. *animale – gatto; rosa – fiore*

Parte ↔ Tutto Es. *naso – faccia; albero – ramo*

Associazione di vario tipo: verbo – nome (*pagare – conto*), nome – aggettivo (*capello – riccio*), nome (prep) nome (*carta (di) credito*),

Famiglia lessicale Es. *banca – bancario, oro – aureo*

bersaglio vuoto di 11 caselle, facendo in modo che non stiano vicine quelle che hanno una relazione.

Inoltre partendo da FARE e arrivando a SPORT, gli studenti devono esplicitare la natura del passaggio da una parola all'altra³.

Dopo questa fase di riflessione su materiale già dato, si chiede agli studenti di creare un bersaglio *nuovo* seguendo le regole.⁴ Si raccomanda di scegliere il livello del *Quadro comune europeo di riferimento per le lingue* per cui si intende creare il bersaglio, tenendo presente il lessico del *Profilo della lingua italiana* e quello del *Nuovo vocabolario di base*⁵, i cui link sono forniti agli studenti all'interno dell'attività stessa.

Gli insegnamenti di Didattica dell'italiano come lingua straniera e di Didattica delle lingue moderne nel Dipartimento di lingue e letterature straniere e culture moderne dell'Università di Torino erano in modalità on line mista asincrona già da molto prima della pandemia ed erogati su piattaforma Moodle. Chi li seguiva doveva caricare in rete le proprie creazioni ed era piacevole ricevere disegni a mano come quello in Fig. 2, frutto della creatività di un allievo straniero, Campezon, che ha aggiunto alla freccia – che di solito segnala la parola da cui si parte – un arco, una faretra e varie frecce. Il bersaglio di Campezon cerca di imitare quelli a stampa che hanno le parole stampate curve, come in Fig. 1.

Il più delle volte però gli studenti preparavano disegni a mano mal fotografati col cellulare: si è quindi deciso di caricare in rete uno schema già pronto sovrascrivibile, riprodotto in Fig. 3.

Il bersaglio riscrivibile è meno bello dei bersagli che hanno le parole stampate curve, ma in compenso rende più facile leggere le parole agli studenti che debbono risolvere il bersaglio, perché sono tutte scritte orizzontalmente da sinistra a destra, come accade normalmente nei testi italiani a stampa.

In una terza fase si esortano gli studenti a far fare il proprio bersaglio a qualche studente non italofono, a riportare i risultati e spiegare che cosa cambierebbero qualora il bersaglio creato si fosse rivelato troppo difficile.

³ FARE, MARE cambio di lettera, MADRE aggiunta di lettera, GENITORE iperonimo, PADRE iponimo, PAPA' sinonimo, PALA cambio di lettera, PALLA aggiunta di lettera e coppia minima, PALLONE famiglia lessicale, CALCIO associazione, SPORT iperonimo.

⁴ Quelle illustrate nella nota 2.

⁵ De Mauro (2016); Spinelli e Parizzi (2010).

Bisogna evitare di dare la soluzione del bersaglio sotto il bersaglio stesso, perché alla minima difficoltà di svolgimento del gioco c'è la tentazione di controllare quale sia la serie di passaggi giusta. Anzi è bene chiedere che la soluzione sia data in un file separato. In questo modo anche l'insegnante gioca davvero per risolvere il bersaglio proposto da ciascun allievo e si rende subito conto dei passaggi difficili per un non italofono.

A lezione la classe può giocare con l'insegnante a risolvere il bersaglio creato da un loro compagno: se si tratta di bersagli in una lingua straniera per tutta la classe, questo giocare insieme diventa un'attività che rispecchia abbastanza ciò che deve fare l'ipotetico futuro destinatario del bersaglio.

Da queste esperienze in classe sono emerse delle tecniche di soluzione: ad esempio, prima di disperarsi, verificare che non ci sia un anagramma di cui non ci si è resi conto⁶, oppure – se si è arrivati ad almeno la metà dei passaggi e non si sa come proseguire – sospendere e provare a partire dal centro del bersaglio, procedendo a ritroso. Questa mossa a volte rivela passaggi che coinvolgono un senso di una parola polisemica a cui, procedendo normalmente, non si era pensato.

3. Perché un passaggio può essere difficile?

Quando si pone questa domanda a chi si è cimentato nella creazione di un bersaglio si ricevono molte risposte, soprattutto se il creatore ha anche provato a farlo risolvere da un parlante non nativo della lingua in cui è fatto, o da un parlante nativo giovane ed inesperto.

I passaggi da una parola a un'altra con una lettera in più, in meno, o diversa sono molto più facili di quelli semantici, perché il parlante non nativo non ha bisogno di conoscere il senso della parola per fare i passaggi. D'altra parte un bersaglio fatto tutto di questo tipo di passaggi è noioso, non divertente e, aggiungerà l'insegnante, utile solo per riflettere sulla grafia delle parole di una lingua straniera, ma non per esercitare il lessico ricettivo di chi impara quella lingua.

I passaggi semantici da una parola al suo contrario o a un suo sinonimo sono abbastanza facili, se si ha l'accortezza di usare parole dello stesso livello del *Profilo della lingua italiana*, o del *Vocabolario di base*.

⁶ Chi scrive ha imparato così che *Germania* è un anagramma di *mangiare*. Se diamo parole brevi, bisillabe o trisillabe, perché vogliamo far giocare i principianti, gli anagrammi si vedono facilmente, ma con parole lunghe non è tanto semplice e può esser utile usare i programmi di ricerca di anagrammi disponibili gratuitamente in rete.

Se si usa un sinonimo di registro elevato, poco frequente, il passaggio diventa problematico. Certo si può consentire l'uso di dizionari on line tramite il cellulare, ma in questo modo l'insegnante non saprà se la parola è nel lessico ricettivo dell'allievo.

I passaggi basati sul fatto che due parole occorrono spesso insieme nei testi possono essere abbastanza facili, se si tratta di parole che compaiono in locuzioni o proverbi che vengono insegnati nei corsi di lingua, e quindi possibilmente anche appresi, come ad esempio *ferro da stiro*, che giustifica il passaggio da *ferro* a *stiro*.

Il bersaglio è un gioco molto duttile e a livello B2 potremmo anche immaginare dei passaggi da una parola a un'altra di una collocazione Verbo + Nome, come *indire un concorso*, *avanzare un'ipotesi*, ma sono comunque passaggi piuttosto difficili: anche se abbiamo introdotto la possibilità di passare da una parola a un'altra che di solito appare con la prima sull'asse delle combinazioni, giocando è più naturale cercare parole che stanno sull'asse delle sostituzioni.

Un passaggio da *luciole* a *lanterne* è difficile, in primo luogo, perché si tratta di parole non comuni e in secondo luogo perché appare un passaggio strano a chi non conosce il modo di dire *prendere luciole per lanterne*⁷, mentre il passaggio da *fischi* a *fiaschi* è un innocuo passaggio con aggiunta di lettera, fattibile anche per chi non conosce *prendere fischi per fiaschi*. Resta la questione se, al di là dell'aspetto ludico, sia didatticamente utile introdurre passaggi che promuovono la conoscenza di modi di dire piuttosto invecchiati.

I passaggi più difficili sono quelli enciclopedici e pragmatici perché chi non condivide una cultura non vede il nesso fra due parole. Giocando in classi universitarie in cui c'erano studenti non italofoni da poco in Italia, ad es. studenti in Erasmus, appariva chiaramente la difficoltà di questo tipo di passaggi. Se il passaggio di tipo enciclopedico con studenti di cultura europea a livello B1 o B2 si può anche ipotizzare, i passaggi pragmatici sono spesso anche una questione di età, oltre che di cultura. Ad es. in un bersaglio del n. 4754 de *La Settimana Enigmistica* c'era da trovare un passaggio da *ordinazione* a *fattorini* a *pony*; un italofono di una certa età, poco familiare con le consegne a domicilio, si è bloccato perché non sapeva che i pony sono appunto coloro che portano le consegne a casa di chi fa un ordine. In un altro numero, il. 4745, dello stesso settimanale di enigmistica, per risolvere il bersaglio bisognava sapere che nei bollettari c'è per ogni bolletta una madre e una figlia: il passaggio da *madre e figlia* a *bollettario*,

⁷ Modo di dire che significa 'far confusione, fraintendere'

oltre che specialistico, era per giunta disturbato dalla presenza in altra parte del bersaglio di *parenti* e dal fatto che il passaggio successivo a *bollettario* era *letto a libro*, anagramma non proprio facile da individuare.

Nelle istruzioni per gli allievi di Didattica delle lingue moderne, creatori di bersagli in inglese o francese, si contemplava anche la possibilità del passaggio ad omofono non omografo. Quasi tutti gli apprendenti nei bersagli in inglese riescono a risolvere passaggi basati su combinazioni frequenti di parole, come ad esempio passare da *white a house*; molti meno sono coloro che riescono a passare da *write a right* o addirittura a *wright*, se non hanno avuto insegnanti che hanno spiegato loro che le tre parole sono omofone⁸. In effetti i bersagli in inglese e in francese possono giocare sugli omofoni non omografi, mentre per la lingua italiana non si può sfruttare questa possibilità, perché, ricorrendo ad accenti su *o* ed *e* aperte e chiuse (*pèsca-pésca*) o su sillabe (*àncora-ancòra*), il passaggio risulterebbe troppo evidente.

Il bersaglio italiano non ricorre a segni sopra le parole e ricorre a parole grafiche. Anche se ultimamente *La Settimana enigmistica* nel n.4754 ha proposto un bersaglio che aveva al centro non una parola ma tre puntini, lasciando chi scrive stupefatta fino a che non ha capito che la parola per arrivare a quel centro era proprio *punti*.

Da un punto di vista didattico gli allievi creatori di bersagli hanno spesso chiesto se non potevano, immaginando apprendenti molto giovani, ricorrere anche a disegni, come si fa per i cruciverba giocosi diretti a tale pubblico. Se lo scopo di giocare al bersaglio è concentrare l'attenzione di chi gioca sulla grafia delle parole e sul loro senso, ricorrere a disegni può inficiare il passaggio alle parole successive, a meno che non si tratti di disegni univocamente associati a una parola, il che non è frequente.

4. Divertente e non troppo difficile per esser efficace

Un gioco linguistico perché sia efficace deve divertire, come sostiene giustamente Mollica (2019). Se vogliamo che l'apprendente si diverta col bersaglio non deve sentirsi frustrato dall'impossibilità di risolverlo. È perciò importante creare bersagli che siano alla portata degli apprendenti e assicurarsi che quasi tutte le parole siano del loro livello di apprendimento salvo una o due; al limite prevedere degli aiuti, come : “se vuoi puoi usare il dizionario al massimo due volte” oppure “tieni presente che la parola *cane* ha fra i suoi significati anche quello di parte di arma da fuoco portatile”.

⁸ Anche *rite* è omofono di *write*, ma il passaggio è semplice: una lettera in meno.

Fra gli errori più frequenti commessi nei miei corsi dai creatori di bersagli c'era cambiare o togliere o aggiungere più di una lettera per volta, perché i creatori non pensavano abbastanza a come andare avanti arrivati a un certo punto. E dire che la consegna era di fare bersagli di 13 parole proprio perché le scegliessero bene⁹.

L'altro errore frequente era non alternare passaggi formali a passaggi semantici e insistere sempre sullo stesso tipo di passaggio semantico. Ad esempio, il rapporto parte-tutto (meronimo-olonimo) è molto popolare come la sinonimia e il contrario, ma il rapporto iperonimo-iponimo lo è meno. Questo rapporto è infatti condizionato dal fatto che gli iperonimi non sono parole frequenti e spesso sono locuzioni nominali formate da più parole come *luogo di culto* o *arma da fuoco*. Perciò oltre a passaggi come *fiore-rosa* e *animale-cane*, *mobile-sedia*, ai creatori raramente veniva in mente una relazione iperonimo-iponimo originale.

Il rapporto di famiglia lessicale e il connesso rapporto di allotropia *oro-aureo*, *avorio-eburneo*, *fiore-flo reale*, non è stato quasi mai sfruttato: se per gli allotropi è comprensibile, benché il bersaglio sia un ottimo espediente per farli imparare ad allievi intermedi-avanzati, dispiace che il rapporto di derivazione non sia stato più usato dai creatori di bersagli, perché il lessico italiano è formato in gran parte di derivati.

Leggendo il *Vocabolario di base* avrebbero avuto ampi spunti per passaggi come *arancio-aranciata*, *concludere-conclusione*, *elementare-elemento*, *previsto-visto*, *uscire-riuscire*, *vivere-sopravvivere*, ecc.

Gli studenti di Didattica delle lingue moderne, creando bersagli per apprendenti di inglese, francese, spagnolo, tedesco, hanno sfruttato di più la derivazione: ad es. in inglese il prefisso *un-*, i suffissi *-ly*, *-er* e *-less*. Forse quando si creano esercizi per apprendenti di una lingua che non è la propria lingua madre si riflette di più sulle difficoltà incontrate nel personale percorso di apprendimento e si cerca maggiormente di sfruttare il ludico per far imparare.

In Appendice (Figg. 4 e 5) sono riprodotti due bersagli che presentano passaggi che potrebbero portare in più di una direzione e quindi obbligano il giocatore a riflettere meglio. Il bersaglio in Fig. 4 presenta rapporti di derivazione e una relazione di associazione (*polo-celeste*) alquanto insolita e una di iperonimo con iponimo non comune (*verdura-porro*), che ne determinano l'assegnazione a livelli intermedi avanzati (B1-B2).

⁹ I bersagli de *La settimana enigmistica* sono di 26 parole, molto spesso di 4 o 5 sillabe.

Entrambi presentano coppie minime; il bersaglio in Fig. 5 contiene un rapporto parte-tutto (*cima-montagna*), uno di sinonimia ricercata (*matura-adulta*) e uno di associazione un po' problematico (*montagna-natura*), a cui si arriva per esclusione o partendo dal centro (*giovane-adulta-matura-natura*).

Tutti i creatori di bersagli italiani che hanno avuto occasione di farli risolvere da stranieri hanno riferito che il gioco è piaciuto molto. Alcuni sono stati sorpresi dalla capacità di risolverli mostrata dalle loro "cavie" e dalle spiegazioni che hanno ricevuto quando hanno chiesto come erano riusciti a fare i giusti passaggi. Hanno potuto toccare con mano che chi vive in situazione di bagno linguistico riceve stimoli lessicali impensati rispetto a chi studia una lingua fuori dal paese in cui è parlata, ma hanno anche avuto la conferma che il lessico ricettivo di chi è un lettore forte è molto più vasto sia in numerosità di parole diverse (ri)conosciute sia in profondità di polisemia dominata.

5. Appendice

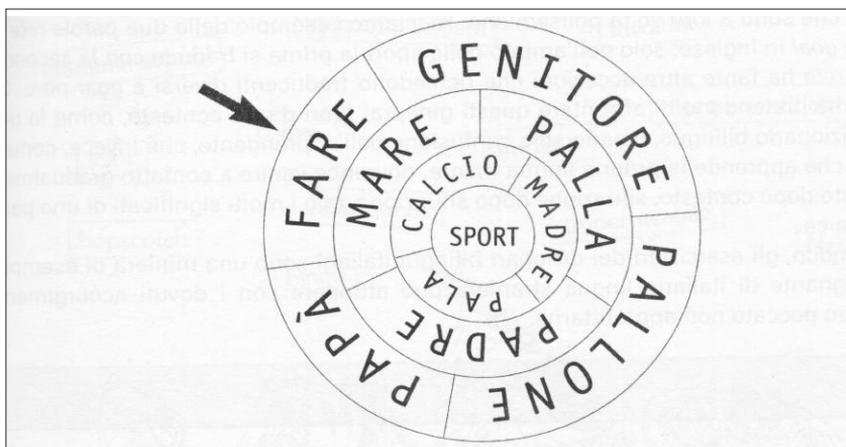


Fig. 1. Corda e Marellò (1999: 96)

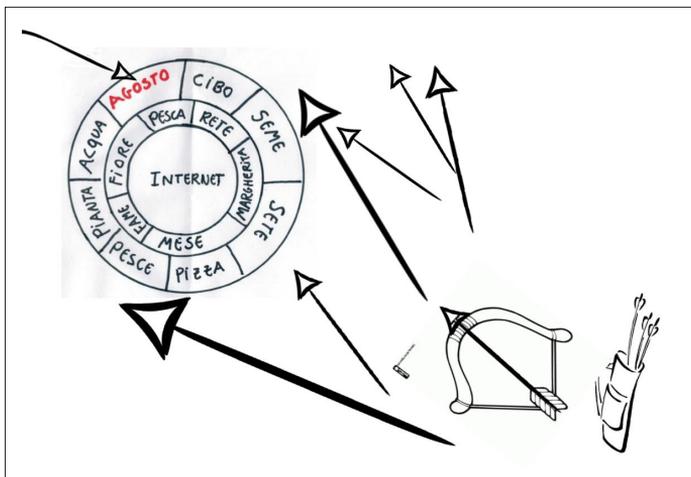


Fig. 2. Lucas Guilherme Campezon 2018 Bersaglio AI

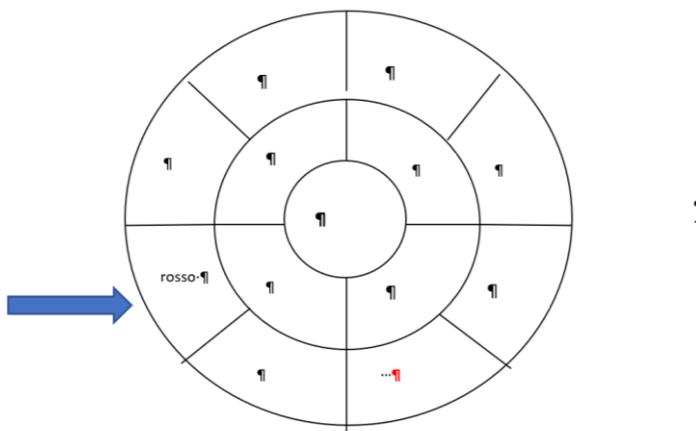


Fig. 3. Bersaglio riscrivibile da 13 parole: in ogni casella si può scrivere una parola cliccando sul segno ¶

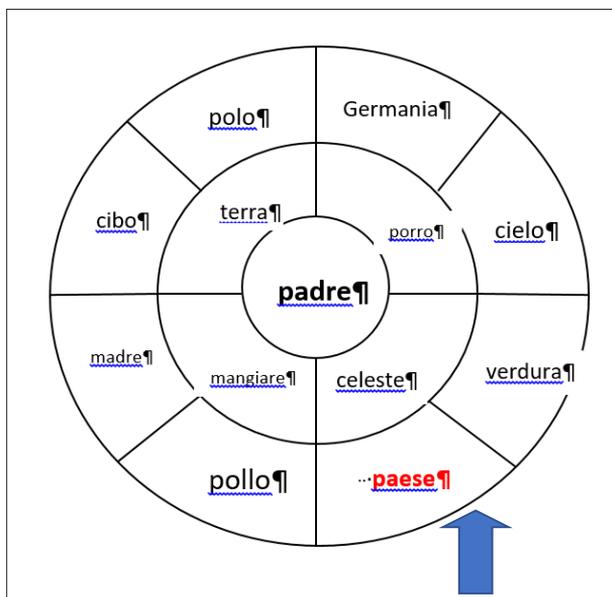


Fig. 4. Bersaglio B1-B2

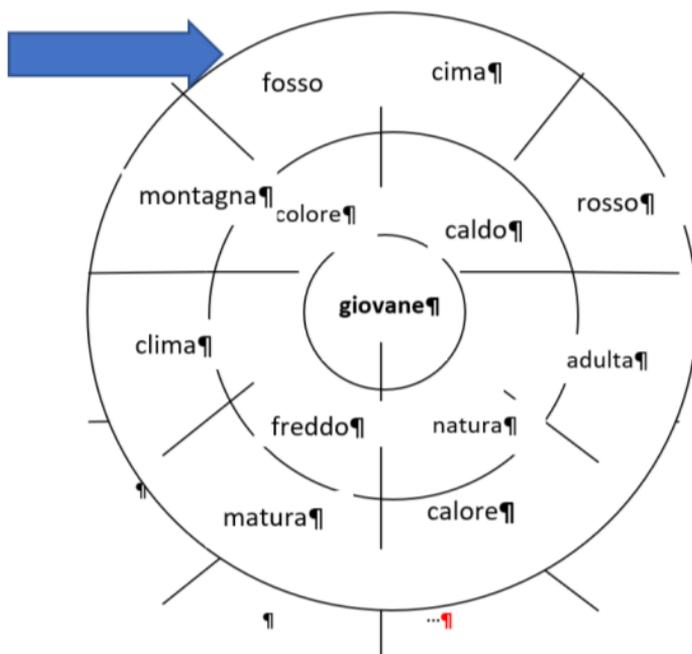


Fig. 5. Bersaglio B1

BIBLIOGRAFIA

- Cattaneo, Angela/ De Mauro, Tullio (1997). *Guida Didattica DAIC Dizionario avanzato dell'italiano corrente*. Torino, Paravia.
- Corda, Alessandra/ Marellò, Carla (1999). *Insegnare e imparare il lessico*, Torino, Paravia.
- Corda, Alessandra/ Marellò, Carla (2004). *Lessico: insegnarlo e impararlo*, Perugia, Guerra.
- De Mauro Tullio (2016). *Il Nuovo vocabolario di base della lingua italiana* <https://www.internazionale.it/opinione/tullio-de-mauro/2016/12/23/il-nuovo-vocabolario-di-base-della-lingua-italiana> (ultimo accesso: 12.06.2023)
- Mollica, Anthony (2019). *Ludolinguistica. I giochi linguistici e la didattica dell'italiano*. Prefazione di Tullio De Mauro. Postfazione di Stefano Bartezzaghi. Loreto, Eli-La Spiga.
- Mollica, Anthony (2020). *Ludolinguistica. Imparare la lingua con i giochi di parole*, Presentazione di Massimo Vedovelli. Prefazione di Tullio De Mauro. Postfazione di Stefano Bartezzaghi. Loreto, Eli-La Spiga
- Spinelli, Barbara/Parizzi, Francesca. (2010). *Profilo della lingua italiana. Livelli di riferimento del QCER A1, A2, B1, B2*. Firenze, La Nuova Italia https://www.unistrapg.it/profilo_lingua_italiana/site/index.html (ultimo accesso: 12.06.2023)
- La settimana enigmistica. Periodico di parole crociate, rebus, enigmi, pas-satempi, varietà, umorismo ecc.* n. 4745 del 2.3.2023 Anno 92; n.4754 del 4.5.2023 Anno 92