



## Giochi enigmistici con i testi

I giochi proposti in questa uscita hanno l'obiettivo di far lavorare gli allievi con le parole in modo divertente e creativo, componendo semplici frasi a partire da parole matematiche. È un'occasione per arricchire il vocabolario dei bambini e fermarsi a riflettere sul significato dei termini matematici incontrati. Si tratta di attività semplici ma coinvolgenti, alla portata di tutti gli allievi.

I giochi proposti in questa uscita sono gli **acrostici**, i **mesostici** e la **caccia alle parole nascoste**.



## 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. Acrostici matematici.

Gli **acrostici** sono *componimenti* (semplici frasi o anche testi più elaborati) *in cui le parole utilizzate hanno come iniziale le lettere di un'altra parola data*. Gli acrostici nascono da un lento e raffinato lavoro sul senso e sulla forma delle parole, che si cercano e si sostituiscono per raggiungere un sempre miglior risultato: sono caso esemplare della potenza degli stratagemmi linguistici. In questa uscita tutti gli acrostici sono di carattere matematico, perché sono costruiti a partire da parole che fanno parte del mondo della matematica, per questo sono detti **acrostici matematici**.

Gli acrostici possono essere "puri", cioè scritti utilizzando una sola parola per ogni lettera (qualsiasi tipo di parola: non solo nomi, aggettivi, verbi, ma anche avverbi, congiunzioni, preposizioni, articoli), oppure possono essere inserite poche, ulteriori parole per legare i brevi testi; entrambe le opzioni vanno bene, dipende dalle regole che si intendono seguire.

Nella scheda degli allievi è proposto un acrostico “puro” della parola **MATEMATICA**.

**M**AGICA  
**A**MICA  
**T**ALVOLTA  
**E**SIGENTE,  
**M**A  
**A**NCHE  
**T**ANTO  
**I**NTERESSANTE,  
**C**REATIVA,  
**A**VVINCENTE

**Acrostici di una categoria.** La prima sfida proposta da Otto è quella di realizzare alcuni **acrostici** a partire da parole che fanno parte del mondo della matematica.

Per avvicinare gradualmente gli allievi alla composizione di acrostici, si suggerisce di procedere per gradi, proponendo dapprima un’attività di ricerca di parole che appartengono a una stessa categoria, da noi chiamati **acrostici di una categoria**, senza necessariamente dover creare una frase di senso compiuto.

Dopo aver visto il seguente esempio:

**S**QUALO  
**F**FALCO  
**E**ELEFANTE  
**R**RINOCERONTE  
**A**ARMADILLO

si chiede agli allievi di costruire un acrostico con nomi di animali a partire dalle lettere che compongono la parola CONO. Le soluzioni possibili sono svariate; eccone una come esempio:

**C**ANE  
**O**RSO  
**N**ARVALO  
**O**CA

Il secondo gioco propone l'immagine di un solido, il cubo, che i bambini devono riconoscere e scriverne il nome. Questa parola sarà il punto di partenza per la creazione dell'acrostico con i nomi di alcuni alimenti o bevande. Ecco una possibile soluzione:

**C**IOCCOLATO  
**U**OVO  
**B**ISCOTTI  
**O**LIO

Si chiede in seguito agli allievi di scegliere una nuova categoria e di realizzare un altro acrostico facendo riferimento alla stessa parola di partenza, ossia CUBO. Tale richiesta rappresenta un ulteriore stimolo per ampliare il vocabolario degli allievi e ricercare i significati delle parole.

**Acrostici con frasi.** Il gioco successivo contiene una richiesta più impegnativa, ossia quella di elaborare una frase con parole che iniziano con le lettere che si usano per scrivere un numero (in alcuni casi sono state inserite ulteriori parole: *doppio di...*, *tutti i...* ecc.).

A seconda dell'età e delle competenze dei bambini, può essere utile realizzare inizialmente degli acrostici tutti insieme, a grande gruppo, lasciandoli lavorare in autonomia solo in un secondo tempo.

Qui di seguito sono riportati alcuni esempi che possono essere usati come spunto:

**UN**  
**NUMERO**  
**ORIGINALE!**

**DOPPIO DI**  
**UNO**  
**E BASTA**

**TUTTI I**  
**RE MAGI**  
**ECCOLI QUI**

In alternativa, il docente può proporre degli acrostici già parzialmente costruiti, in cui mancano solo una o due parole, chiedendo agli allievi di trovare quelle mancanti. Il compito può diventare interessante e più accessibile anche lasciando la possibilità di collaborare a cop-

pie o in piccoli gruppi. Un ulteriore accorgimento per semplificare la consegna è ammettere l'inserimento di parole aggiuntive come articoli o connettivi per comporre la frase.

Se la sfida proposta nella scheda per gli allievi viene affrontata e risolta con facilità, si potrebbe chiedere di individuare un altro numero, diverso da quelli suggeriti nell'attività, così da realizzare altri acrostici numerici. La complessità di questa ulteriore sfida dipende molto dal numero scelto inizialmente. Se il numero di lettere che formano il suo nome è limitato, la composizione di una frase non dovrebbe essere un compito particolarmente ostico. Altro fattore di complessità è eventualmente quello dei vincoli di senso dati alla frase da comporre: questa, infatti, può essere semanticamente legata alla parola di partenza (ad esempio i casi dei numeri precedenti o, qui sotto, SETTE) oppure totalmente libera (qui sotto QUATTRO).

QUANDO  
UN  
AMICO  
TI  
TROVA  
RESTI  
ORGOGLIOSO

SEI  
E UNO,  
TROVAMI  
TU:  
ECCO FATTO

#### Seconda sfida. Mesostici matematici.

I **mesostici** sono una variante degli acrostici, in cui le lettere interne di ciascuna parola, e non quelle iniziali o finali, se opportunamente allineate formano un'altra parola. Anche i mesostici di questa uscita sono costruiti a partire da termini legati alla matematica, per questo sono chiamati **mesostici matematici**.

Nella scheda degli allievi è proposto un mesostico della parola **NUMERI**.

CENTO  
DUE  
TREMILA  
SEI  
QUATTRO  
DIECI

Il primo gioco propone una serie di operazioni il cui risultato numerico trovato deve essere inserito nella griglia, facendo in modo che le lettere che formano il suo nome vengano inserite nella riga corrispondente, una lettera per casella.

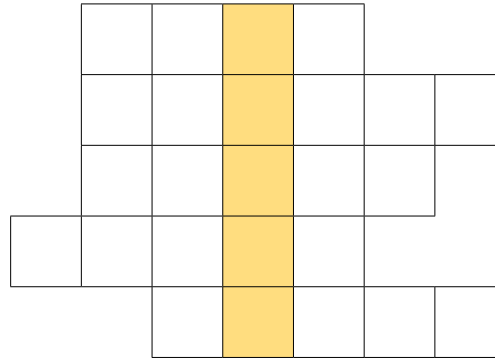
$$19 - 10 = \mathbf{9}$$

$$14 + 16 = \mathbf{30}$$

$$99 + 1 = \mathbf{100}$$

$$24 - 17 = \mathbf{7}$$

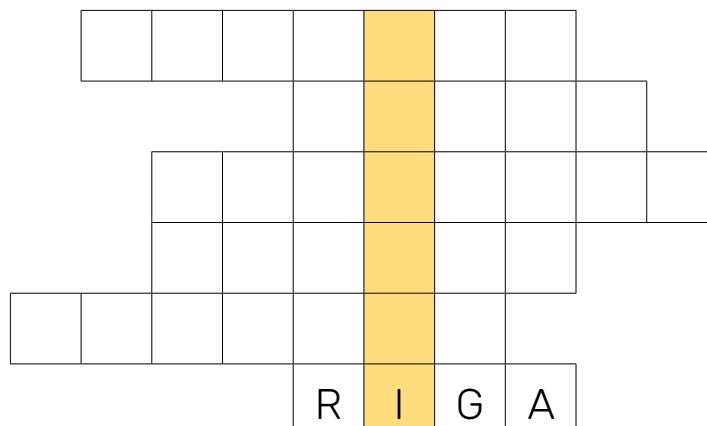
$$40 - 30 = \mathbf{10}$$



Ecco la soluzione:



Il secondo gioco prevede di inserire in modo opportuno i nomi degli oggetti del mondo scolastico rappresentati in un riquadro, al fine di individuare la parola nella colonna evidenziata.



R I G A

In questo caso non è esplicitata in quale riga deve essere posizionata una data parola, si consiglia dunque di far scrivere dapprima i nomi degli oggetti e poi controllare la lunghezza delle singole parole per capire in quale riga è opportuno inserirle. Due parole hanno lo stesso numero di lettere (SQUADRA e FORBICI), è dunque consigliabile iniziare a inserire le altre che sono univocamente posizionabili in una precisa riga. I bambini potranno poi facilmente individuare la parola nella colonna evidenziata, eventualmente anche grazie al suggerimento che si tratta di un numero.

Di seguito la soluzione:

			S	Q	U	A	D	R	A			
						C	O	L	L	A		
				Q	U	A	D	E	R	N	O	
				M	A	T	I	T	A			
		F	O	R	B	I	C	I				
						R	I	G	A			

**Il tuo mesostico.** Nel gioco successivo invece i bambini sono impegnati nell'ideazione di un proprio mesostico.

La consegna è di certo più complessa, tuttavia si possono ipotizzare e condividere delle strategie per procedere alla realizzazione del componimento.

La parola da cui è necessario partire è il nome di una figura geometrica. Il docente potrebbe proporre una serie di figure alla lavagna, chiedendo di riconoscerle e denominarle. Dopo aver scritto tutti i loro nomi, ciascun allievo può sceglierne uno e partire da quello per la creazione del proprio mesostico, considerando che, con l'aumentare del numero di lettere della parola di partenza, aumenta anche la difficoltà di ricercare successivamente le parole per comporre il mesostico.

Nel gioco si richiede che le parole da inserire orizzontalmente appartengano al mondo della scuola. È quindi possibile creare con gli allievi un elenco di parole da cui poter attingere per svolgere il compito; è infatti sufficiente trovare delle parole che contengano (non come prima o ultima lettera) le lettere del nome della figura scelta. A dipendenza dei fini didattici, l'insegnante può variare la consegna richiedendo di utilizzare parole che fanno parte di categorie diverse.

Ecco alcuni esempi di mesostici costruiti a partire dalle parole SFERA e CONO, utilizzando parole che appartengono al mondo della scuola:

		M	A	E	S	T	R	A
P	A	N	T	O	F	O	L	E
			P	E	N	N	A	
		C	A	R	T	A		
			B	A	N	C	O	

		A	S	T	U	C	C	I	O
					G	O	M	M	A
L	A	V	A	G	N	A			
			C	O	L	O	R	I	

**Terza sfida. Parole nascoste.**

Il gioco delle **parole nascoste** consiste nella *ricerca di parole riguardanti la matematica (numeri o parole legate alla geometria) all'interno di brevi frasi o semplici testi.*

In questa richiesta, agli allievi non è dunque richiesto di riflettere sul significato della frase che stanno leggendo, bensì di considerare le lettere contigue (anche di parole diverse) che nell'ordine in cui sono presentate formano il nome di un numero o di una figura. Si tratta dunque di un'attività legata prevalentemente all'attenzione e alla concentrazione.

Se gli allievi faticano a individuare le parole matematiche nascoste, l'insegnante può dare dei piccoli suggerimenti (per esempio: "Si tratta di un numero!", oppure "In questa frase è nascosta una figura geometrica!"). Per rendere l'attività più interessante dal punto di vista matematico, l'insegnante può chiedere al risolutore di descrivere con parole sue il significato della parola individuata (nel caso delle figure), oppure di scrivere un'operazione che permetta di ottenere il numero individuato (nel caso dei numeri).

Di seguito sono riportate le frasi proposte da Otto in cui sono evidenziati i numeri e le figure nascoste:

Abito in Le <b>VENTI</b> na.	I cavalli al tr <b>OTTO</b> mi sembra <b>NO VE</b> locissimi.
Una <b>SQUADRA TO</b> rna a casa sconfitta.	<b>BRUNO</b> disegna ca <b>SETTE</b> coi tetti spio <b>VENTI</b> .
Tu ti di <b>VERTI CE</b> rcando i funghi.	Nello stagno ci sono ro <b>SPI GOLO</b> sissimi.
Il bro <b>DO DI CI</b> polle fa bene.	Queste se <b>DIE CI</b> nesi sono molto comode.
Le gal <b>LIN</b> e Americane scorrazzano.	Quei <b>DUE</b> non si <b>CONO</b> scono.
Tuo nonno vis <b>SE I</b> n Cina.	

Di seguito è invece riportato il breve testo in cui sono evidenziati i sette numeri nascosti:

In un canile sviz**ZERO** c'erano un **SETTE**r e un bass**OTTO**.  
 "A digi**UNO** era**NO VE**ramente **TRE**mendi", mi dis**SE I**l guardiano.

**Condividete con noi i vostri giochi con i testi!** Inviare all'indirizzo [dfa.italmatica@supsi.ch](mailto: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 30 marzo 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 i testi**

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 i testi**

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