



Anthony MOLLICA,  
*Ludolinguistica. I giochi linguistici e la didattica dell'italiano*, vol. 1  
prefazione di Tullio De Mauro,  
postfazione di Stefano Bartezzaghi  
Loreto, Eli-La spiga, 2019, 156 p.  
ISBN 978-88-536-2713-1



Anthony MOLLICA,  
*Ludolinguistica. Imparare una lingua con i giochi di parole*, vol. 2  
presentazione di Massimo Vedovelli, prefazione di Tullio De  
Mauro, postfazione di Stefano Bartezzaghi,  
Loreto, Eli-La spiga, 2020, 240 p.  
ISBN 978-88-536-2714-8



Anthony MOLLICA,  
*Ludolinguistica. Parlare e scrivere con creatività*, vol. 3  
presentazione di Luca Serianni, prefazione di Tullio De Mauro,  
postfazione di Stefano Bartezzaghi,  
Loreto, Eli-La spiga, 2020, 288 p.  
ISBN 978-88-536-2715-5

---

Donatella TRONCARELLI<sup>1</sup>

Imparare la lingua divertendosi è il principio alla base dei tre volumi di ludolinguistica pubblicati da Anthony Mollica tra il 2019 e il 2020 presso Eli-La spiga edizioni. Si tratta di una revisione aggiornata e ampliata di quanto proposto nel volume del 2010 *Ludolinguistica e glottodidattica* (Guerra edizioni, Perugia e éditions Soleil publishing inc., Welland, Ontario), una pietra miliare per la definizione di un quadro teorico-operativo inerente all'inseri-

mento di giochi linguistici nella didattica della lingua, che ha dato il via a studi e applicazioni in questo ambito della glottodidattica il cui potenziale è ancora poco sistematicamente esplorato.

Ognuno dei tre volumi, che in questa versione rendono maggiormente agile sia l'impiego delle proposte didattiche avanzate, sia la lettura dei soggiacenti presupposti metodologici, è introdotto da una nota dell'autore in cui sono presentati i contenuti. Comuni sono anche la Prefazione di Tullio De Mauro, il quale mette

---

<sup>1</sup> Università per Stranieri di Siena

in luce che la possibilità di giocare con le parole è intrinseco all'uso della lingua offrendo l'opportunità all'educazione linguistica di promuovere l'apprendimento attraverso l'adozione di una prospettiva ludica, e la postfazione di Stefano Bartezzaghi il quale ricorda che l'uomo, fin da tempi remoti, ha giocato con la lingua oltre ad usarla per comunicare.

Il volume *Ludolinguistica. I giochi linguistici e la didattica dell'italiano*, il primo ad essere pubblicato nel 2019, comprende dieci capitoli di cui i primi otto sono dedicati a giochi di tipo enigmistico come l'acronimo e la sigla, l'acrostico, il mesostico, il telestico, l'anagramma, il rebus, il crucipuzzle, il cruciverba, l'intruso, mentre gli ultimi due contengono attività utili rispettivamente per la scansione sillabica (La parola nascosta) e per la memorizzazione di sostantivi (Faccio le valigie). Mollica, nel saggio che precede questa sezione ad orientamento fortemente pedagogico e presente anche negli altri due volumi, illustra la differenza tra enigmi *glottodidattici*, che impegnano il singolo studente nella risoluzione di un problema seguendo regole inerenti al testo, e *giochi glottodidattici*, che consistono in attività di *problem solving* da svolgere in gruppo in cui è il contesto ad assumere rilevanza (p. 13). Oltre a riportare testimonianze da varie fonti per evidenziare il legame tra la creatività umana, il gioco e l'uso della lingua, a illustrare le fasi di evoluzione dell'enigmistica classica, dall'antica Grecia ai nostri giorni, e a indicare la valorizzazione del gioco linguistico attuata da approcci come quelli comunicativo e umanistico affettivo, l'autore definisce in questo saggio cosa deve intendersi per ludolinguistica in ambito glottodidattico:

Qualsiasi stimolo o gioco linguistico – enigmistico o ludolinguistico – capace di motivare lo studente ad apprendere il lessico, la grammatica, incoraggiarlo a parlare e a scrivere o a conoscere la cultura della lingua madre o di una nuova lingua è lecito. (p. 18)

Una definizione che mette in secondo piano la natura del gioco, rispetto allo scopo per cui viene impiegato didatticamente.

I capitoli di questo volume, come quelli dei volumi successivi, sono densi di attività didattiche, in cui sono impiegate un'ampia varietà di tecniche, e offrono molti spunti per la creazione autonoma di ulteriori attività da parte dell'insegnante che, in virtù di questa accezione di ludolinguistica, può ritenersi libero di integrare nella lezione le attività più adatte al conseguimento degli obiettivi di apprendimento, pianificati sulla base dei bisogni degli studenti. L'autore si limita a precisare che l'integrazione deve tenere conto dell'età, degli interessi e delle competenze dello studente (p. 19).

Il secondo volume *Ludolinguistica. Imparare la lingua con i giochi di parole*, pubblicato nel 2020, è articolato in 9 capitoli che si focalizzano sui falsi amici, sugli scioglilingua, sui proverbi, sui modi di dire, sui colmi e sull'impiego di alcune tecniche enigmistiche come il labirinto e la ricostruzione di figure unendo punti indicati da un numero in cui la risoluzione del gioco è associata all'uso di forme linguistiche o ad aspetti socioculturali. Esempi di quest'ultimo tipo di attività sono la richiesta di tracciare il percorso da Roma a Torino su una cartina dell'Italia presentata come un labirinto, oppure trovare la via d'uscita in un labirinto individuando il participio passato di un elenco di verbi.

Uno dei capitoli di questo volume propone attività basate sulla tecnica dell'accoppiamento e incastro che consente di sviluppare la competenza lessicale puntando l'attenzione dello studente sulle relazioni di significato tra le parole, con la richiesta di abbinare un aggettivo o un sostantivo al suo contrario, oppure lavorando sulle collocazioni attraverso l'associazione di un verbo con un sostantivo da cui frequentemente è accompagnato. Anche modi di dire, formule fisse, proverbi, possono essere affrontati in una veste ludica utilizzando questa tecnica.

Il volume, come gli altri due che compongono la raccolta, non si configura come una semplice rassegna ragionata di attività ma come un testo in cui teoria e pratica si completano per offrire al docente, accanto al materiale da utilizzare in classe, spunti di riflessione utili per

migliorare le proprie conoscenze e competenze, per elaborare nuove attività e per inserirle in modo efficace nel percorso didattico che sta attuando. Le presentazioni, i commenti, le indicazioni bibliografiche che accompagnano le varie proposte, oltre a servire a questo scopo, evidenziano i fondamenti teorici che sono alla base dell'opera, come fa notare nella presentazione Massimo Vedovelli, il quale riconduce le radici teoriche della ludolinguistica alla filosofia, alla linguistica e alla ludologia.

Il terzo volume, *Ludolinguistica. Parlare e scrivere con creatività*, apparso nello stesso anno del secondo, include attività ideate per sviluppare primariamente le abilità produttive. Arricchito da una presentazione di Luca Serianni, è articolato come il volume precedente in nove capitoli. Due di questi sono dedicati all'umorismo, anche in relazione all'onomastica con attività che spingono lo studente a giocare con le parole per creare nomi evocativi. Le potenzialità dell'umorismo, come mezzo per creare un clima di classe rilassato e stimolante che predispone all'apprendimento, sono ben chiare all'autore il quale suggerisce l'impiego di vignette, barzellette e aneddoti per presentare forme linguistiche e sviluppare la competenza interculturale, dato che l'umorismo è fortemente connesso alla cultura e alla società in cui una data forma è prodotta e compresa. Il quarto capitolo si centra sull'intervista impossibile, cioè su attività in cui gli studenti elaborano «dialoghi fantasiosi con grandi personaggi del passato» (p. 110) che li spingono a fare ricerche in rete e in biblioteca per poter costruire le domande da porre all'ipotetico intervistato e formulare le relative risposte. Questo lavoro può essere associato a giochi di tipo enigmistico come il crucipuzzle, il cruciverba o il labirinto per sostenere lo sviluppo della competenza lessicale.

All'impiego dell'immagine come mezzo per sostenere la produzione orale e scritta è dedicato il capitolo 7. Le possibilità di sfruttamento didattico di questo tipo di risorsa sono spiegate ed esemplificate da Mollica con grande chiarezza, mostrando le strategie che il docente può adottare per stimolare l'uso autonomo della

lingua da parte degli studenti. Una stessa immagine può essere impiegata con apprendenti di differenti livelli come stimolo per la realizzazione di più tipi di attività (comprensione visiva, interpretazione di quanto viene mostrato, narrazione di una storia, discussione di temi) per sviluppare sia la produzione orale che la produzione scritta.

L'ultimo capitolo di questo volume si discosta da quelli che lo precedono poiché si configura come un saggio sull'abilità di lettura. Dopo aver suggerito l'impiego di attività di prelettura utili a promuovere l'attivazione della capacità di anticipazione alla base della comprensione del testo, l'autore si sofferma sul riassunto come attività per sviluppare la competenza linguistica a partire da un testo di letteratura e mostra come guidare gli studenti alla sua realizzazione con una ricca esemplificazione, attuata facendo riferimento a racconti posti in appendice al volume. Seguono esempi di attività, volte a far riutilizzare il lessico e le strutture presenti nel racconto che implicano il ricorso a una varietà di tecniche didattiche e che comprendono l'utilizzo di giochi come il cruciverba. Infine, viene proposta l'utilizzazione dei dialoghi presenti nel testo per chiedere agli studenti di drammatizzare una scena che può essere anche videoregistrata, facendo precedere l'interpretazione dalla stesura di un copione. Lavorando alla realizzazione del filmato come una troupe cinematografica e utilizzando l'italiano per l'interazione, l'esperienza di apprendimento diventa più motivante, partecipativa e significativa.

In conclusione, i tre volumi raggiungono pienamente lo scopo che l'autore, professore emerito alla Faculty of Education della Brock University di St. Catharines in Canada, si è proposto: condividere una prospettiva metodologica, frutto del connubio tra una lunga esperienza nella didattica dell'italiano e una profonda conoscenza degli studi glottodidattici, che contribuisce al rinnovamento delle pratiche didattiche quotidiane, offrendo occasione di riflessione e una ricca e articolata raccolta di attività interessanti per gli insegnanti e motivanti per gli studenti.