



Il “GIOCO” della  
lingua - Usi poetici  
del linguaggio



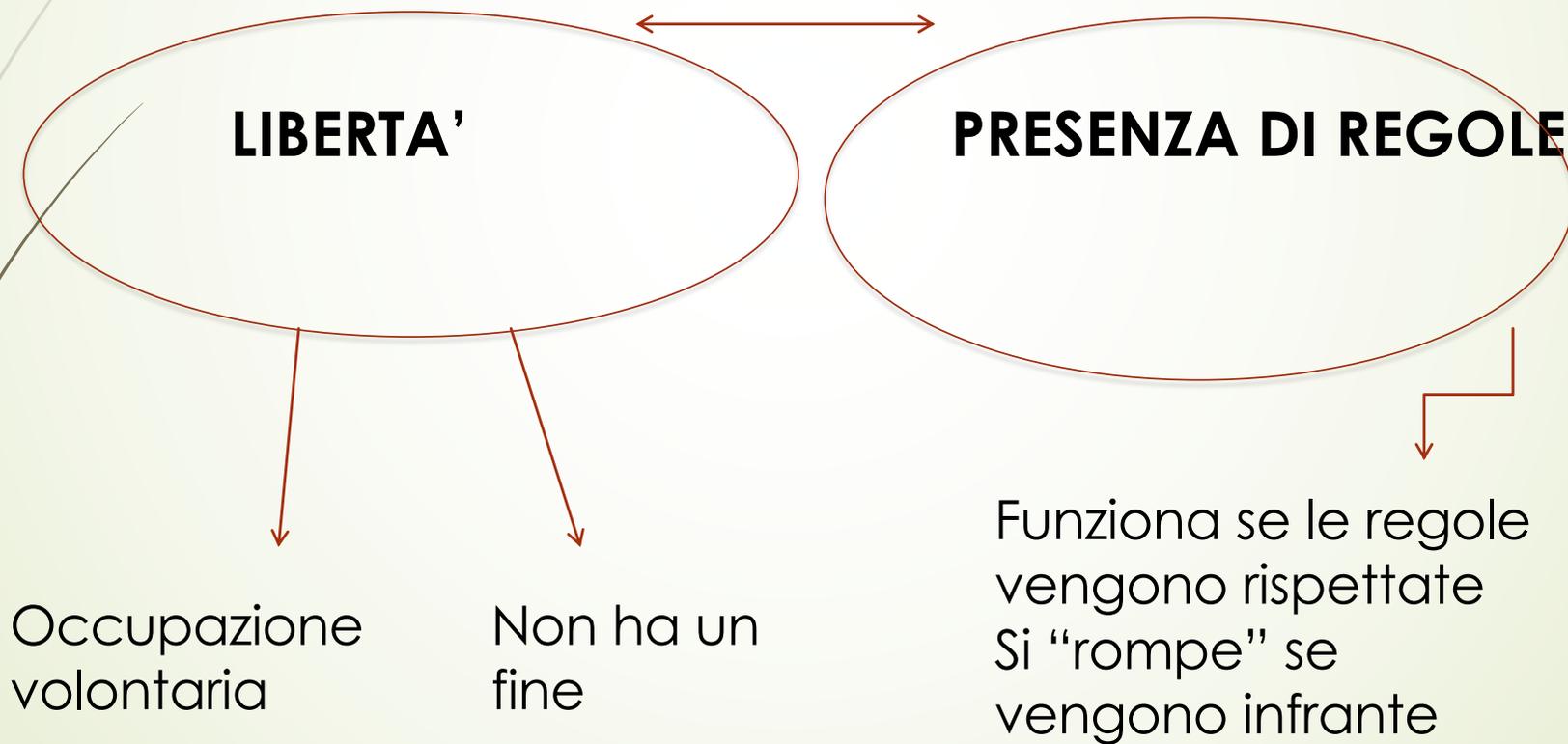
# Un esercizio...

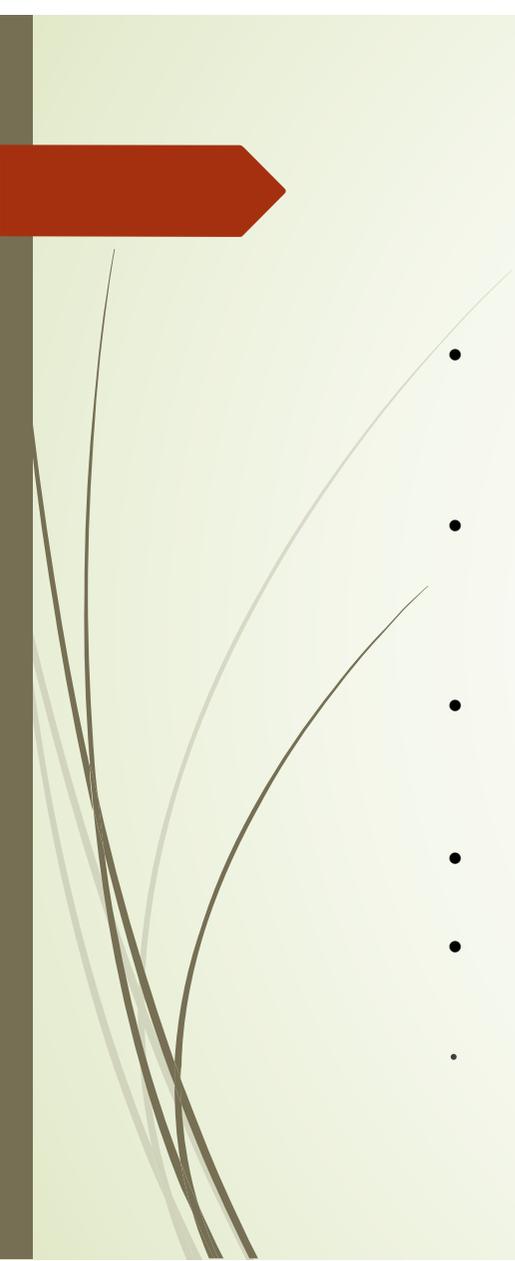
- Quali filastrocche /ninnananne/giochi di parole conoscete?

Quali giochi?



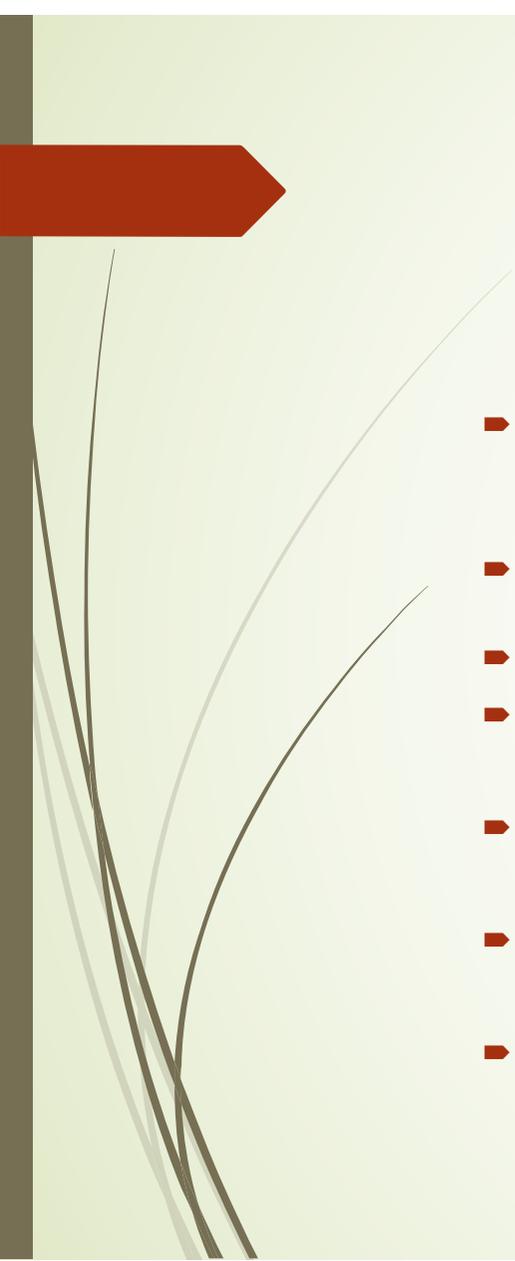
# Caratteristiche del gioco





# Il gioco verbale

- Priorità assegnata agli aspetti estetici della lingua, legati a sperimentazione e piacere / divertissement linguistico
- E' un «genere» (Hymes 1973) perché ha una struttura e norme riconoscibili di esecuzione e che dunque vengono distinte e associate a particolari funzioni
- Accento su componente sonora della lingua, ritmo „ gioco tra suoni e significati omonimi
- linguaggio “ornato”, ricco di figure retoriche
- Giochi di parole, rime e cantilene onomatopee. Trasformazioni della lingua e nonsense
-

- 
- ▶ Gioco con i suoni nei bambini precede padroneggiamento degli aspetti semantici della conversazione – suoni =indici importanti di memorizzazione delle parole,
  - ▶ Giochi tra bambini di 2 anni e mezzo (Ochs 1983, Ervin Tripp 2979): ripetersi di parole o pezzi di parole con variazioni
  - ▶ Nursery rhymes (filastrocche), onomatopree e nonsense
  - ▶ «codice segreto» (lingua «farfallina»)
  - ▶ Sperimentazione linguistica come elemento facilitatore dei processi di alfabetizzazione
  - ▶ Gioco con il linguaggio= scarico della tensione (Freud 1905)
  - ▶ Orientamento non letterale e socializzazione al pensiero metaforico e all'ironia

- 
- ▶ Partecipanti: Mamma, papà, Sergio 7 anni, Stefania, 5 anni
  
  - ▶ Madre     silvano me li passi ((=spinaci))
  - ▶ Padre     certo con piacere
  - ▶ Sergio     oggi mamma sta ingrassando
  - ▶ Padre     perché ?
  - ▶ Madre     perché mangio tanto
  - ▶ Sergio     perché se magna tutti i risparmi che lasciamo
  - ▶ Madre     tutti i risparmi?
  - ▶ Sergio     se li ficca nella bocca quando c'ha bisogno di un po' de risparmi «pam»!
  
  - ▶ Mangiare =consumare
  - ▶ Scarti (di cibo)= risparmi (di denaro)

- 
- ▶ Luisa ((dice qualcosa in tono di lamento ))
  - ▶ Madre sai che sei un pochino pesante tu?
  - ▶ Padre trentacinque chili Luisa!
  - ▶ quanto pesi? mh Luisa? che sei diventata tanto «pesante»?
  - ▶ .....

▶ Partecipanti: Madre, Padre, Silverio, 8 anni, Gabriele, 3 anni e 5 mesi

- ▶ Padre hai visto mai che c'avemo un gatto da guardia?
- ▶ Silverio un gatto feroce ((ride))
- ▶ Gabriele no! un cane veloce!
- ▶ .. con un solo occhio ((ride))
- ▶ Silverio un cane?
- ▶ Gabriele è un gattole(h)se!
- ▶ Madre peccato che non c'è più la regina perché senno' te mandavo a fa' il buffone di corte!

Gioco su ambiguità  
semantica

Costruzione del nonsense  
e identità del bambino



## «Parentele sonore»: giochi e spiegazioni semi-serie su etimologie in famiglia

- ▶ Partecipanti: Madre, Padre, Simone, 11 anni e 11 mesi, Adriana, 4 anni e 4 mesi
- ▶ Adriana ma che la chitarra è lo stesso nome
- ▶ Padre chitarra è uno strumento musicale
- ▶ Adriana ma chitarra vuol dire - come catarro?
- ▶ Simone chitarro
- ▶ Adriana sì però chitarra vuol dire
- ▶ Padre il nome dello strumento
- ▶ Adriana vuol dire anche vomitare. Chitarra vuol dire anche vomitare
- ▶ Padre no::
- ▶ Adriana sì perché un vomito-
- ▶ Madre ma va':: non dire stupidate



## Ripensare alcuni usi »non convenzionali« della lingua nel bambino «atipico»

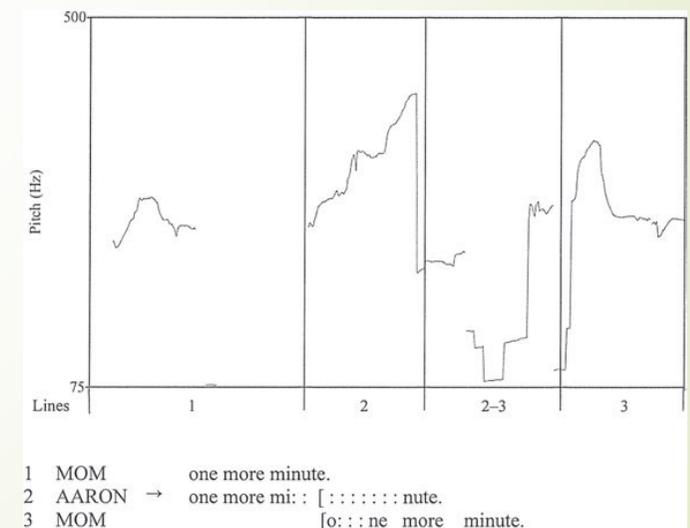
- Il caso dell'ecolalia
- Il paradosso della negazione linguistica è che, quando si perdono le competenze linguistiche di base, emergono le ecolalie, suoni inusitati. Quei fonemi che avevamo perduto durante l'apprendimento della lingua materna riemergono, senza significato, assieme a uno strano modo di gesticolare. Heller-Roazen conclude che la lingua madre non basta a se stessa: “È qui che la lingua, gesticolando oltre se stessa in un discorso che non può dirsi tale, si apre a una non-lingua che la precede e la segue”. (Barbetta, 2022 <https://www.doppiozero.com/chi-ricorda-la-fatina-muta>)
- Le ecolalie perdute durante l'apprendimento della lingua materna riemergono nei fenomeni afasici conseguenti ai danni focali di un'ischemia o di una violenta contusione alla testa oppure, nelle glossolalie, di un paziente schizofrenico, quale fu Antonin Artaud, che ne ricavò forme poetiche, o non schizofrenico, quale fu James Joyce in *Finnegans Wake*.





- ▶ La ripetizione di Aaron presenta delle **variazioni** importanti nel tempo, nell'articolazione fonetica e nel contorno prosodico :
- ▶ Quello di Aaron è più lento, (2.26 secondi vs. 0.9 secondi),
- ▶ La prima sillaba di "minuto" è molto prolungata e l'ultima prodotta con un'intonazione acuta, diversa da quella "piatta, regolare della madre ( Figura 2).

Uso pragmatico dell'intonazione



8 AARON           è tempo un minuto?  
9 MOM            il tempo di un minuto .  
10 AARON        è tempo un minuto.  
11 MOM           sì.  
12 AARON        ((ride))

Collocazione sequenziale crea un «gioco»  
tra madre e Aaron che produce significato  
(risata)

- ▶ Nessuna dimensione nella lingua e interazione può essere compresa in isolamento
- ▶ «the act of speaking always emerges within «complex contextual configurations» (Goodwin & Goodwin 2004)
- ▶ Anche un singolo turno è un prodotto «emergente» da una configurazione complessa di differenti risorse semiotiche (“pacchetto semiotico”)– elementi che producono (e cui viene attribuito ) senso dai partecipanti



## Esempi:

- ▶ poesia
- ▶ indovinelli, filastrocche, ninnananne,
- ▶ Ordinamento ritmico si appaia allo scombinamento e manipolazione creative del senso e dell'ordine delle parole
- ▶ Cantilene DIVERSE da Canzoncine
- ▶ Funzione di intrattenimento
  - ▶ Rassicurare /calmare
  - ▶ Sollecitare /eccitare

*Partecipanti: Padre, Madre, Lara, 8 anni, Mattia, 3 anni*

1.Madre: oh che [be:l ca:stello ((lentamente))

2.Padre: [be:l cast[ello].

3.Mattia: [ello]

4.Padre: [marco-

5. ((Mattia laughs))

6.Madre: [marcondirondirondello

7.Mattia: ↑(non la cantARE) TU! ((indicando il papà))

8. (1.0)

9.Padre: io no:?. (.) ma la so anch'io!

10. oh che bel castello,

11. ora caschi. mettiti a sedere.

12.Lara: ora caschi[proprio te:] ((in tono di cantilena))

13. *Mattia:* [( ) (sedere) ((fingendo di spingere il papà))  
14. *Padre:* [mettiti a sedere].  
15. ((Mattia si siede e si volta verso la madre))  
16. *Lara:* oh che °bel castello  
17. ora caschi pure°=  
(1.0)  
18. *Padre:* =OH CHE che be::l bernoccolo  
19. si é fatto tuo fratello ((sorride a Lara))  
20. *Lara:* hh°! h! oh che bel (0.5) behh°rnoccolo°  
21. °si é fatto° tuo fratello. ((ridendo))  
22. *Padre:* (2.0) ((sorride a Lara))  
23. *Lara:* (ho vinto)  
24. *Mattia:* eh bbe- °h o:dilo de::llo macco diodiondello  
25. *Lara:* [hh↑h°! ((ridendo))  
26. *Padre:* [((sorride guardando Mattia))



# GIOCO E' CULTURA

- ▶ Il gioco è anche uno dei principali luoghi per la **costruzione e riproduzione culturale**

Tipi di gioco e giocattoli (Sutton Smith 1997) sono artefatti culturali, veicolo di socializzazione ai repertori e preferenze culturali. Sono trasmissibili entro una data comunità

Filastrocche e rime come «folklore» infantile (Corsaro 2003; Opie & Opie 1969)