



Alcuni giochi enigmistici con le lettere

I giochi con le lettere sono un'ottima attività per lavorare in modo divertente con le parole, favorendo la lettura e la scrittura nei primi anni scolastici. È un'occasione per arricchire il vocabolario dei bambini e fermarsi a riflettere sulla composizione delle parole e di semplici frasi. Se poi le parole utilizzate o create fanno parte del mondo della matematica, il docente può parallelamente condurre gli allievi a una riflessione sul significato delle parole matematiche incontrate, chiedendo di descrivere gli oggetti coinvolti, rappresentarli e manipolarli. Nonostante la semplicità delle regole che coinvolgono i giochi con le lettere, si tratta di un'attività ricca di spunti di lavoro e alla portata di bambini anche piccoli.

I giochi proposti in questa uscita sono i cambi di iniziale, gli scarti, le zeppe, i cambi di consonante o vocale e i tautogrammi.

Il **cambio di iniziale** è un gioco in cui si chiede, a partire da una parola data, di individuare una nuova parola di senso compiuto *cambiando la prima lettera*. Nel nostro caso le parole richieste sono da ricercare nel mondo della matematica (numeri, figure e oggetti geometrici). Ad esempio partendo dalla parola LENTO e cambiando la prima lettera si può ottenere il numero CENTO.

Lo **scarto**, invece, prevede che da una parola di partenza se ne ottenga una nuova *eliminando una qualsiasi lettera*. Ad esempio partendo dalla parola UNTO e togliendo la lettera T si può ottenere la parola UNO.

La **zeppa** è un gioco analogo allo scarto, ma invece di togliere una lettera da una parola data se ne deve *aggiungere una in una qualsiasi posizione*, in modo da trovare una parola nuova. Ad esempio a partire dalla parola UNTO e aggiungendo la lettera P si può ottenere la parola PUNTO.

Il **cambio di consonante o vocale** è un gioco in cui si richiede, a partire da una parola data, di individuare una nuova parola di senso compiuto *cambiando una qualsiasi vocale o consonante* (non necessariamente la prima).

Il **tautogramma** è un gioco che consiste nel comporre una *frase o un testo utilizzando solamente parole che hanno la stessa lettera iniziale*.



Spunti operativi per il lavoro in classe

Tutte le attività di **ludolinguistica matematica** presenti in questa rubrica sono proposte da Otto, un personaggio guida che dà spunti, consigli e indicazioni ai risolutori. Otto può essere presentato agli allievi prima che affrontino le sfide: si tratta di un passerotto appassionato di matematica e italiano. Il suo nome in effetti è frutto di un gioco di parole che coniuga queste due discipline: OTTO, il passerOTTO. Le sfide di Otto possono essere affrontate individualmente, a coppie o a piccoli gruppi, per poi condividerne le proposte con tutta la classe, mettendo in comune le strategie e i procedimenti seguiti, oltre ai prodotti ottenuti.

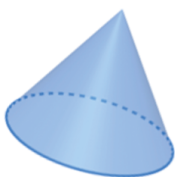
Prima sfida. Cambi di iniziale.

La prima sfida proposta da Otto è quella di cambiare la prima lettera di alcune parole date così da ottenere altre parole rientranti nel mondo della matematica. Di seguito si mostrano le soluzioni:

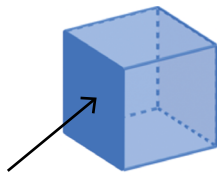
TUBO	→	CUBO
MEDICI	→	SEDICI
DENTI	→	VENTI
FETTE	→	SETTE/RETTE
NEI	→	SEI
VILLE	→	MILLE
SUNTO	→	PUNTO

Il secondo gioco proposto agli allievi richiede di riconoscere gli oggetti geometrici rappresentati, di scriverne i nomi e di individuare delle parole diverse (non rientranti nell'ambito matematico) ottenute cambiando le lettere iniziali. Questa attività richiede il passaggio dal registro figurale a quello linguistico e rappresenta l'occasione per il docente di riprendere, introdurre o approfondire il significato degli oggetti matematici disegnati.

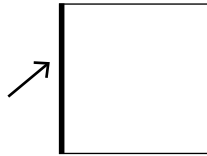
Di seguito la soluzione:



CONO → DONO/NONO/SONO/TONO



FACCIA → CACCIA



LATO → DATO/NATO/FATO

Per risolvere i cambi di iniziale può essere d'aiuto, specialmente con gli allievi più piccoli, preparare dei cartellini plastificati (in modo da poterli riutilizzare più volte) con le lettere stampate. In questo modo per i bambini sarà più facile e divertente trovare nuove parole. In una prima fase è auspicabile che il docente lasci sperimentare liberamente i vari spostamenti di lettere, per poi mettere in comune le varie strategie adottate dagli allievi. Ad esempio, può essere efficace togliere la prima lettera dalla parola data e accostare via via in modo ordinato ciascuna lettera alla ricerca di una parola di senso compiuto. In questo modo i bambini osserveranno che alcuni accostamenti non sono possibili (ad esempio QA oppure AA). Potrebbe essere utile far scrivere tutte le possibili parole individuate dal cambio di iniziale e poi selezionare quelle che hanno a che fare con la matematica, chiedendo in quale contesto hanno incontrato quella parola, di descriverne l'oggetto che identifica ed eventualmente di rappresentarlo.

Il terzo gioco è certamente più impegnativo, perché all'allievo è richiesto di inventare coppie di parole in cui è presente un cambio di iniziale senza alcuna parola di partenza data. A tal proposito suggeriamo di scrivere alla lavagna tutte le parole matematiche che vengono in mente ai bambini e a partire da quelle cercarne nuove con la prima lettera diversa. Anche per questa attività è consigliabile che il docente si prenda il tempo per riflettere con i bambini sulle parole matematiche scritte, facendole esplicitare e descrivere.

Seconda sfida. Scarti e zeppe.

Nella seconda sfida proposta da Otto sono presenti degli scarti e delle zeppe. Anche in questo caso la richiesta è quella di trasformare alcune parole date, alla ricerca di parole rientranti nell'ambito della matematica, ottenute però *aggiungendo o togliendo una lettera*. Di seguito si mostrano le soluzioni:

SCARTO	PUNITO	→	PUNTO
	DUNE	→	DUE
	SEMI	→	SEI
	NUOVE	→	NOVE
	ROTTO	→	OTTO

VENUTI → VENTI
 MENTO → MENO

ZEPPA

CENO → CENTO
 RE → TRE
 SETE → SETTE
 UNICI → UNDICI
 NO → UNO
 CURA → CURVA
 SERA → SFERA

Per aiutare gli allievi con gli scarti e le zeppe si può procedere in maniera analoga a quanto visto con i cambi di iniziale, rappresentando le lettere su cartellini plastificati. Una possibile strategia per gli scarti può essere quella di togliere ordinatamente ciascuna lettera della parola, una per volta, e verificare che la parola risultante abbia senso e sia una parola matematica. In genere le parole iniziali non sono lunghe, dunque in modo semplice e veloce si può scoprire la parola nascosta.

Risolvere una zeppa richiede invece un'abilità maggiore in quanto si possono aggiungere lettere in una qualsiasi posizione all'interno della parola. Tuttavia, le parole proposte nella sfida sono piuttosto semplici e non dovrebbero mettere troppo in difficoltà gli allievi.

Terza sfida. Cambi di consonante o vocale.

In questa terza sfida si richiede di trasformare una parola in una diversa riferita a numeri, attraverso un *cambio di consonante o vocale*, non necessariamente la prima, come invece avveniva nella prima sfida. Inoltre, in questo caso non vengono date le parole iniziali, ma l'allievo deve ricavarle da indizi o dedurle dalle informazioni presenti nel riquadro. Gli allievi hanno dunque la possibilità di controllare se il lavoro svolto è corretto o meno tramite autocorrezione, contrassegnando di volta in volta i numeri trovati.

Di seguito mostriamo le soluzioni:

Cade a focchi → NEVE → NOVE
 Il contrario di duro → MOLLE → MILLE
 Si chiede al cameriere per pagare → CONTO → CENTO
 Do, re, mi, fa, sol, la, si → NOTE → NOVE
 Si fanno quando si taglia una torta → FETTE → SETTE
 Luogo in cui coltivare verdure → ORTO → OTTO
 C'è anche quella di cocco → NOCE → NOVE

Servono per accomodarsi in macchina	→	SEDILI	→	SEDICI
Il contrario di falso	→	VERO	→	ZERO
Lo dicono per chiamarti	→	NOME	→	NOVE

Quarta sfida. Inventa un tautogramma matematico.

Quest'ultima sfida riguarda la produzione di un tautogramma, ossia di una *frase le cui parole cominciano tutte con la stessa lettera*. L'ulteriore richiesta è che sia presente almeno una parola rientrante anche nell'ambito della matematica.

Nel creare tautogrammi l'allievo può scegliere su quale lettera concentrarsi, ma è interessante riflettere insieme sul fatto che la scelta di alcune lettere rende il lavoro più complesso. È inoltre auspicabile, soprattutto con gli allievi più piccoli, essere tolleranti sull'uso di parole che non iniziano con la lettera scelta. Ad esempio l'utilizzo di articoli, connettivi o preposizioni che iniziano con una lettera diversa è accettabile, in modo da rendere la consegna alla portata di tutti. La richiesta che invece i bambini dovrebbero rispettare è che sia presente almeno una parola matematica, da cui si consiglia di partire per poi elaborare l'intera frase. L'attività dei tautogrammi è interessante dal punto di vista linguistico in quanto permette di lavorare anche sui sinonimi: gli allievi sono portati a ricercare diverse parole che hanno un significato simile per poter selezionare quella che ha l'iniziale corretta. Il vincolo dato dal rispetto dell'iniziale è infatti un'occasione per scavare nel proprio bagaglio lessicale.

Condividete con noi i vostri giochi con le lettere! Inviare all'indirizzo dfa.italmatica@supsi.ch le creazioni dei vostri allievi. Saremo lieti di pubblicare e condividere le più originali e interessanti sul sito <http://www.matematicando.supsi.ch>.

Sceglieremo, tra tutte le proposte ricevute entro il 15 febbraio 2023, le più belle e originali e le premieremo con il gioco da tavolo inventato da Ennio Peres, **Verba Volant**, basato sulla memoria, sulla conoscenza lessicale e sull'abilità anagrammatica.

Giochi con le lettere

Dipartimento formazione e apprendimento,
Scuola universitaria professionale della Svizzera italiana
(SUPSI).

Una pubblicazione del progetto *ItalMatica per tutti: la lingua italiana per favorire l'insegnamento-apprendimento della Matematica* finanziato dal Programma Agora del Fondo nazionale svizzero. Responsabile del progetto: Silvia Sbaragli, Centro competenze didattica della matematica (DDM).

Progetto grafico: Luca Belfiore
Impaginazione: Jessica Gallarate, Servizio risorse didattiche e scientifiche, eventi e comunicazione, DFA-SUPSI



Giochi con le lettere

è distribuito con Licenza Creative Commons
Attribuzione - Condividi allo stesso modo 4.0 Internazionale